

Schulsport im Land Brandenburg

Schuljahr 2025/2026

Das Dokument ist im Internet über folgenden Pfad erreichbar:

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



Inhalt

1. Allgemeine Grundsätze.....	4
1.1 Grundsätzliche Altersbegrenzung für das Schuljahr 2025/2026	5
1.2 Standard- und Ergänzungsprogramm Jugend trainiert für Paralympics.....	6
1.3 Landesveranstaltungen	7
1.3.1 Kreisfinals	7
1.3.2 Regionalfinals.....	7
1.3.3 Landesfinals	8
1.3.4 Wettbewerbe in den Beruflichen Schulen	9
1.4 Finanzierung und Versicherungsschutz.....	9
1.4.1 Gebührenordnung	9
1.4.2 Versicherungsschutz	9
1.5 Auszeichnungen	10
1.6 Hinweise zur Teilnahmeberechtigung.....	10
1.8 Koordinatorinnen/Koordinatoren für Schulsport zuständige Schulrätinnen und Schulräte..	12
2 SPORTARTENSPEZIFISCHE AUSSCHREIBUNGEN	13
2.1 Badminton	14
2.2 Basketball	15
2.2.1 Paralympics	15
2.2.2 Basketball.....	16
2.3 Beach-Volleyball.....	17
2.4 Fußball.....	18
2.4.1 Paralympics	18
2.4.2 Fußball U 18 - 16	19
2.4.3 Fußball U 14	20
2.5 Gerätturnen	29
2.6 Goalball	30
2.7 Golf.....	31
2.8 Handball	33
2.9 Hockey.....	35
2.10 Judo.....	36
2.11 Leichtathletik	38
2.11.1 Paralympics.....	38
2.11.2 Leichtathletik U 20 – U 14	42
2.12 Rudern.....	44
2.13 Schwimmen	45
2.13.1 Paralympics.....	45
2.13.2 Schwimmen U 20 – U 14.....	48
2.14 Tennis	51
2.15 Tischtennis.....	52
2.15.1 Paralympics.....	52
2.15.2 Tischtennis U 20 – U 14	54

2.16	Triathlon	55
2.17	Volleyball.....	57
2.18	Zweifelderball	60
6	<i>SPORTLICHE BEGABTENFÖRDERUNG</i>	62
6.1	Schule-Leistungssport-Verbundsysteme im Land Brandenburg	62
6.2	Schulen mit sportlichem Profil	63
7	<i>ANLAGEN - Vordrucke</i>	65

SCHULSPORTLICHER MANNSCHAFTSWETTBEWERB

Jugend trainiert für Olympia & Paralympics

1. Allgemeine Grundsätze

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 gehören in der Regel die Wettkämpfe der U18, U16 und U14. Die U16 stellt dabei den Kernwettkampf dar.

In den einzelnen Sportarten ist die Anzahl der ausgeschriebenen U-Klassen unterschiedlich. Sie wird in jedem Jahr, ebenso wie die Zuordnung der Jahrgänge zu den U-Klassen, festgelegt. Einzelheiten sind der nachstehenden Übersicht zu entnehmen.

Die Wettbewerbe werden getrennt nach Jungen und Mädchen ausgetragen, sofern in der Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist. Die Teilnahme daran ist freiwillig und für alle Schulmannschaften möglich.

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 2025/2026

Altersbegrenzung für die im Schuljahr 2025/26 im Standardprogramm zur Austragung kommenden Sportarten die bis zum Bundesfinale führen:

SPORTART	U 20	U 18	U 16	U 14
Badminton			2011 und jünger ¹	2013 und jünger
Basketball		2010 und jünger ³	2012 und jünger ³	
Beach-Volleyball		2009 und jünger ¹		
Fußball		2010 – 2012 ³	2012 – 2014 ³	
Gerätturnen			2011 und jünger ²	2013 und jünger
Golf			2011 – 2013 ^{1, 5}	
Handball			2011 – 2013	2013 - 2016
Hockey ⁴			2011 – 2014	
Judo			2011 – 2014	
Leichtathletik		2009 - 2011	2011 – 2013 ¹	
Rudern		2009 - 2011	2012 – 2014 ³	
Schwimmen			2011 und jünger	2013 und jünger
Ski Alpin				2013 - 2016
Skilanglauf			2011 – 2014	2013 – 2016 ¹
Skispringen				2015 – 2016 ²
Tennis			2011 – 2014	
Tischtennis		2009 und jünger	2011 und jünger	
Triathlon			2011 – 2014 ¹	
Volleyball		2009 und jünger	2011 und jünger	
1 Mixmannschaften mit Festlegung Mädchen- und Jungenanteil 2 Nur für Mädchen 3 abweichende Jahrgangsbestimmungen 4 Kleinfeldhockey 5 Je Mannschaft kann max. ein Mitglied einem jüngeren Jahrgang angehören				

Altersbegrenzung für die im Schuljahr 2025/26 im **Ergänzungsprogramm** zur Austragung kommenden Sportarten die nicht zum Bundesfinale führen:

SPORTART	Ü 15	U 18	U 16	U 14 NUR BIS KLASSE 6
Badminton ¹	2010 und älter			
Basketball	2010 und älter			2013 und jünger
Beach-Volleyball ¹	2010 und älter		2011 - 2013	
Fußball ⁴	2010 und älter			2014 - 2016
Gerätturnen	2010 und älter	2009 - 2011	2011 und jünger ²	
Golf ¹	2010 und älter	2009 - 2011		2013 und jünger
Handball	2010 und älter	2009 - 2011		
Hockey ³	2010 und älter	2009 - 2011		2013 und jünger
Judo	2010 und älter	2009 - 2011		2013 und jünger
Leichtathletik	2010 und älter			2013 und jünger
Rudern	2010 und älter			2013 und jünger
Schwimmen	2010 und älter	2009 - 2011		
Ski Alpin	2010 und älter	2009 - 2011	2011 - 2013	
Skilanglauf	2010 und älter	2009 - 2011		
Tennis	2010 und älter	2009 - 2011		2013 und jünger
Tischtennis	2010 und älter			2013 und jünger
Triathlon	2010 und älter	2009 - 2011		2013 und jünger
Volleyball	2010 und älter			2013 und jünger
Zweifelderball				2013 und jünger
1 Nur für gemischte Mannschaften; 2 Nur für Jungen; 3 Kleinfeldhockey; 4 U-13				

1.2 Standard- und Ergänzungsprogramm Jugend trainiert für Paralympics

Im Standardprogramm werden die Bundessieger in den einzelnen Sportarten und Förderschwerpunkten 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 ID** (Förderschwerpunkt geistige Entwicklung)
- **Goalball** (Förderschwerpunkt Sehen)
- **Para Leichtathletik** (offen für alle Förderschwerpunkte)
- **Rollstuhlbasketball** (Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung)
- **Para Schwimmen** (offen für alle Förderschwerpunkte)
- **Para Ski Nordisch** (offen für alle Förderschwerpunkte)
- **Para 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 der U18 (ehemals Wettkampfklasse II) und U16 (ehemals Wettkampfklasse III) startberechtigt sind. Die Zuordnung der Jahrgänge zu den U-Klassen wird jährlich festgelegt. Einzelheiten sind der nachstehenden Übersicht zu entnehmen.

Altersbegrenzung für die im Schuljahr 2025/26 im Standardprogramm zur Austragung kommenden Para Sportarten:

	FÖRDERSCHEWERPUNKTE	JAHRGÄNGE
Fußball ID	Geistige Entwicklung	2009 und jünger
Goalball	Sehen	2009 und jünger
Para Leichtathletik ¹	offen	2009 und jünger
Rollstuhlbasketball	körperliche und motorische Entwicklung	2009 und jünger
Para Schwimmen ¹	offen	2009 und jünger
Para Ski Nordisch	Sehen körperliche und motorische Entwicklung	2009 und jünger
Para Ski Nordisch	Geistige Entwicklung	2009 und jünger
Para Tischtennis	körperliche, motorische und geistige Entwicklung	2009 und jünger

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

Das Ergänzungsprogramm umfasst in der Regel die U20 und U14 der Sportarten des Standardprogramms sowie Sportarten, die nicht zum Bundesfinale führen. Die Länder können in ihrer Zuständigkeit für „Jugend trainiert“ bis zum Landesfinale Veränderungen der Altersbegrenzung und im Austragungsmodus vornehmen. Außerdem werden im Ergänzungsprogramm in verschiedenen Ländern Wettbewerbe und Disziplinen in Sportarten angeboten, die als schulsportliche Projekte ausgeschrieben sind.

1.3 Landesveranstaltungen

Alle Wettbewerbe in den Sportarten erfolgen in Anlehnung an die Wettkampffregeln 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 Koordinatorinnen/Koordinatoren 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/regionalfinale> 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 gegebenenfalls 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, Badminton, Gerätturnen und Judo 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 Spilsportarten 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 Spezialschulen 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 Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die Aufwandsentschädigungen von Schiedsrichterinnen/ Schiedsrichtern, Kampfrichterinnen/Kampfrichtern, Helferinnen /Helfern, für die Auszeichnungen und eventuelle Platz- und Hallenmieten bei den Regional- und Landesfinals übernimmt das MBJS. Die Kosten für das Bundesfinale tragen die Deutsche Schulsportstiftung, das Land Brandenburg und die Teilnehmerinnen und Teilnehmerinnen und Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Für alle teilnehmenden Schülerinnen und Schüler (nicht für betreuende Lehrkräfte!) am Bundesfinale wird als Eigenbeitrag eine Teilnahmegebühr pro Schülerin und Schüler 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 €
- Sportsportarten: 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-Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter. 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. Schülerinnen und Schüler, 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 MBS.

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 Schülerinnen und Schüler einer Schule des Landes Brandenburg in ihrer ausgewiesenen Wettkampfklasse. Regelungen der Verbände zum Start jüngerer Sportlerinnen bzw. Sportler in höheren Wettkampfklassen haben keine Gültigkeit. Die Schülerinnen und Schüler 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 in den Sportarten.

Informationen zum Anmeldeverfahren für das Bundesfinale erhalten Sie vom Ausrichter des Landesfinals bzw. vom zuständigen Koordinatorin bzw. Koordinator für Schulsport Ihrer Region.

