Realgymnasium
unter besonderer Berücksichtigung
der sportlichen Ausbildung
(11./12. Schulstufe)

Vorprüfung zur Reifeprüfung

Reifeprüfungsverordnung (BGBl. II – Ausgegeben am 30. Mai 2012)

§ 2 (1) Die Reifeprüfung besteht am Realgymnasium unter besonderer Berücksichtigung der sportlichen Ausbildung aus einer Vorprüfung und einer Hauptprüfung.

§ 2 (2) Die Vorprüfung besteht aus mündlichen, praktischen oder mündlichen und praktischen Prüfungen.

§ 4 (1) Am Realgymnasium unter besonderer Berücksichtigung der sportlichen Ausbildung haben die Vorprüfungen beim erstmaligen Antreten je nach dem sportlichen Schwerpunkt innerhalb der letzten zehn Wochen der vorletzten Schulstufe oder innerhalb des ersten Semesters der letzten Schulstufe stattzufinden. Wiederholungen haben je nach dem sportlichen Schwerpunkt innerhalb des Wintersemesters und innerhalb der letzten 15 Wochen des Unterrichtsjahres stattzufinden. Die konkreten Prüfungstermine, einschließlich jener für Wiederholungen, sind durch die Schulbehörde erster Instanz unter Bedachtnahme auf die inhaltliche Ausrichtung festzulegen und vier Wochen vor der Prüfung kundzumachen. Im Falle der Zulassung auf Antrag ist dieser bis spätestens zwei Wochen vor dem Prüfungstermin bei der Schulleiterin oder beim Schulleiter einzubringen.

§ 6 (2) Am Realgymnasium unter besonderer Berücksichtigung der sportlichen Ausbildung haben die Prüfungskandidatinnen und Prüfungskandidaten spätestens zwei Wochen vor der Prüfung bekannt zu geben, welche Bewegungsbereiche sie für die Prüfungsgebiete gemäß § 5 (1) gewählt haben (vier von fünf Bewegungsbereichen).

Bewegungsbereiche

Bewegungsbereich
Gerätturnen
- Reck
- Boden
- Kasten
- Balken/Barren

Bewegungsbereich
Leichtathletik 5-Kampf
- 100 m Lauf
- Kugel
- Hochsprung
- Weitsprung
- 1000m/800m Lauf

Bewegungsbereich
Sportspiele
- Volleyball
- Basketball
- Fußball
- Handball

Bewegungsbereich
Motor. Grundlagen
- Ballweitwurf
- 5er Hop
- 20m Sprint
- Seilklettern
- Pendellauf
- 2400m Lauf

Bewegungsbereich
Gymnastik Tanz Akrobatik

Bewegungsbereich
Schwimmen
- 50 m Brust
- 50 m Kraul
- Technik
- Wenden
- Sprünge

Jede Schülerin/ jeder Schüler muss in vier Bewegungsbereichen die praktische Vorprüfung ablegen. Ein Sportspiel kann durch den Bewegungsbereich „Gymnastik Tanz Akrobatik“ ersetzt werden.

Schwimmen

Die **Gesamtnote** aus Schwimmen ergibt sich aus:

Teilnote I: Zeitschwimmen
50 m Brust und 50 m Kraul (siehe Tabelle Schwimmen)

Teilnote II: Technik (Brust-, Kraul- und Rückentechnik), Wenden und Startsprung
Schwimmtechniken: Koordination von Arm- und Beinbewegung, Atemrhythmus, Wasserlage
Brustwende: Anschwimmen, beidhändiger Anschlag, Drehung um die Tiefenachse, Abstoß, Unterwasserzug mit Gleitphase davor und danach, Übergang zum Brustschwimmen, Orientierung unter Wasser
Kraulrollwende: Anschwimmen, Drehung um Längs- und Querachse, Abstoß, Gleitphase mit Beginn des Beinschlages, Übergang zum Kraulschwimmen, Orientierung unter Wasser
Brust-Startsprung: Absprung, Flug- und Eintauchphase, Unterwasserzug mit Gleitphase davor und danach, Übergang zum Brustschwimmen
Kraul-Startsprung: Absprung, Flug- und Eintauchphase, Gleitphase mit Beginn des Beinschlages, Übergang zum Kraulschwimmen

