

Floorball

[gesprochen: floor-bol]

Sport-Regeln von
Special Olympics Deutschland

[gesprochen: speshell olüm-picks]

in Leichter Sprache



Über Special Olympics

Special Olympics [gesprochen: speschell olüm-picks] ist die größte Sport-Organisation für Menschen mit geistiger Behinderung und mehrfacher Behinderung.

Special Olympics gibt es auf der ganzen Welt. Special Olympics bietet in vielen Sportarten Trainings-Angebote und tolle Wettbewerbe.

Alle können mitmachen: Erwachsene, Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderungen.

Bei Special Olympics nennt man Menschen

- mit geistiger Behinderung: Athletinnen und Athleten
- ohne geistige Behinderung: Partnerinnen und Partner

Über diese Sport-Regeln

Diese Regeln sind für Wettbewerbe von Special Olympics in der Sportart Floorball [gesprochen: floor-bol].

Wer bei Wettbewerben im Floorball mitmacht, muss diese Regeln beachten!



Inhalt

Die Sportart Floorball

Kleidung und Schutz-Ausstattung

Ausrüstung

Spielfeld

Seite 4

Seite 5

Seite 6

Seite 8

Floorball-Wettbewerbe von Special Olympics

Die Klassifizierung

Sport-Regeln für Floorball-Wettbewerbe

Spiel-Verlauf und wichtige Begriffe

Spiel-Fehler und Regel-Verstöße

Strafen

Mannschafts-Wettbewerb 4 x 4

Mannschafts-Wettbewerb 6 x 6

Unified Mannschafts-Wettbewerb

Einzel-Wettbewerb Geschicklichkeit

Seite 10

Seite 12

Seite 15

Seite 16

Seite 26

Seite 30

Seite 32

Seite 33

Seite 34

Seite 36

Kontakt | Über dieses Heft

Rückseite

Damit man dieses Heft leichter lesen kann, verwenden wir die Bezeichnungen „Athlet“, „Spieler“, „Partner“, „Schiedsrichter“ oder „Trainer“. Damit sind immer alle Menschen gemeint. Egal, welches Geschlecht sie haben.



Die Sportart Floorball

Floorball gehört zu den Hockey-Sportarten.

Früher hieß das Spiel Uni-Hockey.

Gespielt wird in der Halle auf einem Spielfeld.

Es treten immer zwei Mannschaften gegeneinander an.

Die Spieler versuchen, mit einem Schläger einen Ball in das Tor der Gegner zu befördern.

Es gewinnt die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt hat.

Floorball ist ein schnelles Spiel.

Die Grund-Regeln sind leicht zu erlernen.

Floorball ist gut geeignet für gemischte Teams, in denen Frauen und Männer spielen.

Man benötigt auch keine teure Ausrüstung.

Deshalb wird Floorball immer beliebter.





Kleidung der Feld-Spieler

- Trikot, kurze Hosen, Stutzen, Hallen-Sportschuhe
- gleiche Spieler-Kleidung für alle Spieler einer Mannschaft
- gut erkennbare Nummer auf dem Trikot oder Leibchen

Kleidung und Schutz-Ausstattung der Torhüter

- Trikot, lange Hosen, Hallen-Sportschuhe
- Knie-Schoner, Brust-Schoner und Handschuhe werden empfohlen.
- Floorball-Helm und Torhüter-Maske sind Pflicht.

Im Spiel muss der Torhüter die Torhüter-Maske auf dem Spielfeld tragen. Die Maske muss vom Verband IFF freigegeben und gekennzeichnet sein. Die Maske darf nicht verändert werden, nur Bemalen ist erlaubt. Der Torhüter darf jede Art von Schutz-Ausrüstung tragen.

Die Schutz-Ausrüstung des Torhüters darf nicht das Tor abdecken.

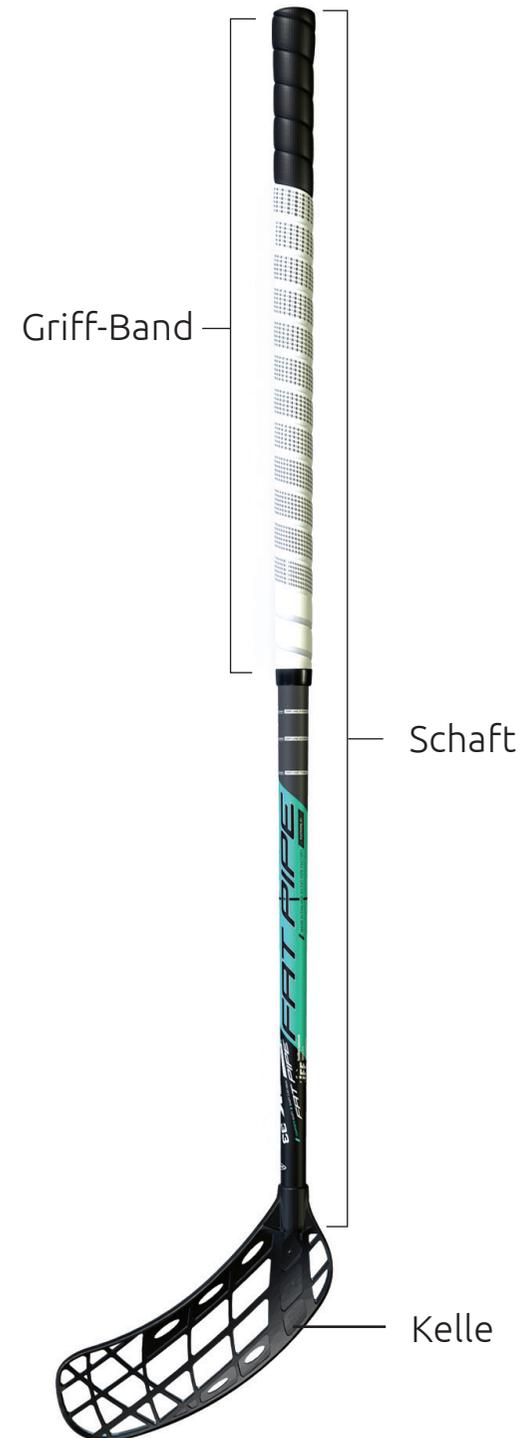
Ausrüstung

Der Floorball-Schläger

- andere Namen: Stock, Stick
- Gesamt-Länge:
mindestens 65 Zentimeter, Schaftlänge 55 Zentimeter
höchstens 114 Zentimeter, Schaftlänge 104 Zentimeter
- Die Länge des Schlägers muss zur Größe des Spielers passen.
So wird die richtige Länge geprüft:
Der Spieler stellt einen Schläger vor sich auf den Boden.
Der Schläger sollte einige Zentimeter
über dem Bauchnabel enden.

