

Turnierserie Nürnberg – Eislingen – Künzelsau



Zentrum
für Nachwuchs-
Leistungssport

Deutscher
Fechter-Bund



Ausschreibung zur Turnierserie aus:

- **Nürnberger Trichter (Nürnberg)**
- **EMAG-Cup (Eislingen)**
- **Sparkassen-Cup (Künzelsau)**

Bitte Anhang zum allgemeinen Teil beachten!

19. Nürnberger Trichter

Ort: Landesleistungsstützpunkt Fechten, Uhlandstraße 46, 90408 Nürnberg

Termin: **30./31. Januar 2016**

Veranstalter: Fechterring Nürnberg e.V.

Ansprechpartner: Tobias Hell
Trewstr. 11
90482 Nürnberg
Tel.: 0171-3622586 / Fax: 0911-541673
E-Mail: tobias.hell@fechterring.de

Startberechtigt: **INTERNATIONAL OFFEN**
Startberechtigt sind Fechter/innen aus dem In- und Ausland.
Ein gültiger DFB-Fechtpass ist Startvoraussetzung für deutsche Fechter/innen. Jugendliche unter 18 Jahren benötigen ein Gesundheitsattest (nicht älter als 365 Tage).

Meldung: Online-Meldung: <https://online.ophardt-team.org>

Meldeschluss: **26. Januar 2016**

Zahlung: bar vor Ort

Zeitplan: **Samstag** A-Jugend (konventioneller Modus)

Zeit	Jahrgang 2005/06 (E-Jugend) m/w	Jahrgang <=2007 (Bambini) m/w	A-Jugend (U17) m/w
09:00 Uhr	Aufruf	---	---
10:00 Uhr	Beginn	---	---
11:00 Uhr	---	Aufruf	---
12:00 Uhr	---	Beginn	---
14:00 Uhr	---	---	Aufruf
14:30 Uhr	---	---	Beginn

Turnierserie Nürnberg – Eislingen – Künzelsau

Sonntag Aktive

Zeitplan: **Sonntag** Aktive (konventioneller Modus)

Zeit	Jahrgang 2003/04 (D-Jugend) m/w	Jahrgang 2001/02 (C-Jugend) m/w	Aktive m/w
09:00 Uhr	Aufruf	---	---
10:00 Uhr	Beginn	---	---
11:00 Uhr	---	Aufruf	---
12:00 Uhr	---	Beginn	---
14:00 Uhr	---	---	Aufruf
14:30 Uhr	---	---	Beginn

Ablauf: Zu Beginn des Turniers wird in Gruppen stationsweise der allgemeine Wettkampfteil absolviert (siehe Beschreibung der Wettkämpfe). Die Fechtwettbewerbe beginnen unmittelbar im Anschluss an den allgemeinen Teil (ca. 90 Minuten nach Beginn des allg. Teils) der Altersklasse. Teilnehmer, die nur am Fechtwettkampf (neuer Modus, siehe Beschreibung) teilnehmen möchten, müssen sich spätestens 30 Minuten nach Turnierbeginn bei der Turnierleitung anmelden.

Startgeld: 10 € Schüler/Jugend, 15€ Aktive

Kampf-richter: Ab 3 Teilnehmern (Tag) muss ein Kampfrichter gestellt werden. Ab 7 Teilnehmern (Tag) müssen zwei Kampfrichter gestellt werden. Die Kampfrichter müssen unentgeltlich gestellt werden. Fehlende Kampfrichter können durch Zahlung von 100,00 EUR abgelöst werden.
Kampfrichter bitte bei Onlinemeldung angeben!

Ausrüstung: Ausrüstung gemäß Festlegung DFB. Das Tragen einer transparenten Maske ist in allen Disziplinen verboten.

Gerichtsbarkeit: Die Teilnehmer unterwerfen sich der Gerichtsbarkeit des DFB und des verantwortlichen Landesfachverbandes.

Haftung: Veranstalter und Ausrichter übernehmen keine Haftung. Alle Teilnehmenden sind für Ihre Ausrüstung selbst verantwortlich.

Bemerkung: Alle Teilnehmer fechten elektrisch. Das Turnier (fechterischer Teil) ist Q-Turnier des BFV für B-Jugend, A-Jugend, Junioren und Aktive. Cafeteria vorhanden, Rauchen verboten. Die Halle darf nicht mit Straßenschuhen betreten werden.

Die Firma Allstar/Uhlmann wird mit einem Verkaufsstand anwesend sein.