Teilnote III: Abfaller und Sprünge vom 1m oder 3m Brett:
Körperspannung, Absprung- Flug- und Eintauchphase

alle Teilnoten müssen positiv sein! (50% der Punkte)

Teilnote I Zeitschwimmen 50m Brust und 50m Kraul			100 P
Teilnote II Technik/Wenden/Startsprünge Brust und Kraul			60 P
Teilbereich Technik		Brusttechnik	10 P
	Kraultechnik	10 P	
	Rückentechnik	10 P	
Teilbereich Wenden		Brustwende	10 P
	Kraulwende	10 P	
	Startsprung	10 P	
Teilnote III Sprünge/Abfaller vom 1m und 3m Brett			40 P
Kopfsprung vw.		1m Brett	10 P
Fußsprung vw.		3m Brett	10 P
Abfaller vw.	3m Brett	10 P	
1 $^1/_2$ Salto vw.	1m Brett od.	10 P	
Abfaller rw.	3m Brett		
Gesamtpunkteanzahl			200

176 – 200 Punkte	**Sehr Gut**
151 – 175 Punkte	**Gut**
126 – 150 Punkte	**Befriedigend**
100 – 125 Punkte	**Genügend**
<100 Punkte	**Nicht Genügend**

Motorische Grundlagen

1. **20m Sprint mit fliegendem Start** (Sprint- Schnelligkeit)
   Durchführung: Anlauflänge 10m; zwei Versuche, die bessere Leistung kommt in die Wertung (Lichtschranken-Messung)

2. **5er Hop** (Sprungkraft/ Koordination/ Rumpfkraft)
   Durchführung: 5er Sprung Beginn beidbeinig re (li), li (re), re (li), li (re) beidbeinige Landung; zwei Versuche, die bessere Leistung kommt in die Wertung

3. **Seilklettern 5m** (Kraft obere Extremitäten/ Koordination)
   Durchführung:
   Frauen klettern mit Beinschluss, begonnen wird aus dem beidbeinigen Stand auf einer Niedersprungmatte, beide Hände mit Griff am Seil. Endmarke auf 5m Höhe.
   Männer Hangeln ohne Beinschluss, Füße dürfen den Boden am Beginn nicht berühren. Die Höhe gilt als erreicht, wenn mit einer Hand das über der Endmarke befindliche Seil deutlich gefasst wird. Sollte im ersten Versuch das Limit nicht erreicht werden, steht ein zweiter Versuch zur Verfügung.

4. **Pendellauf** (Schnelligkeitsausdauer)
   Durchführung: 2 x 70m, 30 sec. Pause

   Start ←----------→ 6m
   ←----------→ 9m
   Ziel ←----------→ 20m

5. **Schwerballwurf** (Weitwurf)
   Durchführung: Kernwurf mit Anlauf; Ballgewicht 1kg

6. **2400m Lauf** (Lauf- Ausdauer)
   Durchführung: Zeit über 6 Runden auf der LA- Anlage wird gestoppt

Je Bewerb können 100 Punkte erreicht werden. Um den Grundlagentest positiv abzuschließen müssen 240 Punkte erreicht werden.
(siehe Tabelle Motorische Grundlagen)

510 – 600 Punkte	**Sehr Gut**
420 – 509 Punkte	**Gut**
330 – 419 Punkte	**Befriedigend**
240 – 329 Punkte	**Genügend**
<240	**Nicht Genügend**

Gerätturnen

Am Boden, am Kasten und am Reck müssen beide Übungen geturnt werden. Am Barren (Knaben) bzw. am Balken (Mädchen) kann eine Übung ausgewählt werden.

Bewertung der Übungen

Jede Übung hat eine **A-Note**, die sich aus den Einzelteilen mit entsprechender Punktezahl ergibt. Ergibt die A-Note null Punkte, dann ist auch die Endnote null Punkte.