Der Ball

- Loch-Ball mit 26 Löchern
- Durchmesser: 72 Millimeter
- Gewicht: 23 Gramm



Der Floorball-Schläger besteht aus 3 Teilen:

1. Schaft

- Rohr mit einer angeschraubten Kelle
- darf gekürzt werden

2. Kelle

- andere Namen: Schaufel, Blatt, Blade [gesprochen: bläid]
- darf keine scharfen Kanten haben
- darf gebogen werden
- darf ausgewechselt werden
- darf nur 10 Millimeter mit Klebeband bedeckt sein

3. Griff-Band

- Schaft-Ende darf mit Griffband umwickelt werden
- darf Markierungen auf dem Schaft nicht verdecken

Nur die hier genannten Änderungen am Floorball-Schläger sind erlaubt.
Alle Ausrüstungs-Gegenstände müssen eine Kennzeichnung vom Internationalen Floorball-Verband IFF haben.

Spielfeld

Die Bande

Das Floorball-Spielfeld ist rundherum von einer Bande begrenzt.
Die Ecken der Bande sind abgerundet.

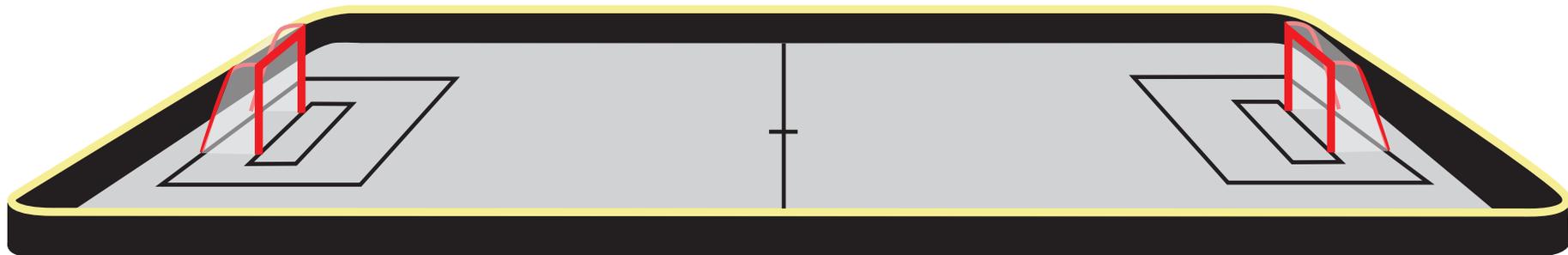
- Höhe der Bande:
mindestens 30 Zentimeter
höchstens 50 Zentimeter

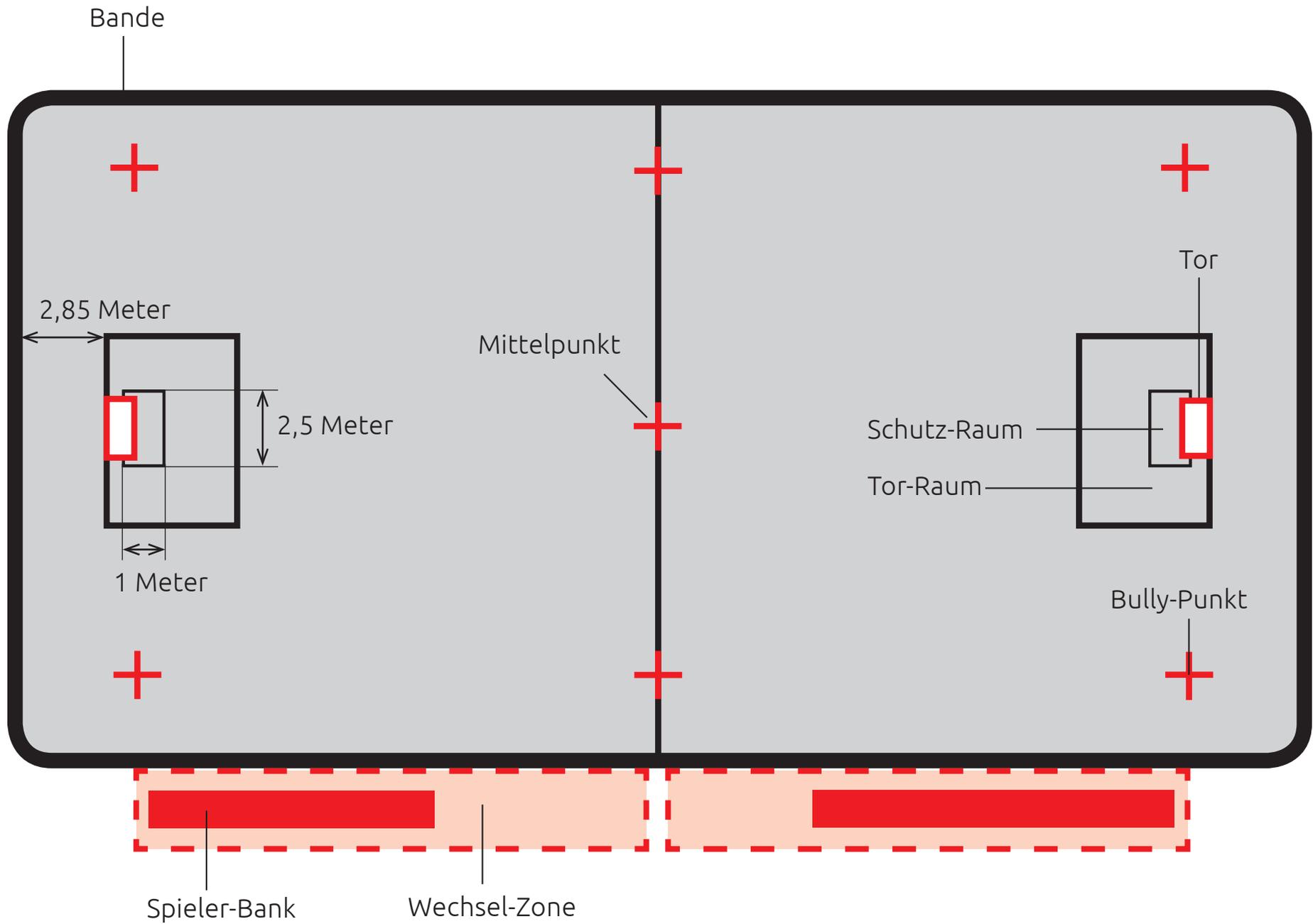
Die Tore

- Höhe: 115 Zentimeter
- Breite: 160 Zentimeter
- Tiefe: 60 Zentimeter

Größe des Spielfelds und des Tor-Raums

- je nach Wettbewerb und Anzahl der Spieler
- Maße auf den Seiten 32 und 33





Floorball-Wettbewerbe von Special Olympics

1. Mannschaftswettbewerb 4 x 4

Vier gegen Vier

Es spielen immer 2 Mannschaften gegeneinander.

In einer Mannschaft sind 4 Athleten.

2. Mannschaftswettbewerb 6 x 6

Sechs gegen Sechs

Es spielen immer 2 Mannschaften gegeneinander.