1.7 Obleute der Sportverbände für den Schulsport

SPORTART	ANSPRECHPARTNER	ADRESSE
Badminton	Carsten Köhler	Badminton-Verband Berlin-Brandenburg e.V. Am Britzer Garten 16A; 12347 Berlin
Basketball	Geschäftsstelle +49 331 23537934	Brandenburgischer Basketball-Verband, Großbeerenstraße 10, 14482 Potsdam; geschaeftsstelle@bbv-inside.de
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 Koordinatorinnen/Koordinatoren für Schulsport zuständige Schulrätinnen und Schulräte

<i>SCHULAMT</i>	<i>SCHULRATINNEN/SCHULRÄTE</i>	<i>KREIS</i>
Neuruppin	Frau Schulrätin Wawer	Prignitz
		Ostprignitz-Ruppin
		Oberhavel
		Havelland
Brandenburg	Herr Schulrat Thiermann	Teltow-Fläming
		Potsdam-Mittelmark
		Brandenburg
		Potsdam
Frankfurt (Oder) Süd / Nord	Frau Schulrätin Still	Märkisch-Oderland
		Frankfurt (Oder)
		Oder-Spree
		Uckermark
Cottbus	Frau Schulrätin Hartmann	Barnim
		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.

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

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.

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

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus 3 - 4 Jungen und 3 - 4 Mädchen. Sollte eine Mannschaft wegen Krankheit/Verletzung nicht vollständig antreten können, so ist je fehlendem/r Spieler/in ein Spiel kampflos abzugeben. Der gegnerischen Mannschaft ist in diesem Fall vor Abgabe der Aufstellung mitzuteilen, welche Spiele kampflos abgegeben werden.

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 Spielerin und Spieler 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 Spielerin und Spieler kann am selben Tag nicht mehr eingesetzt werden. In diesem Falle greift die Ersatzschülerinnen und Schülern-Regelung: Vor Beginn einer Begegnung anwesende, im Spielbericht aufgeführte Ersatzschülerinnen und Schülern (1 Junge und 1 Mädchen) können bei Verletzung eines/einer Stammspielerin und Spieler im Verlauf einer Begegnung im nächsten Spiel dort eingesetzt werden, wo der/die verletzte Spielerin und Spieler 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

Spilleitung

In der Regel werden keine Schiedsrichterinnen und Schiedsrichter eingesetzt. Die Schülerinnen und Schülern üben die Schiedsrichterfunktion selbst aus.

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 – so weit in dieser Ausschreibung nichts anderes festgelegt ist – auf der Grundlage des Regelwerkes des 3X3 Regelwerkes des Deutschen Rollstuhl-Sportverbandes (DRS). Sie stehen als Download im Internet unter: <http://rollstuhlbasketball.de/breitensport-3x3/> Gespielt wird mit Bällen der Firma Molten (Offizieller Spielball) in U 16 mit der Größe 6 und in der U 14 mit der Größe 5.

Mannschaftsstärke

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

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

Eine Mannschaft besteht aus 3 Schülerinnen und Schülern und 3 AuswechselSchülerinnen und Schülern. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung. Es kann beliebig ein- und ausgewechselt werden.

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

3x3-Kurzregeln

- Das Spiel wird auf einem 3X3-Spielfeld mit einem Korb (Höhe 3,05 Meter) ausgetragen.
- Ein Korbwurf innerhalb der Zwei-Punkt-Linie zählt einen Punkt, außerhalb der Zwei-Punkt-Linie zählt er zwei Punkte. Ein Freiwurf zählt ebenfalls einen Punkt.
- Wer zuerst 21 Punkte oder mehr hat, gewinnt – auch wenn die reguläre Spielzeit noch nicht zu Ende ist.
- Es gibt keine Spielerfoulgrenze, allerdings wird ein/e Spieler/in beim zweiten unsportlichen (unnötig harten) Foul vom Spiel ausgeschlossen.
- Ein Team erreicht mit dem sechsten Foul die Mannschaftsfoulgrenze. Ab da gibt es für jedes weitere Foul zwei Freiwürfe für das gefoulte Team. Ab dem zehnten Mannschaftsfoul gibt es zwei Freiwürfe und Ballbesitz für das gefoulte Team.
- Für ein Foul im Wurf innerhalb der Zwei-Punkt-Linie gibt es einen Freiwurf, für ein Foul außerhalb zwei Freiwürfe.
- Ein technisches Foul (z.B. wegen Meckerns) wird mit Freiwurf und Ballbesitz für das gegnerische Team bestraft.
- Nach Korberfolg oder getroffenem letzten Freiwurf muss der Ball von der zuletzt verteidigenden Mannschaft direkt von unterhalb des Korbes hinter die Zwei-Punkt-Linie gepasst oder gedribbelt werden, um wieder angreifen zu dürfen (kein Einwurf). Das nun neu verteidigende Team darf den Ball angreifen, sobald er den No-Charge-Halbkreis verlassen hat.
- Bei einem Rebound darf die angreifende Mannschaft sofort weiterspielen. Die verteidigende Mannschaft darf erst wieder den Korb angreifen, nachdem sie den Ball einmal hinter die Zwei-Punkt-Linie gebracht hat.
- Nach jedem ruhenden Ball (Start des Spiels, Ausball) wird das Spiel begonnen bzw. fortgesetzt, indem die Ballkontrolle für eine Mannschaft durch einen Check-Ball etabliert wird. Dabei wird der Ball hinter dem Bogen des Zwei-Punkte-Bereichs zwischen einem Verteidiger und einem Angreifer gepasst, d. h. ausgetauscht. Spielmodus

2.2.2 Basketball



Spielbedingungen

Gespielt wird – so weit 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 Größe 6 (U16 Jungen/Mädchen sowie U18 Mädchen) und 7 (U18 Jungen) der Firma Molten (offizieller Spielball).

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht aus maximal 9 Schülerinnen und Schülern. 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 Spielerin und Spieler 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 Spielerin und Spieler 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 Korb Differenz aus den Spielen dieser Mannschaften untereinander
- c) nach dem höheren Wert der Korb Differenz aus allen Spielen des Wettbewerbs
- d) nach den weniger erhaltenen Korbpunkten bei positiver Korb Differenz bzw. nach den mehr erzielten Korbpunkten bei negativer Korb Differenz 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 – so weit 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 Gruppen.

Mannschaftszusammensetzung: Vor jeder Begegnung wird von der Betreuungsperson eine Meldung mit einer Mädchen-, einer Jungen- und einer Mixed-Mannschaft abgegeben. Jede/r Schülerin und Schüler kann nur in einer Mannschaft spielen.

Es kann insgesamt zwei Einwechslungen pro Schulvergleich geben. Der Wechsel von Junge und Mädchen im Mixed-Duell ist zulässig. Ein Rückwechsel ist einmal pro Spiel möglich. Ein/e ausgewechselte/r Spieler/in darf nicht in ein anderes Feld eingewechselt werden. Ist im Fall einer Verletzung kein regulärer Wechsel mehr möglich, wird das Spiel als verloren, mit den bis dahin erzielten Punkten, gewertet.

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.

Die Ersatzschülerinnen und -schülern dürfen den Coach bei der Betreuung der Teams unterstützen. Coaching ist nur eingeschränkt möglich. In den Auszeiten, Satzpausen und zwischen Ab- und Anpfiff des 1. Schiedsrichtenden ist es gestattet mit dem Team zu sprechen. Ein Reinrufen in den Ballwechsel (während der gesamten Zeit, in der der Ball in der Luft ist) ist nicht gestattet. Ersatzspieler/innen dürfen den Coach bei der Betreuung der Teams unterstützen

Wertung

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

- a) Gewonnene Begegnungen
- b) Gewonnene Spiele
- c) Satzdifférenz (Subtraktionsverfahren)
- d) Anzahl der gewonnenen Sätze
- e) Balldifférenz (Subtraktionsverfahren)
- f) Anzahl der gewonnenen Bälle
- g) 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

Startberechtigt sind Schulmannschaften mit dem Förderschwerpunkt „geistige Entwicklung“, die die Altersvoraussetzung erfüllen, unabhängig von der Art oder dem Grad der Behinderung. Die geistige Behinderung muss von offiziell anerkannter Stelle bestätigt sein (vgl. offizielle SO-Sportregeln, Art. 1). Menschen mit einer ausschließlich psychischen 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.

Schüler/innen, die am Standardprogramm von Jugend trainiert für Olympia & Paralympics teilnehmen, müssen mindestens der Jahrgangsstufe 5 angehören. Die Jahrgangsstufen 1 bis 4 sind nicht startberechtigt.

Spielmodus

Die Spieldauer wird in zwei gleich lange Halbzeiten geteilt (1 x 12 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 Athletinnen und Athleten), sofern der/die Schiedsrichterin und Schiedsrichter informiert ist. Der/die Auswechselspielerin und -spieler 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 Finalsplee ausgespielt.

Diese Hinweise gelten verbindlich für die Bundesfinalveranstaltung, aber in den Regional- und Landesausscheidungen 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 12 Minuten gespielt.

2.4.2 Fußball U 18 - 16

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 Ersatzschülerinnen und -schülern

- 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 Schülerinnen und Schülern 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 Fußball U 14

Wettkampf U 14 m und w Talentsichtungsprogramm des DFB-Schul-Cup wird bis zum Bundesfinale ausgetragen.

Die Regeln unterliegen dem vom DFB veröffentlichten Regelwerk in der Ausschreibung vom DFB-Schul-Cup auf der Seite <https://www.dfb.de/mehr-fussball/schulfussball>.

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

Spielberechtigung:

Spielberechtigt sind ausschließlich Spieler*innen der Jahrgänge 2014 – 2016 der qualifizierten Schulen.

Die Wettbewerbe werden getrennt nach Mädchen und Jungen ausgetragen.

Vorbemerkungen:

Der Idee eines Vielseitigkeitswettbewerbs (Mannschaftsmehrkampfs) folgend soll zukünftig 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.