Die **B-Note** bewertet die genaue Übungsausführung mit max. 10 Punkten:

- Haltung: max. 4 Punkte
- Technik: max. 4 Punkte
- Dynamik: max. 2 Punkte

Richtlinie für fehlerhafte Dynamik:

- Übungsfluss wird unterbrochen
- Unnötiges Schwungholen
- Zu geringe Haltedauer
- Wird nur ein Übungsteil anerkannt, gibt es keine Zusatzpunkte in diesem Bereich

Richtlinie für fehlerhafte Haltung bzw. Technik:

- Siehe Leitbildformulierung
- Landefehler

Die Bewertung der Übungen erfolgt mit einer A- und einer B-Note, die Addition dieser beiden Noten ergibt die Endnote.

Generell: A-Note plus B-Note minus Stürze = Endnote

Bewertung bzw. Notenschlüssel:

Gerät	Übung	A-Note	B-Note	Gesamtpunkte
Boden	1	3	10	13
	2	4	10	14
Sprung	1	3	10	13
	2	5	10	15
Reck	1	3	10	13
	2	5	10	15
Barren/Balken	1	5	10	15
oder	2	7	10	17
			Max.	**100**

88 – 100	**Punkte**	**Sehr Gut**
75,5 – 87,5	**Punkte**	**Gut**
63 – 75	**Punkte**	**Befriedigend**
50,5 – 62,5	**Punkte**	**Genügend**
<50,5	**Punkte**	**Nicht Genügend**

Übungsbeschreibung im Detail

Boden:

Übung 1

Übungsteile	Punkte	A-Note	B-Note	Gesamt-punkte
Handstützüberschlag seitwärts (Rad)	1			
Aufschwingen zum Handstand	1			
½ Handstanddrehung (Abrollen bzw. – schwingen)	1	3	10	**13**

Übung 2

Übungsteile	Punkte	A-Note	B-Note	Gesamt-punkte
Handstützüberschlag seitwärts mit ¼ Drehung (Radwende)	2			
Rolle rückwärts über den Handstand	2	4	10	**14**

Sprung:

Übung 1

Übungsteil	Punkte	A-Note	B-Note	Gesamt-punkte
Hocke über den Längskasten (Aufgreifen über der Mittellinie)	3	3	10	**13**

Übung 2

Übungsteil	Punkte	A-Note	B-Note	Gesamt-punkte
Handstützüberschlag vw. über den Querkasten (Minitramp erlaubt!)	5	5	10	**15**

Reck:

Übung 1

Übungsteile	Punkte	A-Note	B-Note	Gesamt-punkte
Hüftaufschwung in den Stütz -	1			
Spreizumschwung (Mühle) -	1			
Hocke oder Hockwende	1	3	10	**13**

Übung 2

Übungsteile	Punkte	A-Note	B-Note	Gesamt-punkte
Lauf- oder Schwebekippe	2			
Kniehangab- und -aufschwung	1			
Hüftumschwung vl.rw. – Unterschwung	2	5	10	**15**

Barren – es wird eine Übung ausgewählt:

Übung 1

Übungsteile	Punkte	A-Note	B-Note	Gesamt-punkte
Sprung in den Oberarmhang -	1			
Stemmaufschwung rw. in den Stütz – Zwischenschwung -	1			
Kreishocke	3	5	10	**15**

Übung 2

Übungsteile	Punkte	A-Note	B-Note	Gesamt-punkte
Kippaufschwung (Ellhangkippe) in den Grätschsitz –	3			
Heben zum Oberarmhandstand –	2			
Abrollen zum Grätschsitz –	1			
Wende	1	7	10	**17**

Balken – es wird eine Übung ausgewählt:

Übung 1

Übungsteile	Punkte	A-Note	B-Note	Gesamt-punkte
beliebiger Aufgang	1			
½ Drehung – Schrittsprung -	1			
Sohlenstandwaage vl. –	1			
Handstützüberschlag sw. mit ¼ Drehung (Radwende) zum Gerät	2	5	10	**15**

Übung 2

Übungsteile	Punkte	A-Note	B-Note	Gesamt-punkte
Aufhocken -	1			
Handstützüberschlag seitwärts (Rad)	2			
½ Drehung – Schrittsprung –	1			
Schersprung mit gebeugten Beinen (Pferdchensprung) -	1			
Handstützüberschlag	2	7	10	**17**

Leichtathletik

Die Schüler/Innen absolvieren einen 5-Kampf - bestehend aus:

- **100m Lauf:** Grundschnelligkeit mit den Schwerpunkten Beschleunigungsvermögen, Schnelligkeitsausdauer, Schnellkoordination und Reaktionszeitstabilisation
- **Weitsprung** (Zonenabsprung, 3 Versuche)**:** zyklische Schnelligkeit mit Schwungübertragung
- **Hochsprung** (3 Versuche pro Höhe)**:** Bewegungskoppelung und Schwungübertragung, Rhythmisierungsfähigkeit
  Anfangshöhe: männlich 1,20m; weiblich 1,10m
  Stangenerhöhung: männlich 5cm bis 1,35m bzw. 4cm von 1,35cm auf 1,39cm (danach 1cm);
  weiblich 2cm bis 1,18cm (danach 1cm)
- **Kugel** (männlich 5 kg, weiblich 4 kg, 3 Versuche)**:** Integration von Kraft und Bewegungskoordination
- **Lauf** (männlich 1000m, weiblich 800m)**:** Grundschnelligkeit mit den Elementen Laufökonomie und Tempohärte

Punktewertung:

Grundlage: Internationale Leichtathletik- Mehrkampfwertung/ Ausgabe 2001/ DLV- Broschüre

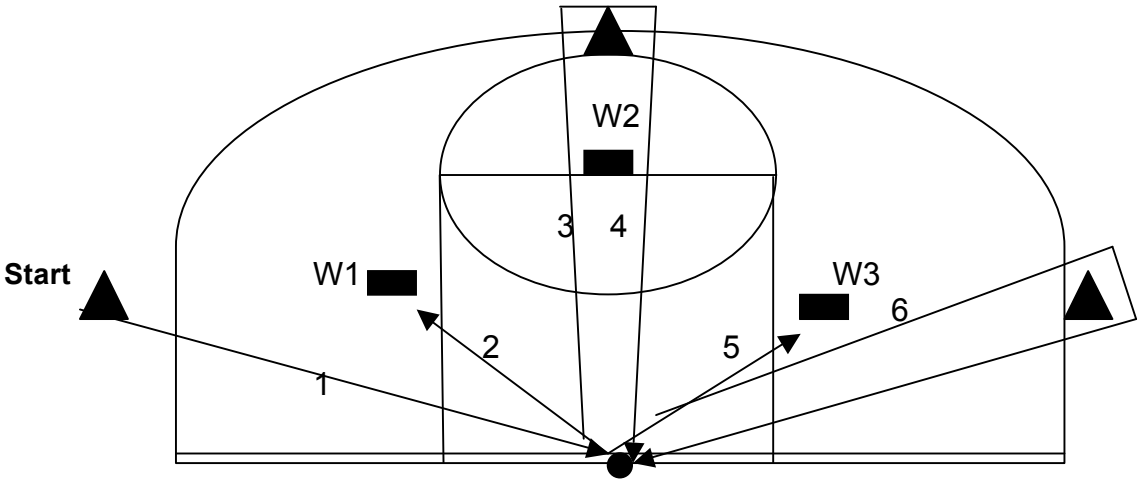
	Schüler	Schülerinnen
Sehr Gut	**ab 2473 Punkte**	**ab 2199 Punkte**
Gut	**2178 - 2472 Punkte**	**1938 - 2198 Punkte**
Befriedigend	**1891 - 2177 Punkte**	**1691 - 1937 Punkte**
Genügend	**1621 - 1890 Punkte**	**1457 - 1690 Punkte**
Nicht Genügend	**- 1620 Punkte**	**- 1456 Punkte**

Die Gesamtnote aus Leichtathletik ergibt sich aus der Gesamtpunkteanzahl des 5-Kampfes

Sportspiele

Basketball

1. Zwei Durchgänge des „Knabber-Nossi-Shootingcontests“ ohne Zeitbegrenzung (18 Punkte + 2 Punkte für fehlerfreie Übung = max. 20 Punkte);
Überprüfung der Präzision und Akkuranz



1. Dribbling – Lay-up rechts von rechts – Rebound –1Punkt
2. Distanzwurf von der rechten Seite – Markierung W1 – Rebound – 2 Punkte
3. Dribbling um die Markierung in der Mitte – Lay-up Mitte mit der linken oder rechten Hand – Rebound – 1 Punkt
4. Freiwurf von der Mitte – Markierung W2 – Rebound – 2 Punkte
5. Dribbling um die Markierung – Lay-up links mit der linken Hand – Rebound – 1 Punkt
6. Distanzwurf von links – Markierung W3 – 2 Punkte