EMAG-Cup Eislingen:

Ort: Öschhalle 1, 73054 Eislingen, Staufeneckstr.

Datum: **9./10. April 2016**

Veranstalter: TSG Eislingen e.V., Fechtabteilung

Ansprechpartner: Joachim Rieg
Zellerstr. 2
73054 Eislingen
Tel.: 07161/814736
E-Mail: jo.rieg@t-online.de

Startberechtigt: **INTERNATIONAL OFFEN**
Startberechtigt sind Fechter/innen aus dem In- und Ausland.
Ein gültiger DFB-Fechtpass ist Startvoraussetzung für deutsche Fechter/innen. Jugendliche unter 18 Jahren benötigen ein Gesundheitsattest (nicht älter als 365 Tage).

Meldung: Online-Meldung: <https://online.ophardt-team.org>

Meldeschluss: **4. April 2016**

Zahlung: bar vor Ort

Zeitplan: **Samstag**

Zeit	Jahrgang 2005/06 (E-Jugend) m/w	Jahrgang 2003/04 (D-Jugend) m/w	Jahrgang 2001/02 (C-Jugend) m/w
13:30 Uhr	Aufruf	---	---
14:00 Uhr	Beginn	---	---
15:00 Uhr	---	Aufruf	---
15:30 Uhr	---	Beginn	---
16:00 Uhr	---	---	Aufruf
16:30 Uhr	---	---	Beginn



Turnierserie Nürnberg – Eislingen – Künzelsau

Zeitplan: **Sonntag**

Zeit	A-Jugend Herrensäbel	A-Jugend Damensäbel	Bambinis m/w
09:30 Uhr	Aufruf	---	---
10:00 Uhr	Beginn	---	---
10:30 Uhr	---	Aufruf	---
11:00 Uhr	---	Beginn	---
11:30 Uhr	---	---	Aufruf
12:00 Uhr	---	---	Beginn

Austragungs-Modus: Bei den A-Jugend Wettbewerben fechten wir mit Runde und KO mit Hoffnungslau (Änderung Vorbehalten)

Startgeld: 10 € in allen Altersklassen

Kampf-richter: Ab 4 Starten muss ein Kampfrichter gestellt werden
Bei fehlendem Kampfrichter wird ein Strafgeld von 50€ verlangt.

Ausrüstung: Ausrüstung gemäß Festlegung DFB. Das Tragen einer transparenten Maske ist in allen Disziplinen verboten.

Gerichtsbarkeit: Die Teilnehmer unterwerfen sich der Gerichtsbarkeit des DFB und des verantwortlichen Landesfachverbandes.

Haftung: Veranstalter und Ausrichter übernehmen keine Haftung. Alle Teilnehmenden sind für Ihre Ausrüstung selbst verantwortlich.

Bemerkung: Alle Teilnehmer fechten elektrisch. Das Turnier ist Q-Turnier des Württembergischen und Bayerischen Fechterverbandes für B-Jugend, A-Jugend und Schüler. Cafeteria vorhanden, Rauchen verboten. Die Halle darf nicht mit Straßenschuhen betreten werden.

Unterkunft: Hotel Eichenhof
Gasthof Hirsch

Tel. 07161/852-0
Fax: 07161/852-162
Tel. 07161/99800



Sparkassen-Cup Künzelsau:

Ort: Freie Schule Anne-Sophie, Lipfersberger Weg 1, 74653 Künzelsau

Termin: **23./24. April 2016**

Veranstalter: FC Würth Künzelsau e.V.

Ansprechpartner: Dominik Behr
Reinhold-Würth-Straße 12-17
74653 Künzelsau

Startberechtigt: **INTERNATIONAL OFFEN**
Startberechtigt sind Fechter/innen aus dem In- und Ausland.
Ein gültiger DFB-Fechtpass ist Startvoraussetzung für deutsche Fechter/innen. Jugendliche unter 18 Jahren benötigen ein Gesundheitsattest (nicht älter als 365 Tage).