Allgemeine Bestimmungen zum Spiel:

Gespielt wird nach den Spielbestimmungen des DFB (Feldregeln) mit folgenden zusätzlichen Hinweisen:

1. Abseitsregel: findet keine Anwendung
2. Rückpassregel: findet Anwendung
3. Freistöße: direkt/indirekt
4. Zeitstrafen 5 min.
5. Anstoß: Die zuerst genannte Mannschaft
6. Das Tragen von Schienbeinschonern ist erwünscht

Mannschaftsstärke:

- Sieben-gegen-Sieben mit drei Ergänzungsspielern (bei Spielunterbrechung beliebiges ein- und auswechseln)
- Eine Mannschaft ist nur spielfähig, wenn sie aus mindestens 7 Spieler*innen besteht. Die Übungen werden von allen zehn Schülerinnen und Schülern der Mannschaften durchgeführt. Pro Team ist ein Betreuer vorgesehen.

Allgemeines: Anzahl Spieler*innen (Verfahrensweisen) im Technikteil

1. Team A: 10 Spieler*innen - Team B: 9 Spieler*innen > für jede der drei Übungen wird jedes Mal ein/e Spieler*in von B ausgelost, der die Übung doppelt absolviert.
2. Team A: 9 Spieler*innen - Team B: 9 Spieler*innen > Durchführung 9 gegen 9 ohne Auslosen.
3. Wenn ein oder beide Teams weniger als 9 Spieler*innen haben, wird nur noch der Torschuss durchgeführt
4. Wenn ein Team 9 oder mehr und das andere weniger als 9 Spieler*innen hat, gilt folgende Besonderheit: Team A: 10/9 Spieler*innen - Team B: 8/7 Spieler*innen: Dribbeln und Passen wird automatisch für Team A gewertet. Team B kann mit seinen 8/7 Spieler*innen jedoch am Torschuss teilnehmen (A: 10/9 Schüsse – B: 8/7 Schüsse) und versuchen, trotz des 0:2-Rückstandes aus den vorigen Übungen noch ein Unentschieden zu erreichen.
5. Spieler*innen mit Spielsperren aufgrund von roten Karten sind für die Dauer der Sperre auch für den Technikwettbewerb gesperrt.

Gesamtwertung:

Für die Endplatzierung der Gruppenspiele gelten folgende Kriterien:

1. Punktverhältnis
2. Ergebnis der Spiele punktgleicher Mannschaften untereinander
3. Tordifferenz*
4. Anzahl der mehr erzielten Tore*
5. Sieger*innen des Technikteils (nur relevant im Zweiervergleich)
6. Sieger*innen des Torschusses (nur relevant im Zweiervergleich)
7. Neunmeterschießen (nur relevant im Zweiervergleich)
8. Losentscheid

Bei den Platzierungsspielen ab Platz 3 erfolgt bei unentschiedenem Spielstand direkt ein Neunmeterschießen. Endet das Endspiel unentschieden, erfolgt eine Verlängerung von 5 min., danach folgt ein Neunmeterschießen.

*Bei der Berechnung werden nur die Spiele der direkt beteiligten Mannschaften berücksichtigt.

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 Schülerinnen und Schüler absolviert werden. Hierzu führen die Mannschaften vor jedem Spiel auf/neben dem Spielfeld drei Übungen durch.

Vor jedem Spiel absolvieren die jeweiligen sich gegenüberstehenden Teams die Übungen des Technikteils auf einem Kunstrasenfeld:

1. Übung: Dribbeln (zählt einfach)
2. Übung: Passen (zählt einfach)
3. Übung: Torschuss (zählt doppelt)

Die Ergebnisse des Technikteils werden wie folgt gewertet:

- Sieger*innen Technikteil = Spielstand zu Spielbeginn 1:0
- Verlierer*innen Technikteil = Spielstand zu Spielbeginn 0:1
- Technikteil unentschieden = Spielstand zu Spielbeginn 1:1

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:

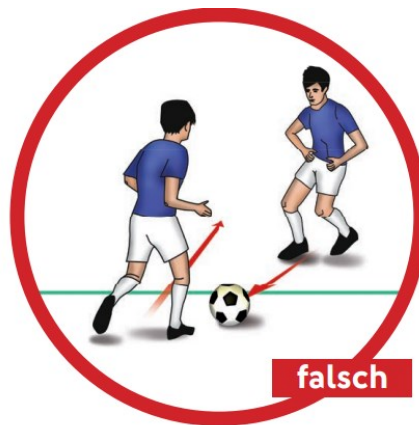
Den Mannschaften werden zwei parallele Strecken mit einer Länge von 16,5 Metern vorgegeben. Dies entspricht der Länge von Toraus-Linie bis zur 16-Meterraum-Linie.

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 Teilnehmerinnen und Teilnehmerzahl kleiner als zehn und ist die Anzahl ungerade, so erhält die Gruppe mit der größeren Teilnehmerinnen und Teilnehmerzahl 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.

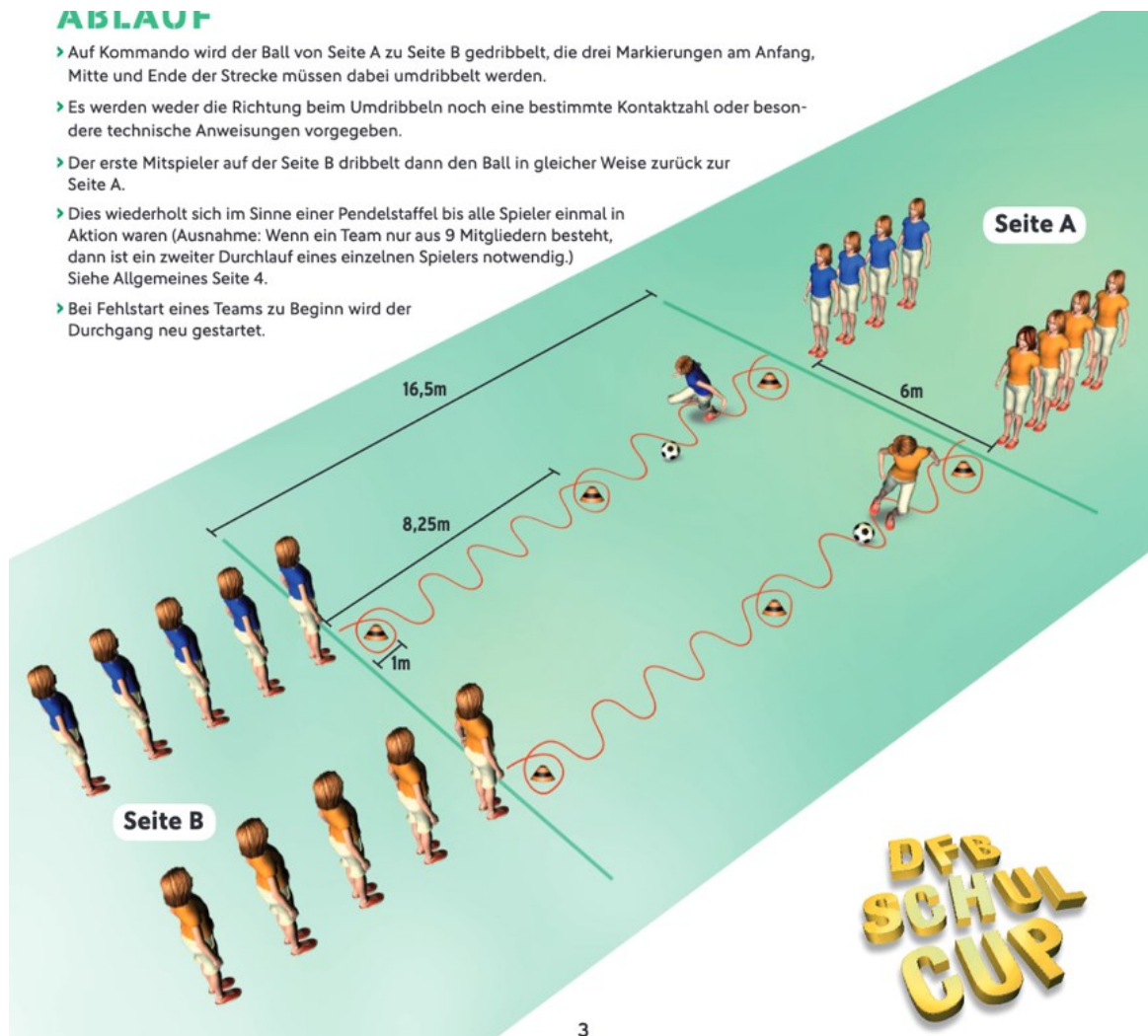


Wertung:

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

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 9 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.



3

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 Schülerinnen und Schülern, 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 Schülerinnen und Schülern 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 idealerweise ein Überziehleibchen; dies erleichtert der Stationsleitung den Überblick.

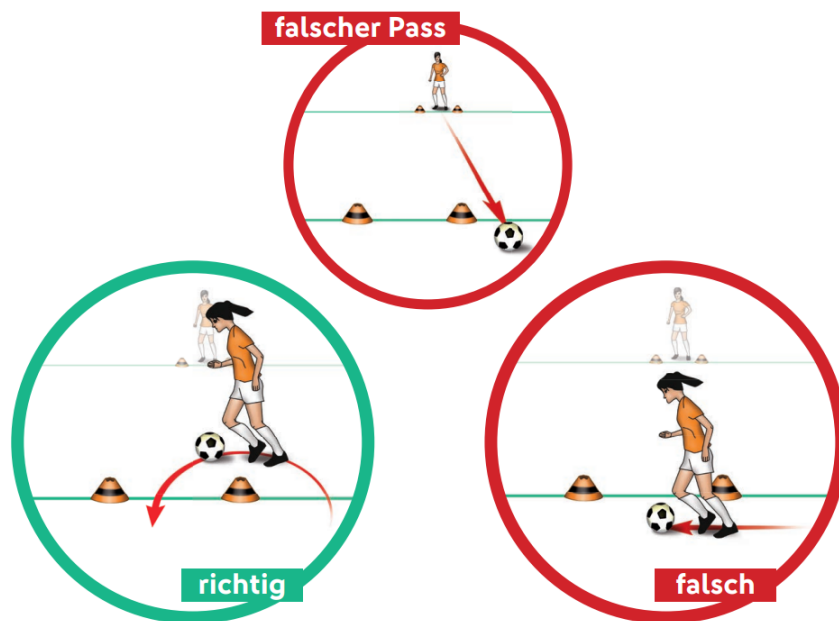
Der Ball darf nur von dem Spieler gestoppt oder gespielt werden, der als Nächster an der Reihe ist. Hält jemand anderes von Team A, z.B. zum Zeitgewinn, den Ball eindeutig bewusst auf, so ist der Durchgang sofort beendet und Team B gewinnt.