2. Slalomdribbling mit den 4 Arten des Handwechsels
(5 Punkte für jede fehlerfreie Länge = max. 20 Punkte);
Koordination der oberen und unteren Extremitäten mit Ball

1. Länge: vor dem Körper
2. Länge: durch die Beine
3. Länge: hinter dem Körper
4. Länge: halbe Drehung m. Zurückziehen des Balles

} Der Ball muss immer richtig abgesichert werden.

3. Technik (je 5 Punkte = max. 10 Punkte);
Isolierte technisch-koordinative Kompetenz

Übung mit Partner 1 x von links und 1 x von rechts

1. Dribblingstart – Doppelpass – Jumpstop - Pivot 1	=	1,5 Punkte
2. Dribblingstart- Jumpstop - Pivot 2 - Doppelpass	=	1,5 Punkte
3. Layup – Korberfolg – Rebound	=	2,0 Punkte
		5,0 Punkte pro Seite

4. Spielverhalten im Spiel 3:3 (= max. 10 Punkte)
Anwendungen der Grundtechniken, Spielverständnis, Bewegung am Feld
Überprüfung der „Komplexen Spielkompetenz“, sowie der „Individuellen komplexen Spielkompetenz“

Übung 1	20 Punkte
Übung 2	20 Punkte
Übung 3	10 Punkte
Übung 4	10 Punkte
Gesamt	**60 Punkte**

Handball

Folgende Zielkompetenzen gelten für alle Übungen:
Koordinierte Eigenkörperbeschleunigung mit abschließender Fremdkörperbeschleunigung verbunden mit verbesserter Treffsicherheit; Verbesserung der Bewegungsdynamik und der Auge- Handkoordination; Koordination von Raum, Zeit und Objekt

1. 3 x Schlagwurf vom 9 m Kreis (= max. 15 Punkte)
(Aufbauposition rechts oder links) nach Zuspiel von der Seite - kein Dribbling erlaubt - Wurfstärke wird mitbeurteilt - Zielvorgabe: Kreuzeck lang

gelungener Versuch	5 Punkte
Zielvorgabe nicht erreicht	2 Punkte Abzug
pro technischem Fehler	1 Punkt Abzug

2. 3 x Sprungwurf von 9 – 10 m (= max. 15.Punkte)
(Aufbauposition von rechts oder links) nach Zuspiel von der Seite.- 1 bis 3 Schritte nach der Ballannahme - kein Dribbling erlaubt - Wurfstärke wird mitbeurteilt - Zielvorgabe: tief („bodenauf “) in die lange Ecke

gelungener Versuch	5 Punkte
Zielvorgabe nicht erreicht	2 Punkte Abzug
pro technischem Fehler	1 Punkt Abzug

3. 3 x Durchsetzen im Spiel 1:1 (= max. 15 Punkte)
Nach Zuspiel von der Seite - Gegner überspielen und anschl. Torwurf - Finte, Raumbegrenzung - Dribbling erlaubt - Verteidigung ohne schweren Foul

gelungener Versuch	5 Punkte
pro technischem Fehler	1 Punkt Abzug

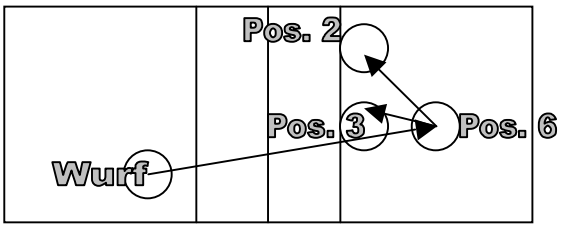
4. 3 x 7 m Wurf (= max. 15 Punkte)

technisch richtigem Torerfolg	5 Punkte
pro technischem Fehler	1 Punkt Abzug
Schrittfehler oder Übertreten	2 Punkte Abzug

Übung 1	15 Punkte
Übung 2	15 Punkte
Übung 3	15 Punkte
Übung 4	15 Punkte
Gesamt	**60 Punkte**

Volleyball

1. Bagger - Unteres Zuspiel (= max. 40 Punkte)
Der Ball wird dem Prüfungskandidaten von einer markierten Position aus der gegenüberliegenden rechten Feldhälfte über das Netz zugeworfen.