In einer Mannschaft sind 6 Athleten.

3. Unified-Mannschaftswettbewerb [gesprochen: juni-feid]

Es spielen immer 2 Mannschaften gegeneinander.

In einer Mannschaft sind höchstens 3 Personen ohne geistige Behinderung.

4. Einzel-Wettbewerb Geschicklichkeit

Für Athleten, die noch nicht bei Mannschafts-Wettbewerben mitspielen können.

Es gibt 5 Disziplinen im Einzel-Wettbewerb: Zielschießen, Annehmen und Passen,

Umgang mit dem Stock, genaues Zielen und Flip-Pass über ein Hindernis.

Unified Sports® Wettbewerbe im Floorball

Was bedeutet Unified [gesprochen: juni-feid]?

Athleten mit geistiger Behinderung trainieren regelmäßig zusammen mit Partnern ohne geistige Behinderung. Sie treten auch gemeinsam in Wettbewerben von Special Olympics an.

Mehr über Unified Sports®

Darüber gibt es ein Heft in Leichter Sprache bei Special Olympics Deutschland.



Die Klassifizierung

Alle Mannschaften werden für die Wettbewerbe in Gruppen eingeteilt.
Es geht darum, dass möglichst gleich starke Mannschaften gegeneinander antreten.
In der Klassifizierung werden auch alle Torhüter geprüft.

So werden die Gruppen eingeteilt

Bei größeren Wettbewerben mit mehr als 8 Mannschaften wird das „**Schweizer System**“ zur Klassifizierung angewendet.
Bei kleineren Wettbewerben mit weniger als 8 Mannschaften werden **Bewertungs-Tests** und **Einstufungs-Runden** durchgeführt.

Das „Schweizer System“

- Die Mannschaften spielen mehrere Kurz-Spiele, bis die endgültige Gruppen-Einteilung für den Wettbewerb feststeht.
- Jedes Kurz-Spiel dauert mindestens 6 Minuten.
- Jede Mannschaft muss alle Spieler einsetzen.
- Jede Mannschaft soll zeigen, was sie wirklich kann.

Für die Auswertung wird ein Computer-Programm genutzt.

Damit werden verschiedene Leistungs-Gruppen ermittelt.

Zusätzlich gibt es Spiel-Beobachter.

Die Spiel-Beobachter überprüfen die Einteilung auch persönlich.

Die Bewertungs-Tests für Mannschaften

Alle Ergebnisse der Athleten einer Mannschaft werden zusammengerechnet.

Bewertungs-Test **Schüsse** [Bild: Zielschießen, Seite 37]

- Der Athlet schießt aus 5 Positionen auf das Tor. An jeder Position liegt ein Ball bereit.
- Der Athlet muss in 10 Sekunden alle 5 Bälle auf das Tor schießen.
- Für jeden Ball, der die Tor-Linie vollständig überquert, bekommt der Athlet 5 Punkte.
Höchste mögliche Punktzahl: 25 Punkte

Bewertungs-Test **Abgaben** [Bild: Annehmen und Passen, Seite 37]

- Der Athlet gibt 5 Mal den Ball ab.
- Der Athlet muss den Ball zwischen 2 Kegeln hindurch schießen.
- Für jeden richtig abgegebenen Ball bekommt der Athlet 5 Punkte
Wenn der Ball einen Kegel berührt, bekommt der Athlet 3 Punkte.
Höchste mögliche Punktzahl: 25 Punkte

Bewertungs-Test **Stock-Handhabung** [Bild: Umgang mit dem Stock, Seite 38]

- Der Athlet führt den Ball mit dem Stock von einer Startlinie aus durch eine Strecke mit Kegeln und schießt danach aufs Tor.
- Die Zeit wird gestoppt, wenn der Ball die Tor-Linie überquert.
- Die gestoppte Zeit in Sekunden wird von 60 abgezogen.
Für jeden verfehlten Kegel gibt es 1 Minus-Punkt.
Für ein Tor bekommt der Athlet 5 Punkte.

Die Klassifizierung

Die Einstufungs-Runden mit Bewertungs-Spielen

Mit den Ergebnissen aus den Bewertungs-Tests werden die Mannschaften für die Einstufungs-Runden eingeteilt.

In den Einstufungs-Runden werden Bewertungs-Spiele durchgeführt.

- Für die erste Runde entscheiden die Bewertungs-Tests, welche Mannschaften gegeneinander spielen.
- In den folgenden Runden spielt immer der Sieger gegen den 2. Platz, der 3. Platz gegen den 4. Platz und so weiter.
- Jede Mannschaft muss alle Spieler einsetzen und zeigen, was sie wirklich kann.

Jede Mannschaft spielt mindestens 2 Bewertungs-Spiele.

Dauer der Bewertungs-Spiele:

- beim Mannschafts-Wettbewerb 4 x 4: mindestens 5 Minuten
- beim Mannschafts-Wettbewerb 6 x 6: mindestens 7 Minuten
- beim Unified Mannschafts-Wettbewerb: mindestens 7 Minuten

Sport-Regeln für Floorball-Wettbewerbe

Die Mannschaften

Die Wettbewerbs-Leitung legt vorher fest, wie viele Spieler eine Mannschaft anmelden darf. Es dürfen nur angemeldete Spieler teilnehmen. Auch in der Wechsel-Zone dürfen sich nur angemeldete Spieler aufhalten. Spieler dürfen entweder Feld-Spieler oder Torhüter sein.



Spiel-Verlauf und wichtige Begriffe

Bully

Bully bedeutet: Einwurf oder Abschlag des Balls.

Bei einem Bully stehen sich zwei gegnerische Spieler gegenüber.

Die beiden Spieler stehen am liegenden Ball, jeder mit dem Rücken zur eigenen Tor-Linie.

Alle anderen Spieler müssen sich mindestens zwei Meter entfernt vom **Bully-Punkt** befinden.

Die Bully-Spieler halten ihre Schläger parallel zueinander. Dazwischen liegt der Ball, der nicht berührt werden darf.

Nach dem Pfiff des Schiedsrichters ist der Ball freigegeben. Nun kann das Spiel beginnen oder wieder weitergehen.





Bully bei Spiel-Beginn

Immer, wenn ein Spiel oder ein neuer Spiel-Abschnitt beginnt, wird ein Bully im Mittelpunkt des Feldes durchgeführt.

Bully bei Tor

Auch nach jedem Tor gibt es einen Bully. Alle anderen Spieler müssen in ihrem eigenen Feld sein und sich mindestens zwei Meter entfernt vom Bully-Punkt befinden.

Spiel-Verlauf und wichtige Begriffe

Spieler-Wechsel

Spieler können während des Spiels beliebig oft und zu jeder Zeit ausgewechselt werden.

Ein Spieler-Wechsel findet immer in der eigenen Wechsel-Zone der Mannschaft statt.

Auch der Torhüter darf zu jeder Zeit ausgewechselt werden.