Rollt ein Ball mit einem Passversuch von Team A in oder durch die Passstation 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 wegschallt: Der Durchgang wird sofort beendet und für Team B gewertet.

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

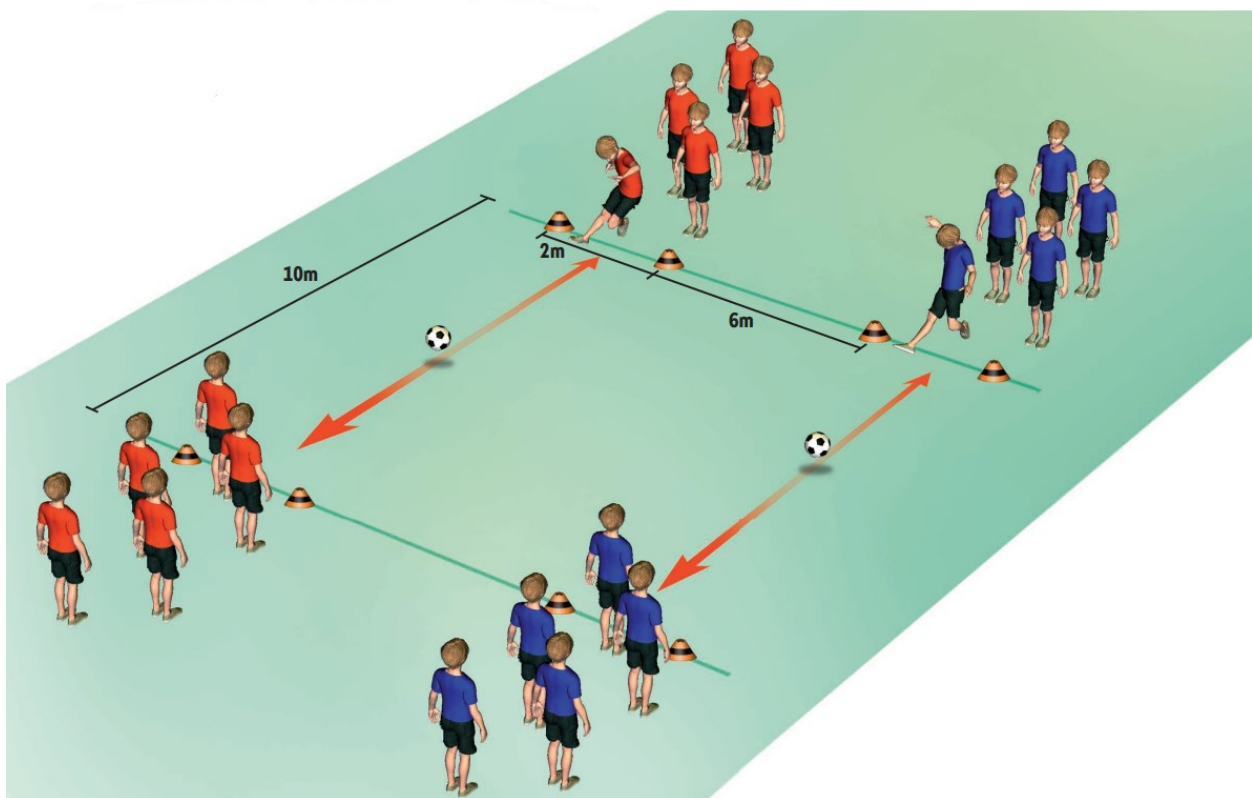
Geht der Ball seitlich am Hütchentor vorbei, muss der/die Passempfänger*in den Ball mit dem Fuß zunächst vorne durch das Tor dribbeln, bevor der nächste Pass von der Grundlinie gespielt werden darf (s. Bild). Diese Regel gilt auch beim letzten Pass.



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:

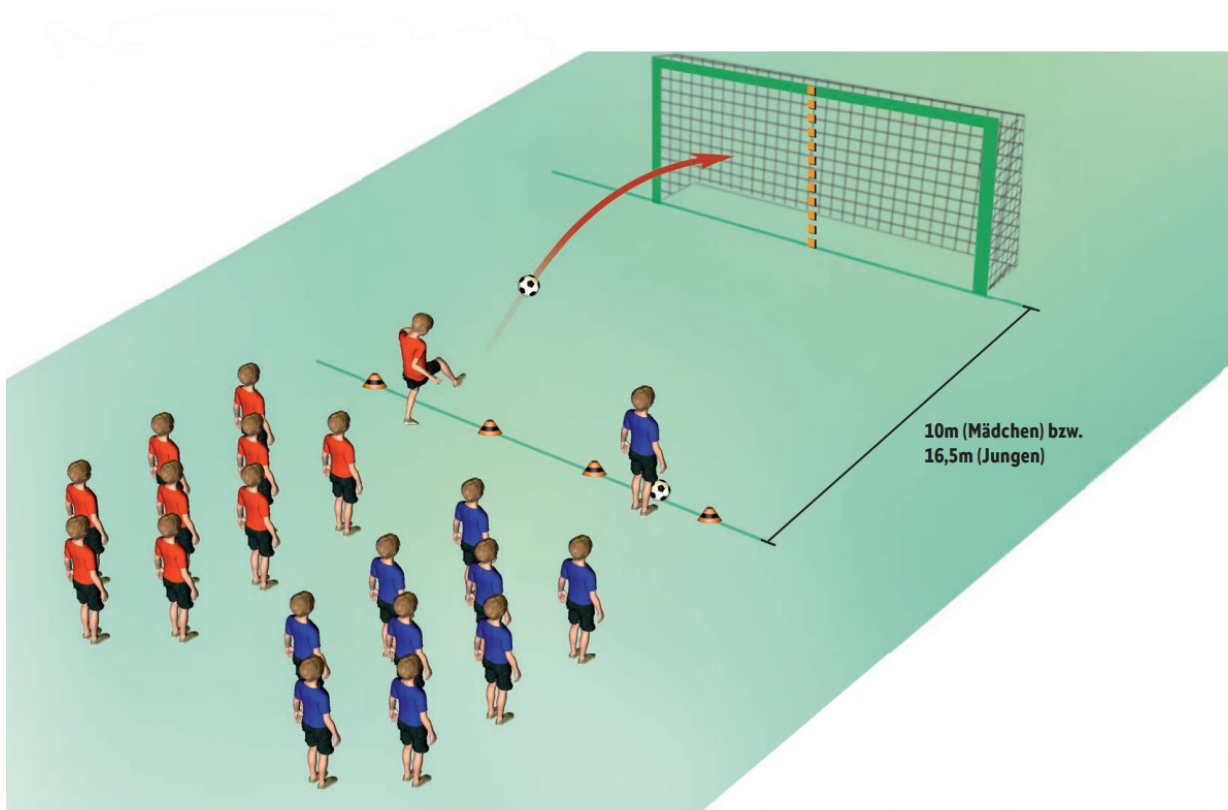
Das Tor wird durch eine Markierung (ein Hütchen oder ein Markierungsband) in zwei gleich große Hälften geteilt. Zehn Meter (Mädchen) / 16,5 Meter (Jungen) vor der Torlinie werden Markierungen für beide Mannschaften aufgestellt.

Ablauf:

In zehn direkten Duellen versuchen die Schülerinnen und Schüler, 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. Berührt der Ball das mittlere Markierungsband, wird dies als Fehlversuch gewertet. 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.