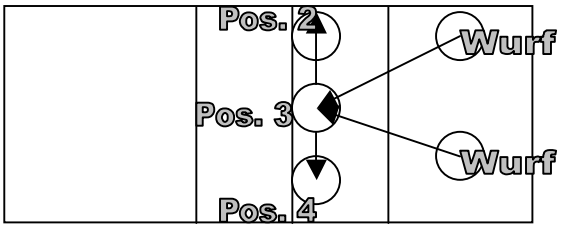


1a: 5 x unteres Zuspiel von Position 6 auf Position 3 (20 Punkte)
1b: 5 x unteres Zuspiel von Position 6 auf Position 2 (20 Punkte)

Bewertungskriterien für 1a und 1b:

20 Punkte: 5 (von 5) Bälle werden auf die Position 3 bzw. Position 2 präzise zugespielt (Ballcatcher in Netzkantenhöhe)
15 Punkte: 4 (von 5) gebaggerten Bälle
10 Punkte: 3 (von 5) gebaggerten Bälle
5 Punkte: 2 (von 5) gebaggerten Bälle
2 Punkte Abzug: bei technischen Fehlern (flache Flugkurve, Plattform)

2. Pritschen - Oberes Zuspiel (= max. 40 Punkte)
Der Ball wird dem Prüfungskandidaten von Position 5 bzw. Position 1 des gleichen Spielfeldes zugeworfen.



2a: 5x oberes Zuspiel von Position 3 auf Position 4 (20 Punkte)
2b: 5x oberes Zuspiel von Position 3 auf Position 2 (20 Punkte)

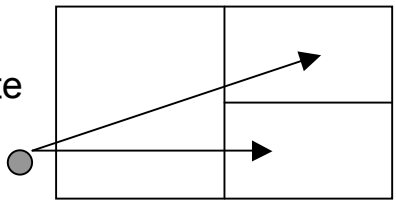
Bewertungskriterien für 2a und 2b:

20 Punkte: 5 (von 5) zugespielte Bällen, die mindestens 1 m über Netzkantenhöhe gespielt werden, werden auf Pos.4 bzw. Pos.2 präzise zugespielt (Ballcatcher in 2,80 cm Höhe)
15 Punkte: 4 (von 5) gespielten Bälle
10 Punkte: 3 (von 5) gespielten Bälle
5 Punkte: 2 (von 5) gespielten Bälle
2 Punkte Abzug: bei technischen Fehlern (Doppelberührung)

3. Service von oben (= max. 20 Punkte)

Koordinierte Eigenkörperbeschleunigung mit abschließender Fremdkörperbeschleunigung verbunden mit Treffsicherheit; Auge-Handkoordination; Koordination von Raum, Zeit und Objekt

5 x rechte Feldhälfte
5 x linke Feldhälfte
} pro Service – 2 Punkte



4. Spiel 3 mit 3 im verkleinerten Spielfeld (= max. 20 Punkte)

Spielfluss (ohne Wettkampfgedanken)
Anwendung der Grundtechniken (Service von unten, oberes und unteres Zuspiel)

Beurteilung: Technische Kompetenzen (technisch richtiges Spiel)
Koordinative Aspekte (Bewegung zum Ball)
Bewegungsvorausnahme
Kognitive Kompetenzen (taktisches Spiel)

20 Punkte: bei Erfüllung der Beurteilungskriterien
2 Punkte Abzug pro technischem Fehler

Übung 1a	20 Punkte
Übung 1b	20 Punkte
Übung 2 a	20 Punkte
Übung 2 b	20 Punkte
Übung 3	20 Punkte
Übung 4	20 Punkte
Gesamt	**120 : 2 = 60 Punkte**

Fußball

1a. Jonglieren 1 Punkt pro Kontakt (= max. 40 Punkte)

Koordinative Ballbeherrschung (beidseitig)

Der Ball wird abwechselnd mit dem rechten und dem linken Fuß jongliert und darf nie zum Stillstand kommen. Zwei unmittelbar aufeinanderfolgende Kontakte mit demselben Bein werden als Fehler gewertet. Der Oberschenkel kann fallweise den Fuß ersetzen (es sind nur zwei aufeinanderfolgende Kontakte mit dem Oberschenkel erlaubt –1x li und 1x re).
Zwei Versuche – der bessere wird gewertet.