Wie läuft der Spieler-Wechsel ab?

Der Spieler, der das Spielfeld verlässt, überquert die Bande. Erst danach darf der neue Spieler das Spielfeld betreten.

Was passiert, wenn ein Spieler verletzt ist und er das Feld außerhalb der Wechsel-Zone verlässt?

Das Spiel muss unterbrochen werden.

Erst dann darf für ihn ein neuer Spieler ins Spiel kommen.





Freischlag

Bei einem Spiel-Fehler unterbricht der Schiedsrichter das Spiel. Die Mannschaft, die nicht den Fehler begangen hat, bekommt dann einen Freischlag.

Liste der möglichen Spiel-Fehler: ab Seite 28

Der Freischlag findet genau dort im Spielfeld statt, wo der Fehler begangen wurde.

Deshalb heißt diese Stelle: Freischlag-Punkt.

Alle Spieler der Mannschaft, die den Fehler begangen hat, müssen sich vom Freischlag-Punkt mindestens 2 Meter entfernen.

Spiel-Verlauf und wichtige Begriffe

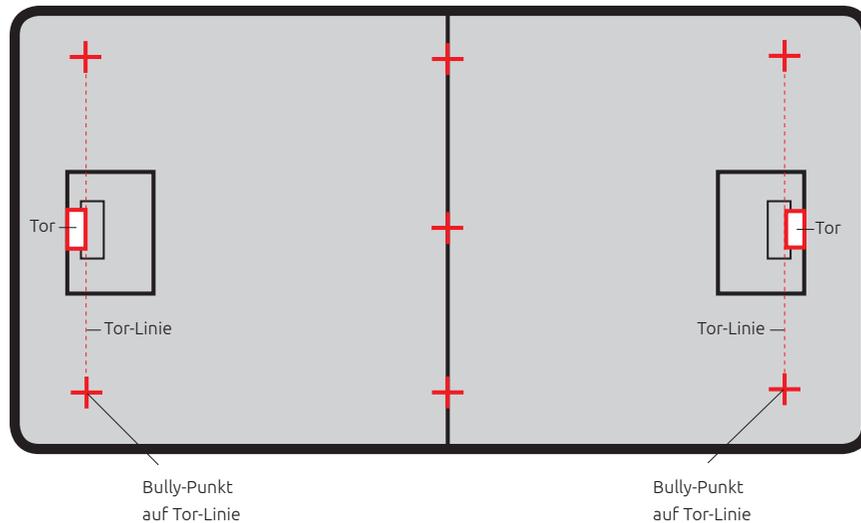
Ball im Aus

Ball im Aus heißt: Der Ball verlässt das Spielfeld.

Die Mannschaft, die **nicht** zuletzt den Ball berührt hat, bekommt einen Freischlag.

Der Freischlag wird 1 Meter entfernt von der Bande ausgeführt.

Wenn der Ball hinter dem Tor ins Aus geht, wird der Freischlag auf einem Bully-Punkt ausgeführt, der auf einer verlängerten Tor-Linie liegt.





Spiel-Dauer und Pausen

Die Spiel-Dauer wird vor dem Spiel von der Wettbewerbs-Leitung festgelegt.

Die Spiel-Dauer beträgt mindestens 2 x 7 Minuten mit einer Pause von höchstens 3 Minuten.

Die Spiel-Dauer beträgt höchstens 2 x 15 Minuten mit einer Pause von höchstens 5 Minuten.

Nach der Pause werden die Seiten gewechselt.

Die Messung der Pausen-Zeit beginnt sofort nach Ende des Spiel-Abschnitts.

Die Mannschaften sind selbst dafür verantwortlich, rechtzeitig nach der Pause wieder auf dem Spielfeld zu sein.

← **Der Ball liegt zum Freischlag auf dem Bully-Punkt.**

Spiel-Verlauf und wichtige Begriffe

Seiten-Wechsel

Nach den Pausen gibt es einen Seiten-Wechsel.

Beim Seiten-Wechsel werden auch die Wechsel-Zonen getauscht.

Auszeit

Jede Mannschaft darf einmal in jedem Spiel während der normalen Spiel-Dauer eine Auszeit anmelden. Die Auszeit wird bei der nächsten Unterbrechung gewährt. Dafür gibt der Schiedsrichter einen Dreifach-Pfiff.

Eine Auszeit kann jederzeit vom Mannschafts-Kapitän oder vom Mannschafts-Betreuer angemeldet werden.

Die Auszeit beginnt mit einem zusätzlichen Pfiff der Schiedsrichter, wenn beide Mannschaften bei ihrer Wechselzone sind.

Ein weiterer Pfiff nach 30 Sekunden beendet die Auszeit.

Danach wird das Spiel wie üblich fortgesetzt.

Spieler, die auf die Strafbank verwiesen wurden, dürfen an der Auszeit nicht teilnehmen.



Unterbrechungen

Die Spiel-Dauer wird immer angehalten, wenn der Schiedsrichter das Spiel mit einem Pfiff unterbricht.

Die Spiel-Dauer läuft weiter, wenn der Schiedsrichter wieder anpfeift.

Bei außergewöhnlichen Unterbrechungen gibt es einen Dreifach-Pfiff.

Die Schiedsrichter entscheiden, was eine außergewöhnliche Situation ist.

Beispiele für außergewöhnliche Situationen:

- beschädigter Ball
- getrennte Bande
- Verletzung von Spielern
- Ausrüstungs-Gegenstände werden gemessen oder geprüft
- Schiedsrichter wird vom Ball getroffen
- Personen oder Gegenstände auf dem Spielfeld, die dort nicht hingehören
- technische Störungen wie Ausfall des Lichts oder falsches Schluss-Signal
- Straf-Schuss

Jeder neue Spiel-Abschnitt beginnt wieder mit einem Bully vom Mittelpunkt des Spielfelds.

Spiel-Verlauf und wichtige Begriffe

Verlängerung

Zu einer Verlängerung sagt man auch Overtime [gesprochen: ower-taim]

Wenn ein Spiel „unentschieden“ ausgeht und trotzdem ein Sieger ermittelt werden muss, dann gibt es Verlängerung. Die Spiel-Dauer wird um höchstens 5 Minuten verlängert.

Vor der Verlängerung haben die Mannschaften das Recht auf eine 2 Minuten Pause.

Bei dieser Pause gibt es aber keinen Seiten-Wechsel.

In der Verlängerung wird die Spiel-Dauer genauso gemessen wie im normalen Spiel. Strafzeiten aus der regulären Spiel-Dauer werden in der Verlängerung fortgesetzt.



Penalty-Schießen nach der Verlängerung

Wenn der Spielstand nach der Verlängerung immer noch „unentschieden“ ist, dann wird das Spiel durch ein Penalty-Schießen entschieden.

Penalty [gesprochen: penall-tie] bedeutet Straf-Schuss.

Mehr über den Straf-Schuss auch auf Seite 31.