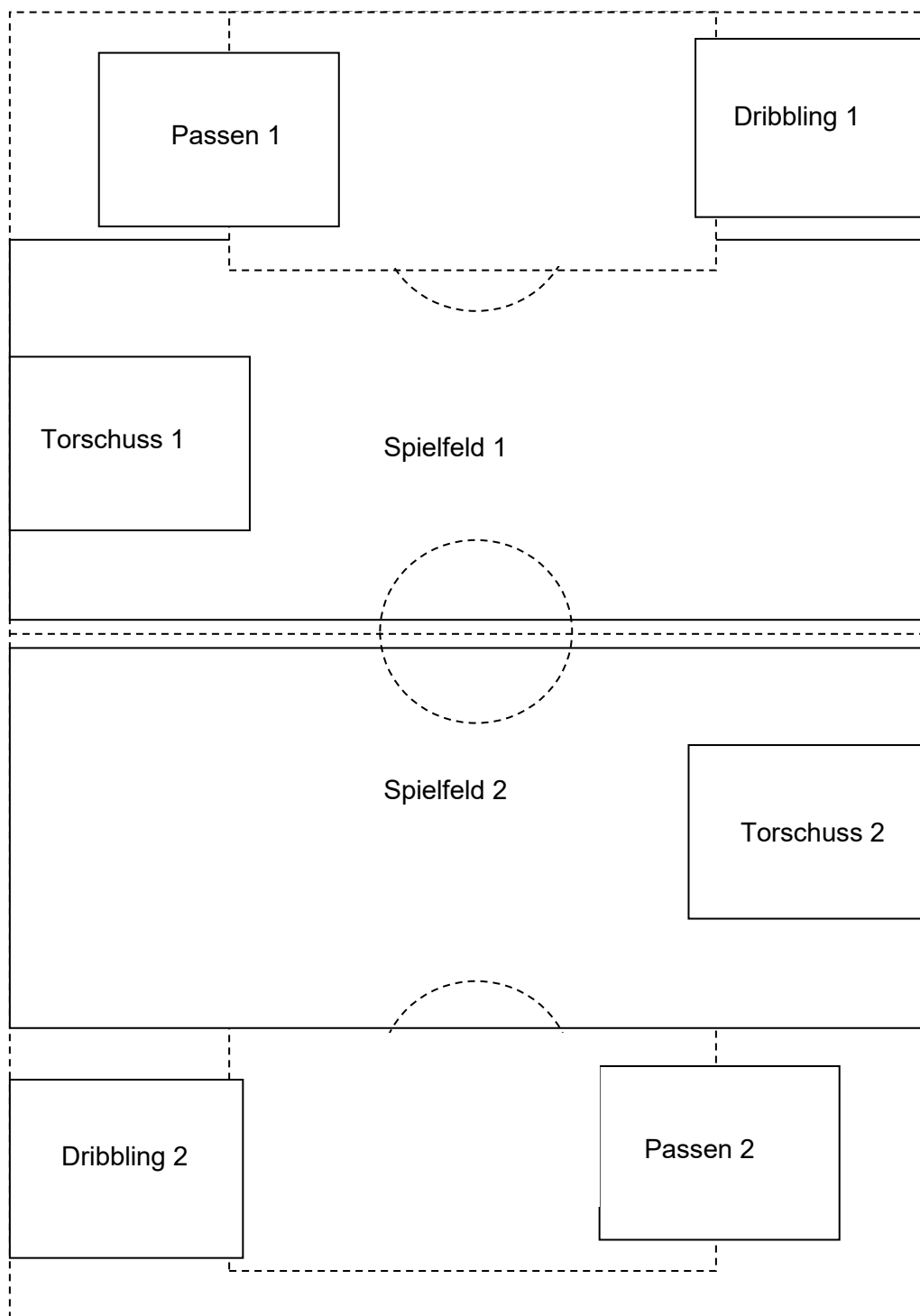
2. Wertung der Übungen

- Hat eine Mannschaft weniger als zehn Schülerinnen und Schülern wird nach oben beschriebenem Verfahren gearbeitet.
- 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 4 : 1 4 : 2 3 : 1	1 : 0
3 : 3 2 : 2	1 : 1
1 : 3 2 : 4 1 : 4 0 : 4	0 : 1

3. Tipps zum Aufbau der Stationen und zur Durchführung

Stationsaufbau:



Zur besseren Übersicht hat es sich bewährt, die Schülerinnen und Schüler, 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 Schülerinnen und Schüler 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 den jeweiligen Handreichungen. Hier sind alle wettkampfrelevanten Informationen zusammengefasst.

Gerätturnen nur U 16

Eine Mannschaft besteht aus 5 Schülerinnen. 4 Schülerinnen starten je Gerät und 3 Schülerinnen kommen in die Wertung. (5/4/3)

Gerätevierkampf - Kür modifiziert (KM4)- siehe Handreichung

- Sprung
- Stufenbarren
- Schwebebalken
- Boden

Handreichungen: U16: https://www.dtb.de/fileadmin/user_upload/dtb.de/2024/Wettkampfsport/Wettkampfsport_im_DTB/Ger%C3%A4tturnen/Jugend_trainiert/2026/Handreichung_U16_25-26.pdf

Gerätturnen U 14

Die U14 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 Schülerinnen und Schülern.

Gerätebahnen - Mannschaftswettbewerb

Gerätebahn A - Reck, Boden, Sprung

Gerätebahn B - Schwebebalken, Boden, Parallelbarren

Gerätebahn C - Synchronturnen

Sonderprüfungen - Klettern, Standweitsprung, Staffellauf

Handreichungen:

U14: https://www.dtb.de/fileadmin/user_upload/dtb.de/2024/Wettkampfsport/Wettkampfsport_im_DTB/Ger%C3%A4tturnen/Jugend_trainiert/2026/Handreichung_U14_25-26.pdf

In den jeweiligen Handreichungen sind die Downloadlinks für die notwendigen Unterlagen eingefügt. Eine umfassende Erklärung gibt es unter: <https://www.dtb.de/geraetturnen/jugend-trainiert-fuer-olympia-paralympics>

Im Landesfinale sind nur Kinder ab Klasse 5 zugelassen. Im Regionalfinale dürfen auch jüngere Kinder antreten. Qualifiziert sich die Schule mit jüngeren Kindern, muss sie zum Landesfinale die Mannschaft gemäß der Ausschreibung umstellen oder zurücktreten.

Als Ansprechpartnerinnen für die Bundeswettbewerbe stehen beim DTB zur Verfügung:

Für **fachlich, inhaltliche Fragen:**

regine.stein@dtb.de

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

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

E-Mail: claudia.janecek@dtb.de

Bei Fragen zu den Qualifikationswettwettkämpfen wenden Sie sich bitte an die Obleute in den Landesturnverbänden.

<https://www.dtb.de/geraetturnen/jugend-trainiert-fuer-olympia-paralympics>

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 Schülerinnen und Schülern und 2 Betreuern/innen. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung.
4. Die Nettospielzeit beträgt 2 x 10 Minuten. Eine Mannschaft kann pro Spiel lediglich 2 Auszeiten („Time-outs“) nehmen. Eine Mannschaft darf maximal 2 Auswechslungen („Substitutions“) je Spiel nehmen.
5. Alle Schülerinnen und Schülern 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 Spielerin und Spieler zu erkennen sein muss.
6. Startberechtigt sind die Schulmannschaften mit dem Förderschwerpunkt „Sehen“. Zu einer Schulmannschaft können auch Schülerinnen und Schüler 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 4 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 Betreuerin bzw. Betreuer. Der Kapitän muss während des Wettkampfs jederzeit sichtbar die C-Karte tragen. Als Begleitperson/Caddie ist nur der/die offiziell benannte Betreuerin bzw. Betreuer der Schulmannschaft erlaubt und/oder ein Mannschaftsmitglied.

Teilnahmeberechtigung/Wettkampfklasse:

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

Spielmodus:

In der Regel sollten maximal 4 Einzel über 18 Löcher - Zählspiel nach Stableford (Handicap-relevant) gespielt werden. Folgende alternative Spielformen und -formate sind bei entsprechenden Voraussetzungen, wie Größe der Teilnehmezahlen, Platzvorgaben und/oder Zeitvorgaben möglich und liegen in der Verantwortung der durchführenden Institution (Ministerium/LGV) und Spielleitung.

Diese von der Norm abweichenden Turnierendurchführungen müssen den teilnehmenden Mannschaften spätestens unmittelbar nach Meldeschluss bekanntgegeben werden.

1. 9 Lochturnier
 - a) Zählspiel Einzel 4 Spieler Bruttopunkte.
 - b) 2 Zählspiel Einzel – 1 Bestball-Vierer
2. 18 Lochturnier
 - a) 2 Zählspiele (Einzel) - 1 Bestball-Vierer
 - b) 4 Zählspiele (Einzel) über 9 Löcher plus ein 4er Florida-Scramble über 9 Löcher
3. 9/18 Lochturnier
 - a) bei 2 teilnehmenden Mannschaften Lochspiel
3 oder 4 Einzel (oder Kombination 2 Einzel/ 1 Bestball-Vierer)
 - b) bei 3-4 Mannschaften Lochspiel über 9 Löcher mit
Halbfinale und Finale

Alle Zählspielvarianten werden nach Stableford (Brutto-Punkte) gespielt. Die Summe der 3 besten Ergebnisse einer Mannschaft in der Brutto-Wertung ergeben das Mannschaftsergebnis, d.h. es kann ein Streicherergebnis geben. Die Netto-Wertung 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 auch 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 Schülerinnen und Schüler 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 Spielerin und Spieler nicht antreten können, kann dieser/diese durch einen/eine andere/n Spielerin und Spieler der

Schule (die Schulzugehörigkeit muss angemessen nachgewiesen werden) ersetzt werden. Der/Die neue Spielerin und Spieler spielt an Stelle des/der zu ersetzenden Spielerin und Spieler. 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 - [Link](#)

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

U 20 m	U 20 w – U 16	U 16 w – U 14
Größe 3 IHF-zertifiziert	Größe 2 IHF-zertifiziert	Größe 1 IHF-zertifiziert

Zu beachten sind die DHB-Sonderregelungen des Jugendspielbetriebes:

- Das Team-Time-out entfällt. Aufgrund der verkürzten Spielzeit wird die Zeitstrafe von 2 Minuten auf 1 Minute reduziert.
- Bei allen Spielen wird die Anwendung der offenen 2-LinienAbwehr zwingend vorgeschrieben (hierzu gehören z.B. die Abwehrformationen: 1:5, 2:4, 3:3, 3:2:1).
- Die Verletztenregel findet aufgrund der verkürzten Spielzeit keine Anwendung.
- In den U16-Wettbewerben und jünger darf der/die Torhüter/in nicht über die Mittellinie.
- Jugendliche dürfen nur wechseln, wenn sich ihre Mannschaft im Ballbesitz befindet oder während eines Time-out.

Detaillierte Informationen unter: www.dhb.de

Mannschaftsstärke

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

Spielmodus

Die Spielzeit beträgt beim Bundesfinale in allen Altersklassen bei den Vorrundenspielen 2 x 10 Minuten, in der Vorrundensrunde 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 U 14

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)

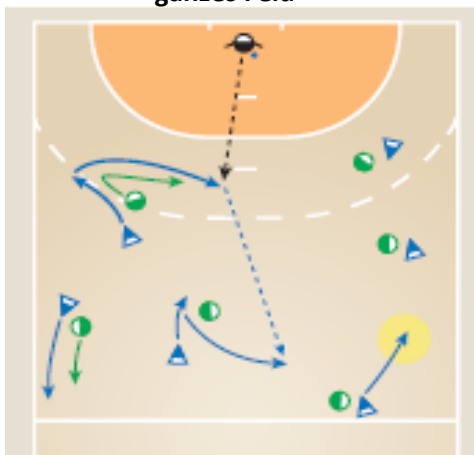
Maßnahmen bei Nichteinhaltung offensiver Spielweisen im Handball

- 1 Information:
Stellt der Schiedsrichter fest, dass eine Mannschaft keine der vorgegebenen Deckungsformationen spielt, gibt er Time-Out und informiert den Mannschaftsverantwortlichen, 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 Mannschaftsverantwortlichen nach Time-Out.
- 3 7m-Sanktion:

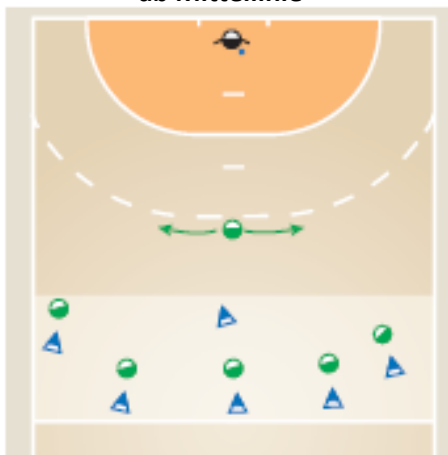
Ist auch nach der Verwarnung keine Änderung des Abwehrverhaltens festzustellen, verhängt der Schiedsrichter einen 7m gegen die verteidigende Mannschaft. Bei jedem weiteren Verstoß ist wiederum auf 7m zu entscheiden.