Meldung: Online-Meldung: <https://online.ophardt-team.org/>

Meldeschluss: **21. April 2016**

Zahlung: bar vor Ort

Zeitplan: **Samstag**

Altersklasse	Jahrgänge	Aufruf	Beginn	Disziplin
E-Jugend	2005-2006	08.30 Uhr	09.00 Uhr	Herrensäbel
E-Jugend	2005-2006	08.30 Uhr	09.00 Uhr	Damensäbel
A-Jugend	1999-2003	12.30 Uhr	13.00 Uhr	Herrensäbel
A-Jugend	1999-2003	12.30 Uhr	13.00 Uhr	Damensäbel

Sonntag

Altersklasse	Jahrgänge	Aufruf	Beginn	Disziplin
D-Jugend	2003-2004	08.30 Uhr	09.00 Uhr	Herrensäbel
D-Jugend	2003-2004	08.30 Uhr	09.00 Uhr	Damensäbel
C-Jugend	2001-2002	12.30 Uhr	13.00 Uhr	Herrensäbel
C-Jugend	2001-2002	12.30 Uhr	13.00 Uhr	Damensäbel
Bambini	2007 und jünger	12.30 Uhr	13.00 Uhr	Herrensäbel
Bambini	2007 und jünger	12.30 Uhr	13.00 Uhr	Damensäbel

Turnierserie Nürnberg – Eislingen – Künzelsau

- Ablauf:** Zu Beginn des Turniers wird in Gruppen stationsweise der allgemeine Wettkampfteil absolviert (siehe Beschreibung der Wettkämpfe). Die Fechtwettbewerbe beginnen unmittelbar im Anschluss an den allgemeinen Teil (ca. 90 Minuten nach Beginn des allg. Teils) der Altersklasse. Teilnehmer, die nur am Fechtwettkampf (neuer Modus, siehe Beschreibung) teilnehmen möchten, müssen sich spätestens 30 Minuten nach Turnierbeginn bei der Turnierleitung anmelden.
- Startgeld:** 10 € in allen Altersklassen
- Kampfrichter:** Ab 3 Teilnehmern muss ein Kampfrichter gestellt werden. Ab 7 Teilnehmern müssen zwei Kampfrichter gestellt werden. Die Kampfrichter müssen unentgeltlich gestellt werden. Fehlende Kampfrichter können durch Zahlung von 100,00 EUR abgelöst werden.
- Ausrüstung:** Ausrüstung gemäß Festlegung DFB. Das Tragen einer transparenten Maske ist in allen Disziplinen verboten.
- Gerichtsbarkeit:** Die Teilnehmer unterwerfen sich der Gerichtsbarkeit des DFB und des verantwortlichen Landesfachverbandes.
- Haftung:** Veranstalter und Ausrichter übernehmen keine Haftung. Alle Teilnehmenden sind für Ihre Ausrüstung selbst verantwortlich.
- Bemerkungen:** Die Schülerjahrgänge fechten elektrisch. Der Sparkassen-Cup ist Ranglistenturnier des Württembergischen Fechterbundes für die offiziellen Schüler- und B-Jugend-Jahrgänge sowie Ranglistenturnier des Bayerischen Fechterverbandes für B-Jugend. Cafeteria vorhanden, Rauchen verboten. Die Halle darf nicht mit Straßenschuhen betreten werden.

Am Ende des Wettkampftages findet die Gesamtsiegerehrung der Turnierserie statt.

Beschreibung der Wettkämpfe:

1. Ballprellen (Nürnberg)

Testaufbau:

Eine Turnbank wird umgedreht und drei Basketbälle bereitgelegt.

Aufgabenstellung

Der Sportler soll auf der umgedrehten Bank stehend einen Basketball innerhalb von 30 Sekunden möglichst oft auf den Boden prellen.

Durchführungshinweise

Der Sportler steht in hüftbreiter Fußstellung mit durchgestreckten Knien und aufrechtem Oberkörper auf der umgedrehten Langbank und prellt einen Gymnastikball auf den Boden. Verliert die Versuchsperson den Ball, wird ihr sofort ein anderer gereicht.

