

Fachtest Faustball Aktive

AUFGABE 2

Allgemeine Angaben

- Ziel: Abwehr, Zuspiel und Rückschlag
- Gruppen: Siehe Gruppeneinteilung
- Zeit: 3 Minuten
- Feldgrösse: 15 x 40 Meter
Sektoren 1, 2 und 3 mit Linien ausgezogen (keine Bänder)
- Leinenhöhe: 2 m
- Material: Komplette Faustballeinrichtung, Ballbehälter, 5 Faustbälle, 1 Stoppuhr, 2 Handzählapparate, 1 Pfeife, 1 Markierungskegel

Spezielles

Es dürfen maximal 3 Helfer eingesetzt werden (inklusive Werfer).

Gruppeneinteilung

Die Anzahl Spieler wird in möglichst viele 3er Gruppen aufgeteilt (S, A, Z). Überzählige Spieler kommen nicht zum Einsatz. Die Positionen sind fest, es wird nicht rotiert.

Beispiel 7 Spieler:

Spieler	Helfer
Nr. 1, 2, 3	Nr. 4, 5, 6
Nr. 4, 5, 6	Nr. 7, 1, 2

Wertung

- Abwehr (A): 1 Punkt Gültig, wenn erste Bodenberührung im Sektor 2 (inkl. Linie) und Ball mit vorgeschriebenem Arm gespielt.
- Zuspiel (Z): 1 Punkt Gültig, wenn erste Bodenberührung im Sektor 3 (inkl. Linie).
- Rückschlag (S):
 - 1 Punkt Bewertet werden nur Rückschläge über Schulterhöhe. Der Ball muss die Leine ohne Berührung überqueren.
 - 1 Punkt Gültig, wenn erste Bodenberührung im Sektor 4a (inkl. Linien).
 - 2 Punkte Gültig, wenn erste Bodenberührung im Sektor 4b (inkl. Linien).
 - 1 Punkt Sprungschlag, d.h. wenn zum Zeitpunkt des Schlages beide Füsse in der Luft sind.

Bälle, die beim Abpfeiff bereits gespielt sind, werden noch gewertet.

Schiedsgericht

- Schiedsrichter 1 (SR 1):
 - Ist für den ganzen organisatorischen Ablauf inkl. Resultatmeldung verantwortlich
 - Zeitnahme, An- und Abpfeiff des Wettkampfes
 - Bewertet die Trefferpunkte in den Sektoren 4a und 4b
 - Addiert am Schluss die Treffer aus allen Sektoren
- Schiedsrichter 2 (SR 2):
 - Bewertet und addiert die Treffer in den Sektoren 2 und 3

Übungsablauf

Allgemeines:

- Grundsätzlich ist indirekt zu spielen, d.h. zwischen jeder Ballberührung der Spieler muss der Ball einmal auf dem Boden aufspringen.
- Die erste Bodenberührung des geworfenen Balls muss zwingend in den Sektoren 1a oder 1b erfolgen. Ansonsten muss der Wurf wiederholt werden.
- Danach geht der Spielablauf weiter, auch wenn die gespielten Bälle nicht in den Sektoren aufspringen.

Ablauf:

1. **W** steht mit mindestens einem Fuss in Sektor 2 und wirft den Ball *abwechslungsweise* in die Sektoren 1a und 1b.
2. **A** steht zum Zeitpunkt des Wurfes beim Markierungskegel (M). Würfe in den Sektor 1a werden mit dem rechten Arm, Würfe in den Sektor 1b mit dem linken Arm in den Sektor 2 gespielt.
3. **Z** spielt den von A abgewehrten Ball in Sektor 3 weiter.
4. **S** schlägt den zugespielten Ball wahlweise in die Sektoren 4a oder 4b.