1b. Partnerkopfball 10x (= max. 20 Punkte)

Koordinative Ballbeherrschung mit dem Kopf, Kopfballtechnik

Beginn: Durch Zuwerfen zum Partner oder durch eigenes Aufspielen. Es zählen nur die wechselseitigen Kontakte. **Zwei Versuche pro Paar – der bessere wird gewertet**.

2. Slalomlauf mit Torschuss (= max. 60 Punkte)

Ballbeherrschung im Stangenparcours (Ballkoordination beidseitig),
Torschussgenauigkeit

Der Ball muss auf der linken und rechten Seite um die Markierungen geführt werden. Nach der letzten Markierung erfolgt der Torschuss im Strafraum. Ein zusätzlicher Ballkontakt ist nicht mehr erlaubt. Der Ball darf vor dem Torschuss nicht zum Stillstand kommen und es muss ein Tor erzielt werden.
Rechter Parcours: Torschuss mit dem linken Bein
Linker Parcours: Torschuss mit dem rechten Bein
Zeitlimit (8 sec. vom Beginn des Ballführens bis zum Überschreiten der Torlinie)

30 Punkte: gelungener Versuch
15 Punkte: erfolgreicher Torschuss – Ball berührt im Torraum den Boden
5 Punkte: erfolgreicher Torschuss – Ball berührt vor dem Torraum den Boden

3. Zielpassen rechts und links von 16 m Linie mit 15 m Ballführung (2m breites Tor) (= max. 60 Punkte)

Zielgenauigkeit (beidseitig)

Der Ball soll nach 15 m Ballführung in ein Tor gepasst werden, wobei das gegebene Zeitlimit (8 sec. vom Beginn des Ballführens bis zum Überschreiten der Torlinie) einzuhalten ist – 2 Versuche: 1 x mit dem rechten und 1 x mit dem linken Bein. Der Ball darf vor der Markierung weder zum Stillstand kommen, noch darf er diese vor dem Zielpass mit seinem vollen Umfang überschreiten.
Gültiger Versuch:
- wenn der Ball mit seinem vollen Umfang die Torlinie zwischen den beiden Begrenzungsstangen überschritten hat
- wenn das Zeitlimit eingehalten wurde

4a. Torschuss mit Partner (= max. 40 Punkte)

Zuspiel mit Partner, Torschussgenauigkeit, Torschuss aus dem Spiel

Spieler A befindet sich im Mittelkreis, Spieler B auf der Strafstoßmarke. Das Zuspiel des ballführenden Spielers A zum entgegenkommenden Spieler B erfolgt nach dem Mittelkreis. Ballannahme und Zuspiel (auch direkt) durch Spieler B müssen außerhalb des

Strafraumes durchgeführt werden. Spieler A schießt nach Annahme oder direkt außerhalb des Strafraumes auf das Tor. Der Ball darf vor erfolgtem Zielschuss nie zum Stillstand gekommen sein und das Zeitlimit (12 sec.) muss eingehalten werden.

40 Punkte: 1. Der Ball passiert die Torlinie ohne Bodenberührung
2. Der Ball prallt von der Torstange oder Querlatte ab – ohne vorher den Boden zu berühren – mit Torerfolg
10 Punkte: Der Ball springt im Torraum oder auf der Torlinie auf – mit Torerfolg

4b. Torschuss – ruhender Ball (= max. 20 Punkte)

Torschussgenauigkeit, Torschuss mit dem ruhenden Ball

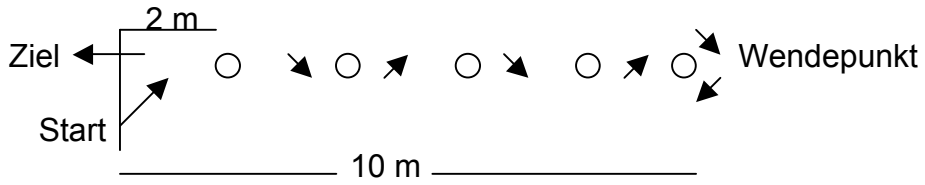
Der Torschuss erfolgt von jedem beliebigen Punkt außerhalb des Strafraumes und auch des Teilkreises.