Messwertaufnahme / Bewertung

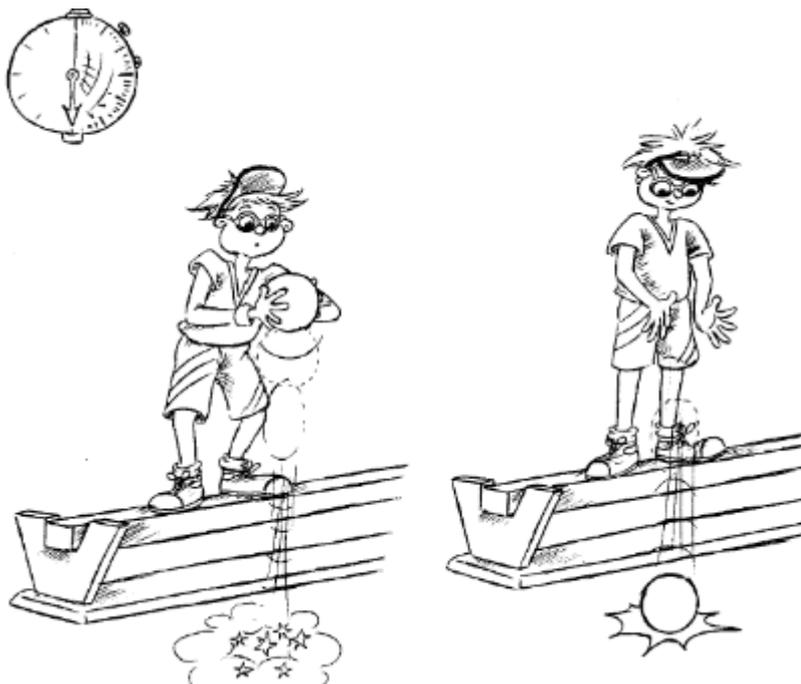
Gezählt wird, wie oft die Versuchsperson in der vorgegebenen Zeit den Ball auf den Boden prellen kann. Der Bodenkontakt eines verlorengegangenen Balles wird nicht gezählt. Die erreichte Gesamtzahl wird als Testwert eingetragen.

Testziel:

Überprüfung der koordinativen Fähigkeiten (Umstellungsfähigkeit, Rhythmusfähigkeit, Gleichgewichtsfähigkeit, Differenzierungsfähigkeit)

Punkteschlüssel:

Pro Prellen gibt es 1,5 Punkte (es wird aufgerundet), max. erreichbare Punktzahl ist 100.



2. Zielwerfen (Nürnberg)

Testaufbau

Mit Klebeband werden am Boden Zielfelder markiert. Die Abwurflinie wird in 3 Meter Entfernung zum ersten Zielfeld markiert.

Maße: Zwei 2,50 m lange Seitenlinien im Abstand von 0,30 m Breite mit fünf Zwischenräumen zu je 0,50 m.

Aufgabenstellung

Von der Abwurflinie aus versucht der Sportler ein 300g-Sandsäckchen in die durch die Klebestreifen vorgegebenen Zielfelder zu werfen

Durchführungshinweise

Der Sportler steht hinter der Abwurflinie und soll mit einem Schockwurf das 300g-Sandsäckchen möglichst in den mittleren Zwischenraum werfen. Es werden fünf Versuche durchgeführt. Die Abwurflinie darf nicht übertreten werden. Die Versuchsperson hat zwei Probeversuche. Die Punktzahl wird dort abgelesen, wo das 300g-Sandsäckchen auftrifft.

Messwertaufnahme / Bewertung

Eingetragen wird die bei den fünf Versuchen erreichte Gesamtpunktzahl. Das mittlere Zielfeld wird mit drei Punkten, die beiden anschließenden Zielfelder werden mit zwei Punkten und die äußersten Zielfelder mit je einem Punkt bewertet. Wird die Linie zwischen zwei Feldern getroffen, werden halbe Punkte verteilt.

Testziel:

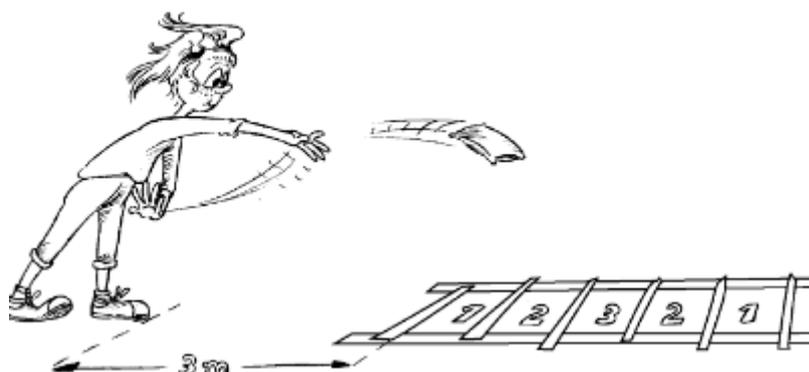
Überprüfung der koord. Fähigkeiten (Orientierungsfähigkeit, Differenzierungsfähigkeit)

Punkteschlüssel:

Die Bepunktung erfolgt nach der Formel: $100/15 * \text{erzielte Punkte}$.

Beispiel:

Bei einem erreichten Wert von 10 Punkten ergeben sich $100/15 * 10 (=67 \text{ Punkte})$ für die Wertung.



