



10 Spielparcours Unihockey

10.1 Allgemeine Angaben

Ziel	Slalom- und Geschicklichkeitsparcours mit diversen Hindernissen und anschliessendem Schuss auf ein symbolisiertes Unihockeytor.
Gruppen	Der Parcours wird mit einem Unihockeystock und einem Unihockeyball als Einzellauf absolviert
Strecke	ca. 50m Länge
Feldgrösse	5x20m (siehe Anlageplan unter 10.6)
Bodenbeschaffenheit	Der Spielparcours Unihockey kann in der Halle wie im Freien (Hartplatz oder Sportrasen) durchgeführt werden.

10.2 Spezielles

Die Unihockeyausrüstung entspricht den Reglementen von Swiss Unihockey (Stockmasse, Schaufelkrümmung, Balleigenschaften etc.).

Outdoor- und Indoor-Schuhe sowie barfuss sind erlaubt. Nagelschuhe, Nockenschuhe oder Schuhe mit Schraubstollen sind verboten.

Zeitmessung auf 1/100 Sekunden genau.

10.3 Wertung

Verursacht derselbe Turnende 2 Fehlstarts, so wird er im Spielparcours disqualifiziert. Ein Fehlstart ist wenn ein Turnender zu früh startet (spielen des Balles oder abheben eines Fusses vom Boden vor dem Startkommando).

Wird ein Hindernis nicht korrekt passiert, muss der Turnende vor diesem Hindernis nochmals beginnen.

Laufzeit = Startkommando bis Auftreffen des Unihockeyballes auf der Holzwand.

Wenn der Ball das Ziel verfehlt, wird die Zeit beim Überqueren der senkrechten Ebene der Holzwand gestoppt. Erreicht der Ball das Ziel nicht, wird nach dem Stillstand des Balles die Zeit gestoppt.

Wird die Holzwand verfehlt oder nicht erreicht, gibt es 5 Sekunden Zuschlag auf die Laufzeit.

10.4 Schiedsgericht

Pro Anlage sind 2-3 Schiedsrichter einzusetzen. Ein Schiedsrichter notiert die Zeiten auf das Resultatblatt. 1-2 Richter sind als Zeitnehmer eingesetzt (je nach Intervallannahme bei Zeitplanung).