Beim Penalty-Schießen führen 3 Feld-Spieler aus jeder Mannschaft jeweils einen Straf-Schuss aus.

Die Straf-Schüsse werden abwechselnd geschossen.

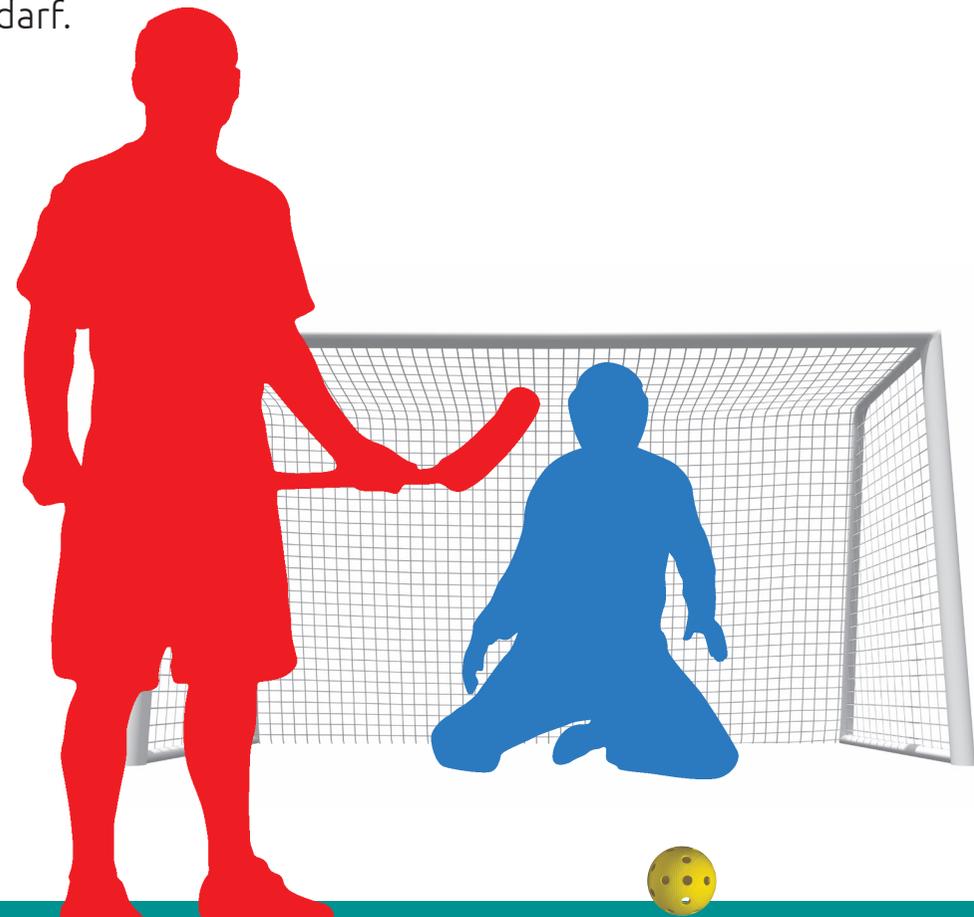
Die Schiedsrichter entscheiden, auf welches Tor geschossen wird.

Und es wird ausgelost, wer den ersten Straf-Schuss ausführen darf.

Wenn der Spielstand danach immer noch unentschieden ist, dann führen dieselben Spieler wieder einen Straf-Schuss aus, und zwar so oft, bis eine Entscheidung erreicht ist.

Die Sieger-Mannschaft gewinnt mit einem Tor Vorsprung.

Nun ist das Spiel zuende.



Spiel-Fehler und Regel-Verstöße

Was ist für Spieler verboten?

Fuß-Einsatz

Man darf den Ball nicht mit dem Fuß zu einem Mitspieler spielen.

Man darf den Ball nicht mehrmals mit dem Fuß spielen, ohne dass der Ball zwischendurch den Stock berührt.

Welcher Fuß-Einsatz ist erlaubt?

Man darf den Ball mit dem Fuß gegen seinen eigenen Stock spielen.

Ein Spieler oder Mitspieler darf einen Ball weiterspielen, wenn der Ball ohne Absicht vom Fuß abgeprallt ist.

Hoher Stock

Man darf seinen Stock nicht höher als seine Gürtellinie heben.

Der Ball darf über der Kniehöhe nicht mit dem Stock gespielt werden.

Stock-Schlag

Man darf mit seinem Stock den Ball nicht von der Seite, von oben oder nach unten gegen den Körper schlagen.

Man darf nicht gegen den Stock des Gegners schlagen.

Körper-Einsatz

Ein Gegner darf nicht festgehalten oder mit den Händen gestoßen werden.

Einem Gegner darf nicht der Weg versperrt werden.

Man darf einem Gegner auch nicht rückwärts zu nahe kommen.

Welcher Körper-Einsatz ist erlaubt?

Beim Kampf um den Ball darf man den Ball mit dem Körper „decken“.

Man darf den Gegner leicht mit der Schulter stoßen.

Spiel am Boden

Feld-Spieler dürfen den Boden nur mit den Füßen, mit einem Knie und mit der Hand, die den Stock hält, berühren.

Feld-Spieler dürfen nicht mit anderen Körperteilen den Boden berühren und absichtlich den Ball weiter spielen.

Spiel mit Hand, Arm oder Kopf

Ein Feld-Spieler darf den Ball nicht absichtlich mit dem Kopf, mit der Hand oder mit dem Arm spielen.

Spiel-Fehler und Regel-Verstöße

Was ist für Torhüter und im Schutz-Raum des Torhüters verboten?

Rückpass zum Torhüter

Wenn ein Spieler seinem Torhüter bewusst einen Rückpass zuspielt, dann darf der Torhüter den Ball nur mit dem Fuß spielen. Wenn aber der Torhüter den Ball mit der Hand aufnimmt, erhält die Gegner-Mannschaft einen Freischlag 3,5 Meter außerhalb des Schutz-Raums.

Torhüter außerhalb des Schutz-Raums

Der Torhüter kann den Ball nur dann spielen und sperren, wenn er mit mindestens einem Körperteil den Tor-Raum berührt. Wenn der Torhüter außerhalb dieser Zone spielt, dann erhält die Gegner-Mannschaft einen Freischlag 3,5 Meter außerhalb des Schutz-Raums. Wenn der Torhüter den Ball mit der Hand einwirft, muss der Ball vor der Mittel-Linie auftippen.

Torhüter behindern

Man darf den Torhüter nicht behindern, während er den Ball ins Spiel bringt.