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.

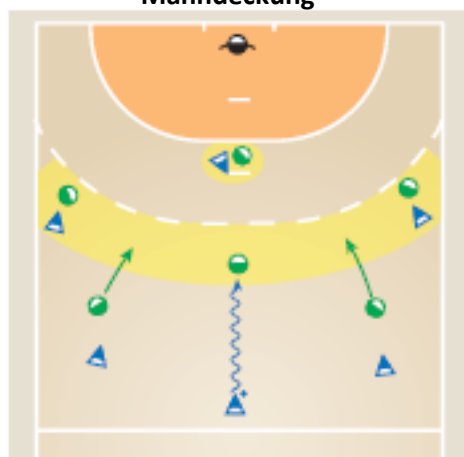
Manndeckung
- ganzes Feld -



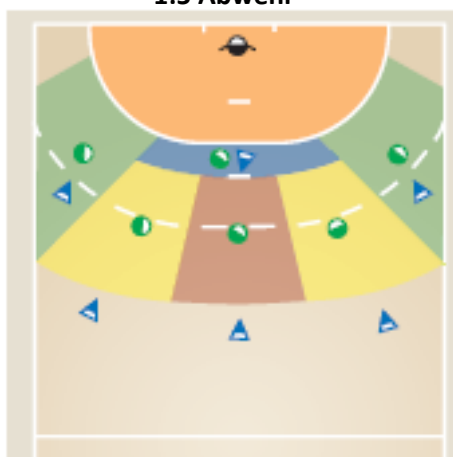
Manndeckung
- ab Mittellinie -



Sinkende
Manndeckung



Raumdeckung:
- 1:5 Abwehr -



Wertung

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

- nach Punkten,
- bei Punktgleichheit nach dem Ergebnis der direkt beteiligten Mannschaften untereinander nach Punkten,
- bei Punktgleichheit und Unentschieden im direkten Vergleich zählt die Tordifferenz der direkt beteiligten Mannschaften untereinander,
- die höhere Plustorzahl der direkt beteiligten Mannschaften untereinander,
- die Tordifferenz aller Spiele, die höhere Plustorzahl 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 gelöst. 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 Schülerinnen und Schülern (5 Feldschülerinnen und -schülern, ein/e Torwart/Torfrau, 3 Auswechsel-Schülerinnen und Schülern).

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 Spielerin und Spieler kann verwarnet (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 Spielerin und Spieler 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 Spielerin und Spieler 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 Schülerinnen und Schülern jeder Mannschaft)

Bei Entscheidungsspielen/Endspielen mit unentschiedenem Ausgang wird die Siegermannschaft durch ein Shoot Out (3 Schülerinnen und Schülern 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 Wettkampfbregeln 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 Schülerinnen und Schüler (5 Wettkämpferin und Wettkämpfern und maximal 3 Ersatzkämpferinnen und Ersatzkämpfern).

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/Sanitäter unter Beachtung der Aussagen des Artikels 26 der DJB-Kampfbregeln 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.

Anpassung der Regelung zum Wiegen: Die Schüler/innen müssen eine lange Hose und ein T-Shirt tragen. Hierfür wird eine Gewichtstoleranz von 500g bei Jungen und Mädchen zugelassen.

Der Start in der nächsthöheren Gewichtsklasse ist zulässig. Zu Wettkampfbeginn müssen mindestens 3 Gewichtsklassen besetzt sein. Die geltenden Gewichtsklassen und Sonderregelungen für das Bundesfinale von Jugend trainiert für Olympia & Paralympics sind auf der DJB-Homepage unter <https://www.judobund.de/judo-fuer-alle/schulsport/jugend-trainiert-fuer-olympia> einzusehen. Dort werden sie bis zum 20.01. des Wettkampfjahres aktualisiert eingestellt. (Ein Mindestgewicht entfällt im unteren und oberen Gewichtsklassenbereich.)

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 Losen 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 Schülerinnen und Schüler 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 Teilnehmerinnen und Teilnehmer erfolgen. Jede Schule klassifiziert ihre Schülerinnen und Schüler entsprechend der Klasseneinteilung selbstständig. Anfragen bezüglich der Klassifizierung und alle Klassifizierungsbögen sind bis zum Meldeschluss an Sara Grädtker (verantwortliche Klassifizierung des Deutschen Behindertensportverbandes) per E-Mail (sara-mezzi84@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 Schülerinnen und Schüler vorliegen.
4. Eine Mannschaft besteht aus maximal 10 Schülerinnen und Schüler, die der U 20 – U 14 angehören müssen. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung. Jede/r Schülerin und Schüler kann 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.
Betreuerin bzw. Betreuerinnen 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 Teilnehmerinnen und Teilnehmer 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 selbstständig 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 Gleich- gestellte

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 Rumpffunktion/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 U 20 – U 14

Bedingungen

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

Fehlstartregelung (Regel 16.7):

Jeder/Jede Wettkämpfer/in, der/die einen Fehlstart verursacht, ist zu disqualifizieren. Die Fehlstartregelung wird im Standardprogramm nur in der U18 angewandt.

Für die U16 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 warnen. Danach sind in diesem Lauf alle Wettkämpfer/innen zu disqualifizieren, die einen Fehlstart verursachen.

Mannschaftsstärke

Bestimmungen Wettkampf U18 und U14

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. Bei Punktegleichheit werden die Mannschaften auf den gleichen Rang gesetzt. Bei Wurf, Stoß und Weitsprung sind jeweils 3 Versuche erlaubt. Im Hochsprung scheidet der/ die Schüler/in nach 3 aufeinander folgenden Fehlversuchen aus.

Bestimmungen Wettkampf U16 - Mixed Teams

Gestartet wird in Mixed-Teams. Eine Mannschaft besteht aus maximal 12 Schüler/innen. Um die Ausschreibungsbestimmungen zu erfüllen, müssen für ein Mixed-Team mindestens 3 Mädchen und 3 Jungen benannt werden. Für jedes Mixed-Team werden vier Schüler/innen pro Disziplin zugelassen, von denen die Leistung je eines Schülers und einer Schülerin gewertet werden. Ein/e Schüler/in darf nur in drei Disziplinen einschließlich der Staffel eingesetzt werden. Bei Punktegleichheit werden die Mixed-Teams auf den gleichen Rang gesetzt.

Es werden zwei 4 x 75 m-Mixed-Staffeln zugelassen. Eine Mixed-Staffel besteht aus zwei Mädchen und zwei Jungen. Die erreichten Punktzahlen bei der 4 x 75 m -Mixed-Staffel werden auf Grundlage der Tabelle der „Wertung männlich“ der nationalen Punktetabelle ermittelt.

Bei Wurf, Stoß und Weitsprung sind jeweils 3 Versuche erlaubt. Im Hochsprung scheidet der/die Schüler/in nach 3 aufeinander folgenden Fehlversuchen aus.

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 Teilnehmerinnen und Teilnehmer.

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 3 Versuche erlaubt. Im Hochsprung scheidet der/die Schülerin und Schüler 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.

Wettkampfkategorie U 20	
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).
Wettkampfkategorie U 18	
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)
Wettkampfkategorie U 16	
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)
Wettkampfkategorie U 14	
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-Wettkampfbregeln“ (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-Wettkampfbregeln“ 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 Schülerin und Schüler ist 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.

Steuerleute in der U18 müssen mindestens dem Jahrgang 2012 angehören und dürfen nicht älter sein als der Jahrgang 2008. Steuerleute für in der U15 müssen mindestens dem Jahrgang 2013 angehören und dürfen nicht älter sein als der Jahrgang 2011.

Steuerleute dürfen, unabhängig vom Alter, maximal vier Rennen am Tag steuern, wenn sie nicht rudern. Eingesetzte Steuerleute müssen nicht dem Geschlecht der rudernenden Mannschaft angehören.

Eine Mannschaft in der U18 besteht aus mindestens 5 bis maximal 9 Sportler/innen inkl. Steuerperson, so dass sie in mindestens einem bis zu allen drei der folgenden drei Rennen antreten kann:

- Doppelvierer mit Steuermann/-frau (4x+)
- Gig Doppelvierer mit Steuermann/-frau (Gig 4x+)
- Achter mit Steuermann/-frau (8+)

Eingesetzte Steuerleute müssen nicht dem Geschlecht der rudernenden Mannschaft angehören.

Dabei darf jedes Mannschaftsmitglied, ausgenommen Steuerleute, maximal in zwei Hauptrennen pro Tag an den Start gehen (RWR 2.6.1.3.).

Die Bootsbesetzungen müssen zum Meldeschluss bekannt gegeben werden.

Es werden nur Vorläufe und Finals ausgetragen.

Parallel zu den Rennen von „Jugend trainiert“ ist eine Teilnahme am Schüler/innen-Achter-Cup möglich.

Eine Mannschaft in der U15 besteht aus mindestens 2 und maximal 7 Sportler/innen inkl. Steuerperson, so dass sie in mindestens einem bis allen drei der folgenden drei Rennen antreten kann:

- Doppelvierer mit Steuermann/-frau (4x+)
- Gig Doppelvierer mit Steuermann/-frau (Gig 4x+)
- Doppelzweier (2x)

Eingesetzte Steuerleute müssen nicht dem Geschlecht der rudernenden Mannschaft angehören. Dabei darf jedes Mannschaftsmitglied in maximal zwei Bootsklassen an den Start gehen (Bestimmungen für das Jungen- und Mädchenrudern der DRJ). Die Bootsbesetzungen müssen zum Meldeschluss bekannt gegeben werden.