20 Punkte: 1. Der Ball passiert die Torlinie ohne Bodenberührung
2. Der Ball prallt von der Torstange oder der Querlatte in das Tor ab – ohne vorher den Boden zu berühren – mit Torerfolg
10 Punkte: Der Ball springt im Torraum oder auf der Torlinie auf – mit Torerfolg.

5. Slalomparcours auf Zeit (= max. 60 Punkte laut Zeittabelle)

Ballbeherrschung im Stangenparcours (Ballkoordination, Balltechnik)

Zwei Versuche - der bessere wird gewertet



Sekunden	Punkte
Unter 12	60
12,1-12,3	58
12,4-12,6	56
12,7-12,9	54
13,0-13,2	52
13,3-13,5	50
13,6-13,8	48
13,9-14,1	46
14,2-14,4	44
14,5-14,7	42
14,8-15,0	40

Sekunden	Punkte
15,1-15,3	38
15,4-15,6	36
15,7-15,9	34
16,0-16,2	32
16,3-16,5	30
16,6-16,8	28
16,9-17,1	26
17,2-17,4	24
17,5-17,7	22
17,8-18,0	20
18,1-18,3	18

Sekunden	Punkte
18,4-18,6	16
18,7-18,9	14
19,0-19,5	12
19,6-20,0	10
20,1-20,5	8
20,6-21,0	6
21,1-21,5	4
21,6-22,0	2
über 22,0	0

Übung 1a	40 Punkte
Übung 1b	20 Punkte
Übung 2	60 Punkte
Übung 3	60 Punkte
Übung 4a + b	60 Punkte
Übung 5	60 Punkte
Gesamt	**300 Punkte:5 = 60 Punkte**

Bewertung der Sportspiele

Die Note ergibt sich aus der Summe der erreichten Punkteanzahl aller vier bzw. drei Ballspielarten.
Ein Ballspiel kann durch „Gymnastik Tanz Akrobatik“ ersetzt werden.
Pro Ballspiel können 60 Punkte erreicht werden; die erforderliche **Mindestleistung** pro Ballspiel beträgt **20 Punkte**!

Notenschlüssel bei drei Ballspielarten

150 – 180 Punkte	**Sehr Gut**
120 – 149 Punkte	**Gut**
90 – 119 Punkte	**Befriedigend**
60 – 89 Punkte	**Genügend**
<60 Punkte	**Nicht Genügend**

Notenschlüssel bei vier Ballspielarten

200 – 240 Punkte	**Sehr Gut**
160 – 199 Punkte	**Gut**
120 – 159 Punkte	**Befriedigend**
80 – 119 Punkte	**Genügend**
<80 Punkte	**Nicht Genügend**

Gymnastik Tanz Akrobatik

Erarbeiten und Präsentation einer Choreographie mit oder ohne Handgerät.
Musikmerkmale: mittleres Tempo, Dauer etwa 2 Minuten
(Rhythmus/ Koordination/ Beweglichkeit/ Körperausdruck)

Bewertungskriterien:

- Grad der Übereinstimmung von Bewegungsrhythmus und musikalischem Rhythmus (2 Punkte)
- Bewegungsrepertoire: höhere Anzahl von Elementen und Variationen in Tempo und Krafteinsatz (2 Punkte)
- Variationen im Arrangement der Raumwege (2 Punkte)
- Bewegungsausdruck:
    1. Grad der Einbeziehung des ganzen Körpers,
    2. Grad der Flüssigkeit und Gelöstheit des Bewegungsablauf,
    3. Grad der Bewegungsintensität (4 Punkte)

Punktewertung von 0 bis 10 Punkte (in 0,5 Punkte Schritten)

8,0 – 10 Punkte	**Sehr Gut**
6,0 – 7,5 Punkte	**Gut**
4,0 – 5,5 Punkte	**Befriedigend**
2,0 – 3,5 Punkte	**Genügend**
0,0 – 1,5 Punkte	**Nicht Genügend**