Betreten des Schutz-Raums

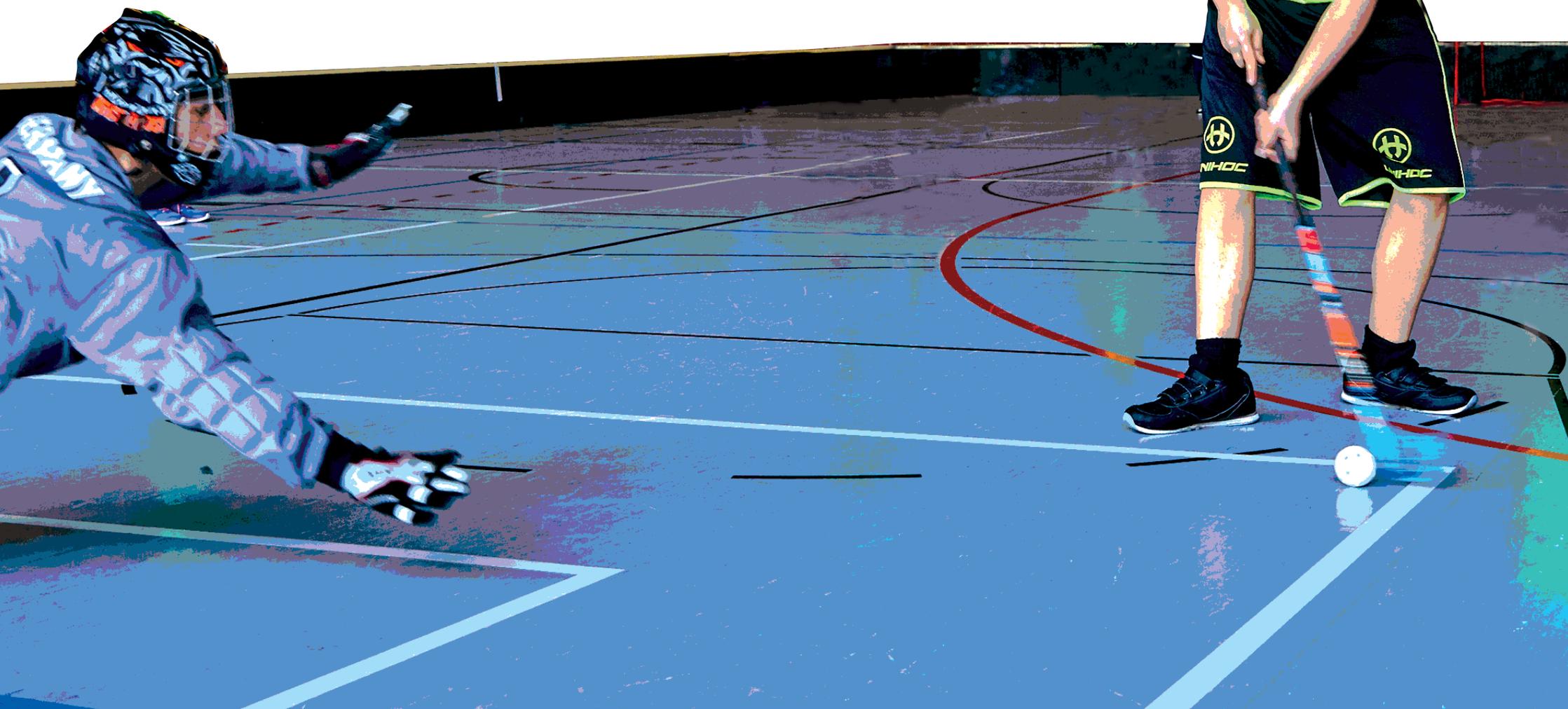
Im Bereich des Tors gibt es einen Schutz-Raum.

Hier ist der Torhüter geschützt.

Kein Feld-Spieler darf diesen Schutz-Raum betreten.

Wenn ein Feld-Spieler den Schutz-Raum betritt,
dann erhält die Gegner-Mannschaft einen Freischlag.

Größe des Schutz-Raums: 2,5 Meter Länge x 1 Meter Breite



Strafen

Freischlag für die Gegner-Mannschaft

- bei einem „hohen Stock“
- bei Fuß-Einsatz oder bei Körper-Einsatz
- bei einem Stock-Schlag
- bei Spiel am Boden
- bei Spiel mit Hand, Arm oder Kopf
- bei Rückpass zum Torhüter
- bei Betreten des Schutz-Raums

2-Minuten-Strafe

Ein Spieler kann für ein grobes Foul [gesprochen: faul]

für 2 Minuten auf die Strafbank verwiesen werden.

In dieser Zeit kann er nicht von einem andern Spieler ersetzt werden.

Ausschluss vom Spiel

Für unsportliches Benehmen kann ein Spieler

für ein oder mehrere Spiele ausgeschlossen werden.

Penalty oder Straf-Schuss

Penalty [gesprochen: penall-tie] bedeutet Straf-Schuss.

Einen Penalty gibt es immer, wenn durch einen Fehler oder Regel-Verstoß eine sichere Tor-Chance verhindert wurde.

Dann bekommt die geschädigte Mannschaft einen Penalty, zum Beispiel bei folgenden Fehlern und Verstößen:

- Feld-Spieler in der Schutzzzone des Torhüters
- Stocks Schlag
- „hoher Stock“

Der Penalty wird vom Mittelpunkt des Spielfelds ausgeführt.

Der Penalty-Spieler darf den Ball führen und allein auf das Tor zu laufen.

Wenn der Penalty-Spieler den Ball berührt hat, dann darf der Torhüter die Tor-Linie verlassen.

Der Ball muss immer vorwärts gespielt werden.

Der Spieler darf seinen Schuss nicht wiederholen.

Wenn beim Penalty kein Tor geschossen wurde, gibt es ein Bully vom nächsten Bully-Punkt aus.

Vorteil

Was passiert, wenn eine geschädigte Mannschaft einen Vorteil erzielt, obwohl der Gegner einen Regel-Verstoß begangen hat?

Dann wird das Spiel nicht unterbrochen und der Vorteil trotzdem gewährt.

Ein Vorteil ist zum Beispiel der Ball-Besitz oder ein geschossenes Tor.

Mannschafts-Wettbewerb 4 x 4

Maße des Spielfelds

- mindestens: 20 Meter Länge x 12 Meter Breite
- höchstens: 24 Meter Länge x 14 Meter Breite

Größe des Tor-Raums

- 4,5 Meter Länge x 3 Meter Breite

Anzahl der Spieler in einer Mannschaft

- mindestens: 6 Spieler (Feld-Spieler und Torhüter)
- höchstens: 10 Spieler, davon 2 Torhüter

Während des 4 x 4 Spiels dürfen nur 3 Feld-Spieler und 1 Torhüter aus jeder Mannschaft gleichzeitig auf dem Spielfeld sein.



Mannschafts-Wettbewerb 6 x 6

Maße des Spielfelds

- mindestens: 36 Meter Länge x 18 Meter Breite
- höchstens: 44 Meter Länge x 22 Meter Breite

Größe des Tor-Raums

- 5 Meter Länge x 4 Meter Breite

Anzahl der Spieler in einer Mannschaft

- mindestens: 8 Feld-Spieler, 2 Torhüter
- höchstens: 12 Spieler, davon 2 Torhüter

Während des 6 x 6 Spiels dürfen nur 5 Feld-Spieler und 1 Torhüter aus jeder Mannschaft gleichzeitig auf dem Spielfeld sein.