Auswertung

Die Aufgaben des Schiedsgerichts werden vom Regattaausschuss 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 Schülerinnen und Schüler, die den U 18 und U 17 angehören müssen. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung. Jede/r Schülerin und Schüler darf nur in einer WK starten.
2. Je Mannschaft dürfen höchstens 3 Teilnehmerinnen und Teilnehmer pro Wettkampf antreten.
3. Die jeweils 2 punktbesten Starterinnen und Starter einer Mannschaft kommen in die Wertung. Startberechtigt sind Schülerinnen und Schüler 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. Schülerinnen und Schüler mit körperlicher Beeinträchtigung: Für jede/n Starterin und Starter 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 Schülerinnen und Schüler in der Startklasse AB.
7. Schülerinnen und Schüler mit Sehbeeinträchtigung: Nachweis über den Grad der Sehbehinderung
8. Schülerinnen und Schüler 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 Schülerinnen und Schüler vorliegen.
11. Benötigte Hilfsmittel (Tappinggerät für sehbehinderte Aktive, etc.) sind durch die Schule in Eigenregie mitzubringen.
12. Grundsätzlich gelten diese Regeln für alle Schülerinnen und Schüler, 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 Schwimmerinnen und Schwimmer 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 Schwimmerin und Schwimmer 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 Schwimmerin und Schwimmer 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 Schwimmerin und Schwimmer 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 Schwimmerin und Schwimmer 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 Schülerinnen und Schüler 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 Schülerinnen und Schüler 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 Schwimmerin und Schwimmer 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

Schülerinnen und Schüler 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.	

Schülerinnen und Schüler mit mentaler Beeinträchtigung

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

Schülerinnen und Schüler 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 Spannbreite 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 Schwimmen U 20 – U 14

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 U 16 aus maximal 9 Schülerinnen oder Schülern, in der U 14 aus 8 Schülerinnen oder Schülern. Mixed-Mannschaften sind in der U 14 bis zum Landesfinale zulässig, dabei ist die Anzahl der Jungen und Mädels egal.

Modus

In der U 16 werden in den Einzeldisziplinen im Freistil- und Brustschwimmen je Mannschaft 3 Schülerinnen und Schüler, in der Einzeldisziplin Rückenschwimmen 2 Schülerinnen und Schüler gewertet. Startberechtigt ist in jeder Einzeldisziplin jeweils ein/e Schülerin und Schüler mehr, als gewertet wird. Bei den Einzelstarts gibt es bei einer Disqualifikation somit kein Nachschwimmen.

Ein/e Schülerin und Schüler 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 StaffelSchwimmerinnen und Schwimmern ist die Regel von maximal 3 Starts pro Schülerin und Schüler 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 U 14 gelangen nur Staffelbewerbe sowie das Mannschaftsdauerschwimmen in die Wertung. Ein/e Schülerin und Schüler 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 StaffelSchwimmerinnen und Schwimmern ist die Regel von maximal 4 Starts pro Schülerin und Schüler anzuwenden.

Wertung

In der U 16 wird das Wettkampfergebnis durch die Addition der Wertungszeiten ermittelt. In der U 14 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	DISZIPLIN
U 20 m und w	50 m Freistil, 50 m Brust, 50 m Rücken, 50 m Schmetterling, 8x50 m Freistilstaffel, 4x50 m Lagenstaffel
U 18 m und w	50 m Freistil, 50 m Brust, 50 m Rücken, 50 m Schmetterling, 8x50 m Freistilstaffel, 4x50 m Lagenstaffel
U 16 m und w	50 m Rücken, 50 m Freistil, 4 x 50 m Lagenschwimmen (Staffel) 50 m Brust, 8 x 50 m Freistilschwimmen (Staffel)
U 14 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 Schülerinnen und Schüler 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 Teilnehmerinnen und Teilnehmer 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

U 16

- Wettkampf 1: 50 m Rückenschwimmen
Wettkampf 2: 50 m Freistilschwimmen
Wettkampf 3: 4 x 50 m Lagenschwimmen (Staffel)
Wettkampf 4: 50 m Brustschwimmen
Wettkampf 5: 8 x 50 m Freistilschwimmen (Staffel)

U 14

- 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 Teilnehmerinnen und Teilnehmer 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 (Rückengleichschlag 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. Die Mannschaft bekommt je geschwommene Bahn 1 Bonussekunde gutgeschrieben.

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 aus 6 Spieler/innen, von denen jeweils 5 während einer Begegnung eingesetzt werden müssen. In einer Mannschaft sind die 6 Spieler/innen der Spielstärke nach aufzustellen und erhalten die Platzziffern 1 bis 5. Diese ergeben sich aus der Reihenfolge der Spieler/innen in der Mannschaftsmeldung. Der/Die bei der Doppelaufstellung auf Position 1 aufgestellte Spieler/in muss im ersten Doppel eingesetzt werden. Die Aufstellung erfolgt nach der Arbeitsrangliste („Jugend trainiert“) des Deutschen Tennis Bundes e. V., sofern die Schüler/innen in Ranglisten geführt werden. Falls keine Ranglistenposition vorliegt, gilt die Leistungsklasse (LK) als Einstufungskriterium. Nicht in einer Rangliste aufgeführte Spieler/innen erhalten bei der Berechnung der Team-Setzliste 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 1	:	B 1
2. Spiel	Einzel	A 2	:	B 2
3. Spiel	Doppel	A 1	:	B 1
4. Spiel	Doppel	A 2	:	B 2

Die Doppel werden gleichzeitig spätestens 15 Minuten nach Beendigung des letzten Einzelspiels ausgetragen. Für eine Begegnung sollten 2 Tennisplätze zur Verfügung stehen.

Wertung

Jedes gewonnene Einzel und Doppel wird mit einem Punkt für das Gesamtergebnis gewertet. Bei Spielegleichstand gewinnt die Mannschaft, die das zweite Doppel gewonnen hat.

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 Schülerinnen und Schülern 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 Oberschiedsrichterin und Schiedsrichter. Ein in die Halle gelegtes oder dort begonnenes Spiel muss dort auch beendet werden. Von dieser Regelung kann nur im Einverständnis zwischen der/dem Oberschiedsrichterin und Schiedsrichter und den Betreuerinnen und Betreuer 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 Schülerinnen und Schülern mit körperlichmotorischen und geistigen Beeinträchtigungen. Zu einer Schulmannschaft können auch Schülerinnen und Schüler 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 Schülerinnen und Schülern. Es gibt keine zahlenmäßige Vorgabe der Zusammensetzung.
5. Die Schulen melden ihre Mannschaft in der Reihenfolge der Spielstärke der Schülerinnen und Schülern. 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 Schülerinnen und Schülern „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 Finalsplele 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 Spielausgang nach der Vorrunde wird, um den/die Sieger/in zu ermitteln, zuerst die Satzdifférenz, danach die Balldifférenz 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 Tischtennis U 20 – U 14



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: [Link](#)

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

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft besteht einschließlich eines/r Ersatzspielerin und -spieler aus maximal 7 Schülerinnen und Schülern, von denen jeweils 6 während eines Wettkampfes eingesetzt werden müssen. Eine Mannschaft gilt als nicht angetreten, wenn zu Beginn einer Begegnung weniger als 6 Schülerinnen und Schülern 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 Schülerinnen und Schülern 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 Spielerin und Spieler, 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 Mannschaftsbetreuerin bzw Mannschaftsbetreuer bekannt, welche 6 Schülerinnen und Schülern 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 Schülerinnen und Schülern müssen in den Doppeln 1 oder 2 eingesetzt werden. Im Doppel 3 dürfen nur Schülerinnen und Schülern eingesetzt werden, die in der jeweiligen Begegnung ab Platz 5 der Einzelaufstellung benannt sind. Jede/r Spielerin und Spieler 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) Satzdiffenz |
| 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 Starterin und Starter 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 Kampfrichterinnen bzw. Kampfrichter 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 Schülerinnen und Schüler 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 Schülerinnen und Schüler 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 Läuferinnen und Läufer mit dem Fahrrad ist verboten und führt zur Disqualifikation des/der einzelnen Starterin und Starter bzw. der Staffel.

Sanktionen

Jegliches Fehlverhalten bzw. jeder Verstoß gegen die DTU Sportordnung sowie Windschatten fahren wird einheitlich mit einer 15-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 U 18 und U 16 gelten die Wettkampfbestimmungen 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 U 18 kann für jedes Spiel ein Libero/eine Libera neu benannt werden. Im Laufe des Turniers können dies somit auch unterschiedliche Schülerinnen und Schülern sein.
- Die „Rally-Point-Zählweise“ gilt für das gesamte Spiel.
- 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 U 16 wird 4 gegen 4 bei einer Feldgröße von 7m x 7m gespielt und es gilt die „Portugalregel“ im Aufschlag. Nach zwei (nicht zwingend direkten) erfolgreichen Aufschlägen, rotiert die eigene Mannschaft eine Position weiter, behält aber das Aufschlagrecht
- In der U 14 wird 3 gegen 3 bei einer Feldgröße von 6m x 6m gespielt.
- In der U 20 findet eine Landesbestenermittlung statt (ein Team je StSchA), Anreise Selbstkosten

Mannschaftsstärke

Eine Mannschaft in der U18 besteht aus maximal 10 Schülerinnen und Schülern einschließlich der 4 Auswechsel-Schülerinnen und Schülern. Für die Mannschaft in der U 16 können maximal 8 Schülerinnen und Schülern einschließlich der 4 Auswechsel-Schülerinnen und Schülern gemeldet werden.

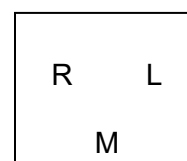
Für die Mannschaft in der U 14 können maximal 6 Schülerinnen und Schülern, gemeldet werden.