Die Richter auf der Anlage

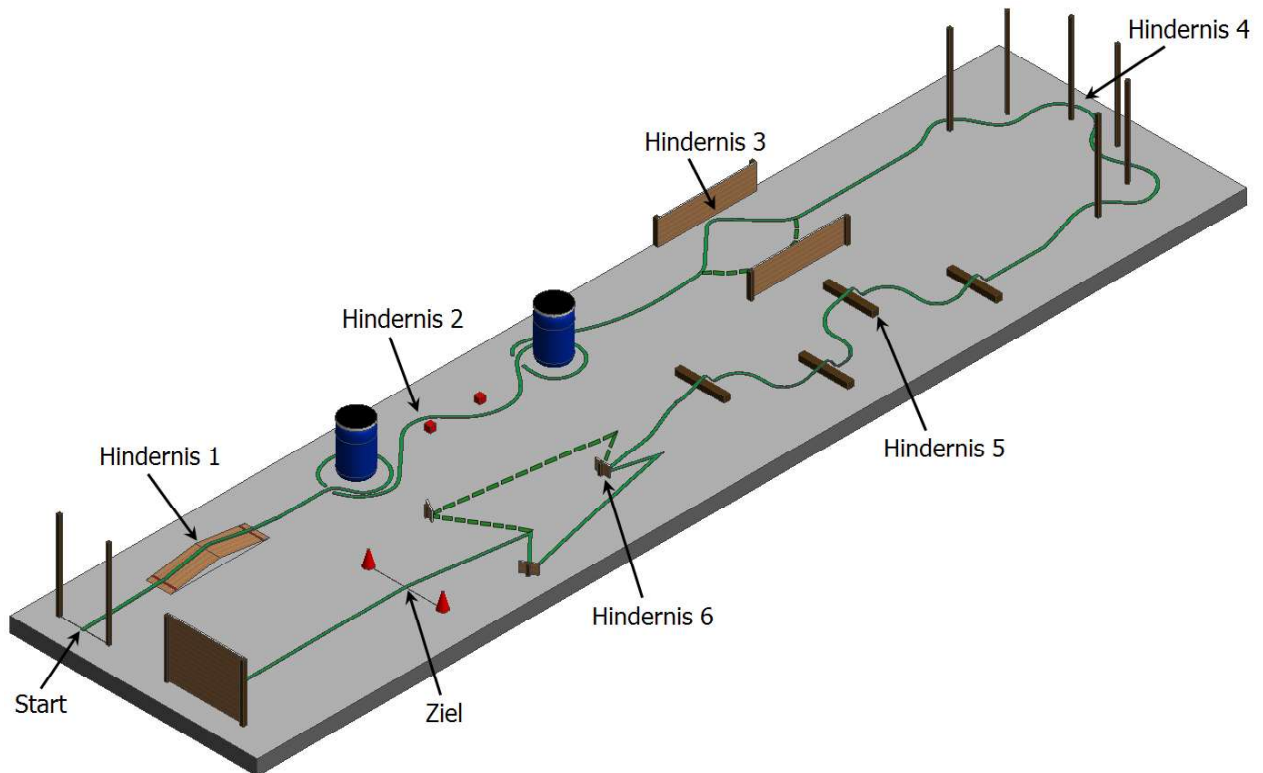
- sind verantwortlich für den organisatorischen Ablauf inklusive Resultatmeldung,
- geben das Startkommando des Wettkampfes und nehmen die Zeit,
- kontrollieren die Startlinie (Frühstart) und den Übungsablauf,
- intervenieren, wenn ein Hindernis nicht korrekt ausgeführt wurde \Rightarrow ordnen die Wiederholung des Hindernisses an.



10.5 Übungsablauf

Die einzelnen Hindernisse müssen vollständig und korrekt passiert/absolviert werden.

Der Start erfolgt mit Unihockeystock und –ball hinter der Startlinie. Auf das Startkommando „Auf die Plätze“ stellt sich der Turnende hinter der Startlinie auf. Auf das Startkommando „Los“ erfolgt der Start.



Grüne Linie = Ballstrecke

Start	Start zwischen den Pfosten/Malstäben und hinter der Linie.
Hindernis 1	Den Ball über die Rampe spielen. Der Ball darf geführt werden. Der Ball kann so gespielt werden, dass er zwischenzeitlich fliegt, muss aber vor der Begrenzungslinie auf der abfallenden Rampe aufschlagen. Der Ball muss innerhalb der Begrenzungslinien auf der Rampe verlaufen oder im Luftraum darüber. Die Rampe ist zu umlaufen (kein Betreten der Rampe!)
Hindernis 2	Zu Beginn und am Ende muss ein Fass mit dem Ball am Stock umkreist werden (rechts oder links beginnend), dazwischen wird der Ball im Slalom um die zwei Markierungen geführt
Hindernis 3	Bandenpass aus dem Lauf (links oder rechts)
Hindernis 4	Slalomlaufen mit dem Ball am Stock (korrekter Beginn markieren!)
Hindernis 5	Jeden Balken einzeln überspielen (Ball darf auch geführt werden)
Hindernis 6	Zweimal aus dem Lauf den Pass spielen und den Abpraller annehmen (links oder rechts). Ball darf nicht bis an die Abprallbretter geführt werden. Die Ballabgabe muss wenigstens 20 cm vor dem Brett erfolgen.
Ziel	Schuss auf die Holzwand von der Schusslinie (nur ein Versuch, ansonsten gibt es einen Zeitzuschlag)