Unified Mannschafts-Wettbewerb [gesprochen: juni-feid]

Maße des Spielfelds

- mindestens: 24 Meter Länge x 14 Meter Breite
- höchstens: 30 Meter Länge x 15 Meter Breite

Anzahl der Spieler in einer Mannschaft

- mindestens: 8 Feld-Spieler, 2 Torhüter
- höchstens: 12 Spieler, davon 2 Torhüter

Während eines Spiels im Unified Mannschafts-Wettbewerb dürfen nur 4 Feld-Spieler und 1 Torhüter aus jeder Mannschaft gleichzeitig auf dem Spielfeld sein.

Wichtig bei Unified Mannschafts-Wettbewerben

In einer Mannschaft sind höchstens 2 Personen ohne geistige Behinderung auf dem Spielfeld. Es müssen mindestens gleich viele Athleten mit geistiger Behinderung auf dem Spielfeld sein.



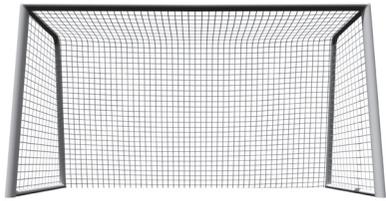


Einzel-Wettbewerb Geschicklichkeit

Dieser Wettbewerb ist geeignet für Athleten, die noch nicht bei Mannschafts-Wettbewerben mitspielen können.

Der Einzel-Wettbewerb Geschicklichkeit besteht aus 5 Disziplinen. Die Athleten führen jede Disziplin zuerst als Einstufungs-Runde durch. Dann werden Gruppen von Athleten mit ähnlichen Fähigkeiten für die Medaillen-Runde im Wettbewerb eingeteilt.

In den Medaillen-Runden tritt jeder Athlet zwei Mal in jeder Disziplin an. Die Punkt-Zahlen werden zusammen gerechnet und ergeben die Gesamt-Wertung des Athleten.



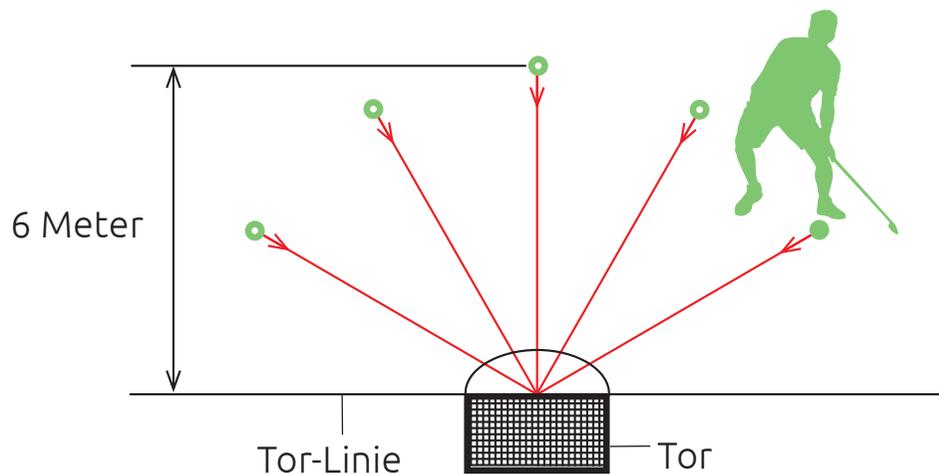
1. Zielschießen von verschiedenen Positionen

Der Athlet schießt von 5 Positionen auf das Tor innerhalb von 15 Sekunden.

Die Bälle liegen an den Schuss-Positionen bereit.

Für jeden Ball, der die Tor-Linie vollständig überquert, bekommt der Athlet 5 Punkte.

Höchste mögliche Punktzahl: 25 Punkte



2. Annehmen und Passen

Der Athlet steht hinter einer Linie.

Der Trainer schießt den Ball zum Athleten.

Der Athlet nimmt den Ball vom Trainer an.

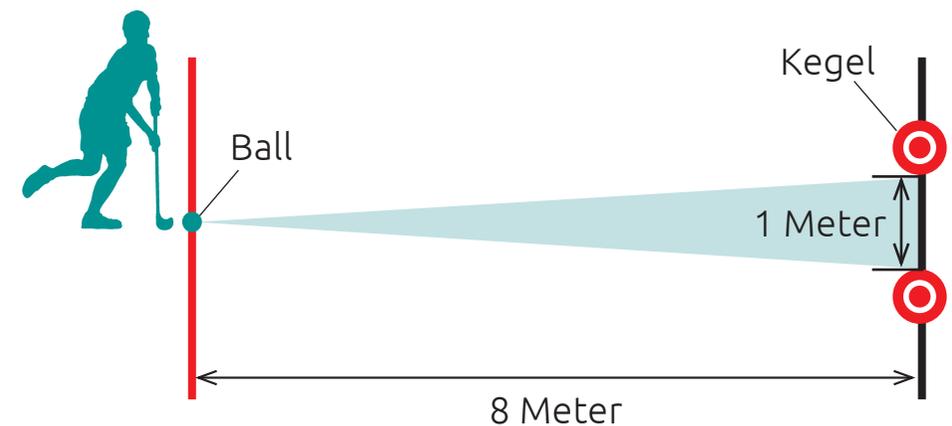
Danach führt der Athlet einen Pass aus und schießt dabei den Ball zwischen 2 Kegeln hindurch.

Der Athlet hat 5 Versuche.

Für jeden richtig gepassten Ball

bekommt der Athlet 5 Punkte.

Höchste mögliche Punktzahl: 25 Punkte



Einzel-Wettbewerb Geschicklichkeit

3. Umgang mit dem Stock

Der Athlet führt den Ball mit dem Stock von der Startlinie aus durch eine Strecke mit 6 Kegeln und schießt danach aufs Tor.