Spielmodus:

WETTKAMPFKLASSE	U 20 M	U 20 W	U 18 M	U 18 W	U 16 M	U 16 W	U 14 M	U 14 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 U 14 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) Satzdifférenz
- c) Anzahl der gewonnenen Sätze
- d) Balldifférenz
- e) Anzahl der gewonnenen Bälle
- f) Direktvergleich

Regeländerungen zum 01.01.2026 für den gesamten Spielverkehr des DVV (inklusive JtfO) – Zusammenfassung und ergänzende Anmerkungen des Bundesschiedsrichterwartes

1. Regel 7.4 (Text geändert): „Den Spielern der aufschlagenden Mannschaft steht es jedoch frei, im Moment des Aufschlags eine beliebige Position einzunehmen.“

Die Änderung soll den Spielern der als nächstes abwehrenden Mannschaft helfen, möglichst frühzeitig die gewünschten Positionen einzunehmen (vorne: Block; hinten: Abwehr). Achtung: Keine Änderung für einen möglichen Rotationsfehler (Regel 7.7) bei der aufschlagenden und einen möglichen Positionsfehler (Regel 7.5) bei der annehmenden Mannschaft.

2. Regel 9.1.1 (Text unverändert): „Ein Spieler darf den Ball nicht zweimal direkt nacheinander berühren (...).“

Hier liegt nach Aussage der FIVB (nur) eine neue Interpretation vor. Eine Doppelberührung mit den Händen ist kein Fehler mehr bei einem oberen Fingerzuspiel („Pritschen“), wenn

- der Ball innerhalb der eigenen Mannschaft bleibt (kein Angriffsschlag ist) UND
- dies innerhalb einer einzigen (Zuspiel-)Aktion stattfindet (Berührungen nicht unabhängig voneinander oder der Ball nicht z.B. auch den Kopf berührt).

Zusammenfassung:

- Das Zuspiel wird als Doppelberührung bewertet, der Ball fliegt zum eigenen Angreifer und wird nach dem eigenen Angriff vom gegnerischen Block berührt. (= Normalfall) → KEINE DOPPELBERÜHRUNG, KEIN FEHLER des Zuspielers
- Das Zuspiel wird als Doppelberührung bewertet, und der Ball fliegt direkt zur gegnerischen Mannschaft. → DOPPELBERÜHRUNG, FEHLER des Zuspielers (im Moment der Netzüberquerung)
- Das Zuspiel wird als Doppelberührung bewertet, der Ball fliegt Richtung Netz und wird erlaubterweise (Regel 14.3) vom übergreifenden gegnerischen Block berührt. → DOPPELBERÜHRUNG, FEHLER des Zuspielers (im Moment der Blockberührung)
- Das Zuspiel wird als Doppelberührung bewertet, der Ball fliegt Richtung Netz und wird gleichzeitig vom eigenen Angreifer und vom gegnerischen Block berührt. (= Spezialfall) → KEINE DOPPELBERÜHRUNG, KEIN FEHLER des Zuspielers

Achtung:

Es geht bei der Neuinterpretation der Regel 9.1.1 nur um die zweite Ballberührung einer Mannschaft (das „Zuspiel“ bzw. „Stellen“). Der Angriffsschlag muss weiterhin „sauber“ sein, Regel 9.2.3.2 hinsichtlich der ersten Ballberührung ist nicht betroffen. Der Ball darf weiterhin nicht gefangen und / oder geworfen werden (Regel 9.2.2). Es ist also – genauso wie bei der ersten Ballberührung – zwischen dem gehaltenen Ball (nicht erlaubt, Handzeichen 16) und dem doppelt berührten Ball (erlaubt, Handzeichen 17) zu unterscheiden.

3. Regel 10.1.2.3 (Text neu): „Der Ball, der nach der zweiten oder dritten Berührung der Mannschaft vollständig oder teilweise im Bereich des Außensektors in die Freizone des Gegners gespielt wird, darf nicht zurückgespielt werden und wird als „aus“ betrachtet, sobald er die Netzebene durchquert.“

Die Änderung, dass der Ball nur nach der ersten Berührung zurückgespielt werden darf, dient der Vermeidung unsinniger Aktionen bzw. Fehler (z.B. Abhaken einer Behinderung, obwohl ein regelkonformes Zurückspielen zur gegnerischen Mannschaft unmöglich ist).

4a. Regel 12.5.3 (Text neu): „Jedem Spieler der aufschlagenden Mannschaft ist es untersagt, während des Aufschlags seine Hände über den Kopf zu heben, solange der Ball nicht über das Netz geflogen ist. (...)“

Die Änderung soll das Fair Play fördern, denn es gibt keinen vernünftigen Grund, die Hände (Arme) über den Kopf zu heben (außer die Sicht zu verdecken). Die Vorgabe gilt auch für Spieler, über die der Ball gar nicht fliegen kann, weil sie z.B. in der anderen hinteren Ecke stehen.

Klarstellung: Es gibt jetzt DREI voneinander unabhängige Fälle des Sichtblocks:

1. Individueller Sichtblock (12.5.1/12.5.2, wie bisher) – in aller Regel irrelevant
2. Gruppensichtblock (12.5.1/12.5.2, wie bisher)
3. Hände oberhalb des Kopfes (12.5.3, neu) – sinnvollerweise als erstes zu prüfen

4b) Regel 12.5.3 (Text neu): „(...) Der 1. Schiedsrichter darf eine Mannschaft über den Spielkapitän vorwarnen (darauf hinweisen), wenn er davon ausgeht, dass sie gezielt die Sicht verdeckt.“

Die Änderung mit der Erlaubnis zur – ansonsten unüblichen – Warnung vor Spielfehlern soll unnötige Spielzugverluste vermeiden (helfen). Diese Vorwarnung ist sowohl vor dem Spiel (Begrüßung, Auslosung) als auch in der konkreten Situation möglich bzw. erwünscht.

In Erweiterung des reinen Regeltextes erlauben die Refereeing Guidelines 2025 des Volleyball-Weltverbandes FIVB in Abschnitt 12.5 diese Vorwarnung auch beim Gruppensichtblock UND klar erkennbarer Absicht eines Sichtblocks.

Diese Refereeing Guidelines der FIVB legen auch fest, dass im – eher unwahrscheinlichen – Fall des Nichtbefolgens der Vorwarnung der Sichtblock SOFORT nach erfolgtem Aufschlag zu pfeifen ist, und zwar unabhängig von der tatsächlichen Flugbahn des Balles.

Sollte im Falle eines Gruppensichtblocks nach der Vorwarnung die Gruppierung nicht eindeutig aufgehoben werden (die Spieler verändern zwar ihre Positionen, aber nur geringfügig), so ist die Situation NEU ZU BEURTEILEN. Da ein Vorwarnen dann natürlich nicht mehr funktioniert, muss – wie bisher – unter Zugrundelegung der Kriterien von Regel 12.5.1 / 12.5.2 entschieden werden, also u.a. auch unter Berücksichtigung der Flugbahn des Balles.

2.18 Zweifelderball



Mädchen und Jungen können ohne festgelegte Quote in einer Mannschaft spielen. Eine Mannschaft besteht aus zehn Schülerinnen und Schülern 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.

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

Ziel: Das Spiel ist gewonnen, wenn alle zehn Schülerinnen und Schülern 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 Spielerin und Spieler 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 Schülerinnen und Schüler müssen das Spielfeld verlassen und sich hinter der gegnerischen Grundlinie oder deren Verlängerung postieren. Diese Schülerinnen und Schüler 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 Spielerin und Spieler 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 Spieles 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 Schülerinnen und Schüler 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 Sport- schule 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, Gerätturnen/m, Trampolin, Volleyball/w, paralympischer Sport: Leichtathletik und Radsport
Sportschule Frank- furt (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 Pots- dam „Friedrich Ludwig Jahn“	Zeppelinstraße 114-117 14471 Potsdam sekretariat@sportschule-potsdam.de	Frau Dr. Gerloff	0331/ 2898200	Fußball/w, Kanu- rennsport, 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 Lucken- walde info@osluk.de	Frau Schwerdt	03371/ 642039	Ringen
Prinz-von-Hom- burg-Schule Gesamtschule mit Grundschul- teil und Förderschul- klassen	Lindenstraße 6 16845 Neustadt (Dosse) sekretariat@homburgschule.de	Herr Roggeline	033970/ 13906	Reitsport

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 Ober- schule 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 Ober- schule „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“ - Sportprofilerte Ganztagsschule mit gymnasialer Ober- stufe - UNESCO- Projektschule -	Bruno-Baum-Ring 26 14712 Rathenow kontakt@buergel-schule.de	Herr Hohmann	03385/ 514185	Basketball und Fußball
Carl-von-Ossietzky- Oberschule mit an- gegliederter Primar- stufe	Unter den Linden 11 14542 Werder (Havel) cvo@schulen-werder.de	Frau Lenius	03327/ 42725	Badminton und Volleyball
Sachsendorfer Oberschule Cottbus Schule mit hervor- ragender Berufsorientierung	Schwarzheider Straße 7 03048 Cottbus sachsendorfer-oberschule@saos.de	Frau Zickert	0355/ 522832	Mannschafts- und Rück- schlagspiele
Schule Finowfurt	Spechthausener Straße 1- 3 16244 Schorfheide/OT Fi- nowfurt 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 lenné-schule-hoppegarten@ewetel.net	Frau Schmidt	03342/ 36680	Zweikampf, Judo/ Selbstver- teidigung
Goethe-Oberschule Kremmen	Straße der Einheit 2 16766 Kremmen Goethe-Schule-Kremmen@t-online.de	Frau Schwabe	033055/ 2018002	Spisportarten
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-Grund- schule	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 kaestner-schule.stadt@schwedt.de	Frau Kobs	03332/ 32453	Kanurenn- sport, Schwimmen, Handball

7 ANLAGEN - Vordrucke

Hier ist der Link zu den Vordrucken - <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/schule/schulkultur/jtfo/downloads/vordrucke>

- Abrechnung zur An- und Abreise per Auto oder ÖVP
- Fahrtrag mit privatem PKW
- Meldeliste
- Gruppenanmeldung für Bus
- Gruppenanmeldung für Bahn