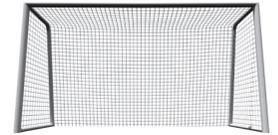
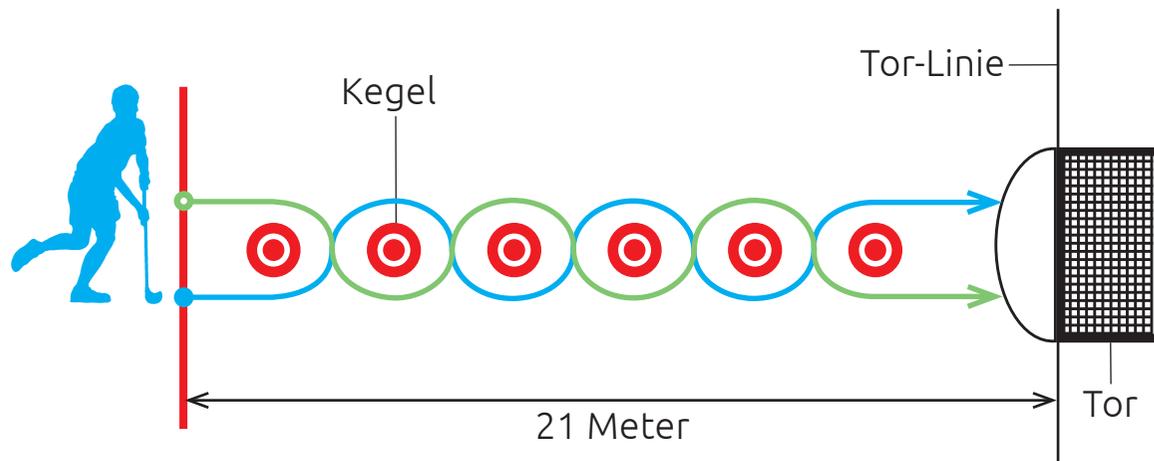
Wenn der Ball die Tor-Linie überquert, wird die Zeit gestoppt.

So wird das Ergebnis ausgerechnet:

Die gestoppte Zeit in Sekunden wird von 25 abgezogen.

Für jeden verfehlten Kegel gibt es 1 Minus-Punkt.

Für ein Tor bekommt der Spieler 5 Punkte.

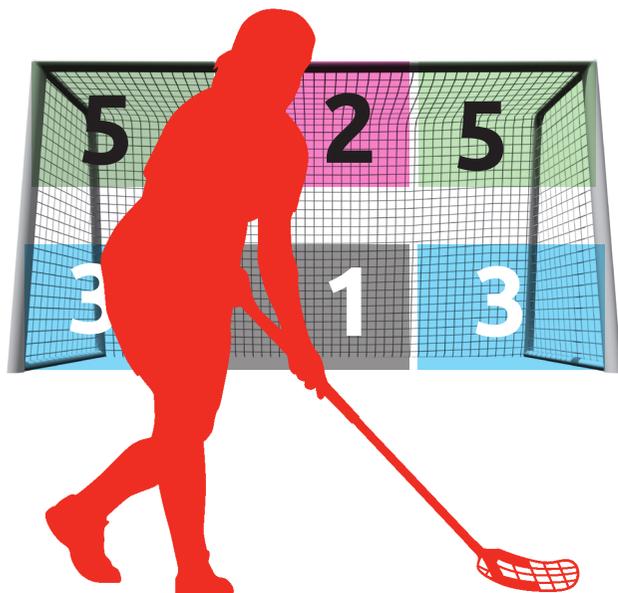


4. Genaues Zielen

Der Athlet steht hinter einer Linie und schießt von dort aus 5 Mal auf das Tor. Der Ball muss die Tor-Linie vollständig überqueren. Im Tor gibt es 6 deutlich markierte Bereiche.

Der Athlet kann folgende Punkte erzielen:

	Schuss in eine obere Ecke des Tors		5 Punkte
	Schuss in eine untere Ecke des Tors		3 Punkte
	Schuss in den Bereich Mitte oben		2 Punkte
	Schuss in den Bereich Mitte unten		1 Punkt
Höchste mögliche Punktzahl:		25 Punkte	



5. Flip-Pass über ein Hindernis

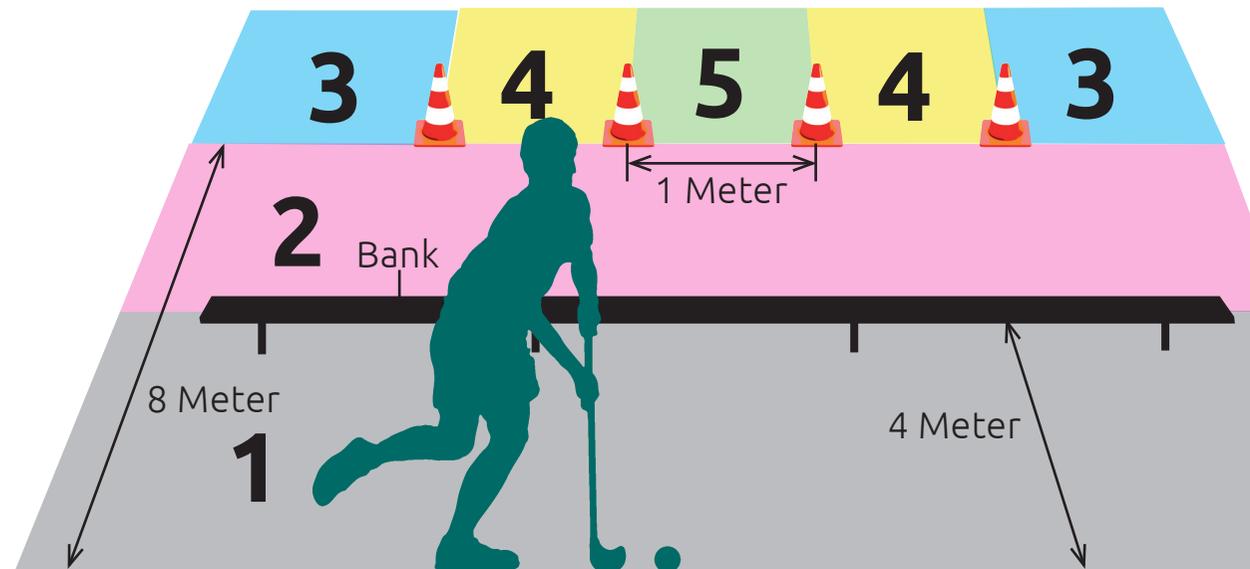
Der Athlet muss den Ball aus dem Stand über ein Hindernis hinweg schießen und dann ein 8 Meter entferntes Ziel treffen. Im Ziel gibt es verschiedene Punkte-Zonen.

Der Athlet kann folgende Punkte erzielen:

Ball landet in der 1-Meter-Zone	5 Punkte	
Ball landet in der 3-Meter-Zone	4 Punkte	
Ball landet außerhalb der 3-Meter-Zone	3 Punkte	
Ball landet außerhalb der Punkte-Zonen	2 Punkte	
Ball trifft Hindernis, überquert es nicht	1 Punkt	
Kein Ballkontakt	0 Punkte	

Der Athlet hat 5 Versuche.

Höchste mögliche Punktzahl: 25 Punkte



Kontakt

Special Olympics Deutschland e. V. (SOD)

Akademie

Invalidenstraße 124

10115 Berlin

Telefon 030 24 62 52 0

E-Mail akademie@specialolympics.de

Internet www.specialolympics.de

Anfahrt S1, S2, S25 Nordbahnhof

U6 Naturkundemuseum

Tram M8, M10, 12



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

Über dieses Heft



Dieses Heft ist von capito Berlin.

www.capito-berlin.eu



Diese Partner unterstützen Special Olympics Deutschland:



Premium Partner von Special Olympics Deutschland