3. Rumpfbeugen (Nürnberg)

Testaufbau

Vor einer Langbank wird eine Messskala angebracht, die nach oben und unten jeweils 20 Zentimeter umfassen soll. Der Nullpunkt entspricht der Bankoberkante.

Aufgabenstellung

Der Sportler steht ohne Schuhe mit geschlossenen Beinen auf der Bank. Die großen Zehen schließen mit der Vorderkante der Bank ab. Aus dieser Stellung ist eine Rumpfbeuge/Hüftbeuge vorwärts mit gestreckten Knien auszuführen.

Durchführungshinweise

Der Sportler soll mit geschlossenen Beinen und durchgedrückten Knien auf der Bank stehend eine Rumpfbeuge/Hüftbeuge vorwärts ausführen.

Messwertaufnahme / Bewertung

Als Testwert eingetragen wird der mit den Fingerspitzen erreichte tiefste Punkt an der Skala, der mindestens zwei Sekunden gehalten werden muss. Messwerte über dem Bankniveau werden negativ bewertet. Jede Versuchsperson hat einen Probeversuch.

Testziel:

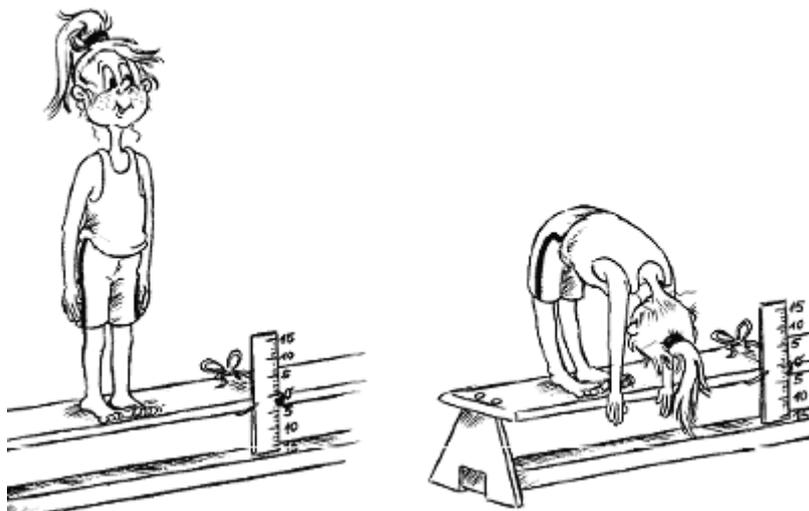
Überprüfung der konditionell-kordinativen Fähigkeit (Dehnfähigkeit, Gelenkigkeit)

Punkteschlüssel:

Die Bepunktung erfolgt nach der Formel: $(\text{Wert} + 5) * 4$. Max. erreichbare Punktzahl ist 100, es werden keine Minuspunkte aufgeschrieben.

Beispiel:

Bei einem Messwert von 7 ergeben sich $(7+5) * 4 (=48 \text{ Punkte})$ für die Wertung.



4. Jump & Reach (Nürnberg)

Testaufbau

Eine schwarze Tafel (1,50 Meter lang, 50 Zentimeter breit) wird so an der Wand befestigt, dass sie alle Schüler im Stand im unteren Drittel erreichen können. Es kann aber auch eine an der Wand fixierte Weichbodenmatte verwendet werden.

Aufgabenstellung

Der Sportler soll aus dem Stand möglichst hoch springen und dabei mit einer Hand den höchsten Punkt markieren.

Durchführungshinweise

Der Sportler stellt sich mit dem Gesicht zur Wand/Matte und markiert mit den weißen Fingerkuppen beider Hände (Kreide / Magnesia) die maximale Reichhöhe (Spitze der Mittelfinger!) an der Wand/Matte. Die Fersen dürfen dabei nicht vom Boden abgehoben werden. Arme und Schultern müssen maximal gestreckt sein. Der Sportler stellt sich danach seitlings (Rechtshänder mit der rechten Seite) in 20-30 Zentimeter Entfernung zur Wand/Matte auf, springt beidbeinig nach oben ab und markiert an der Wand/Matte mit den Fingern die maximal erreichte Sprunghöhe. Die Auftaktbewegung der Arme ist freigestellt. Nicht gestattet sind Anlaufschritte bzw. Ansprünge. Jeder Sportler hat einen Probeversuch.

Messwertaufnahme / Bewertung

Als Testwert eingetragen wird der vertikale Abstand (cm) zwischen Reich- und Sprunghöhe, der mit einem Meterstab gemessen wird.

Testziel:

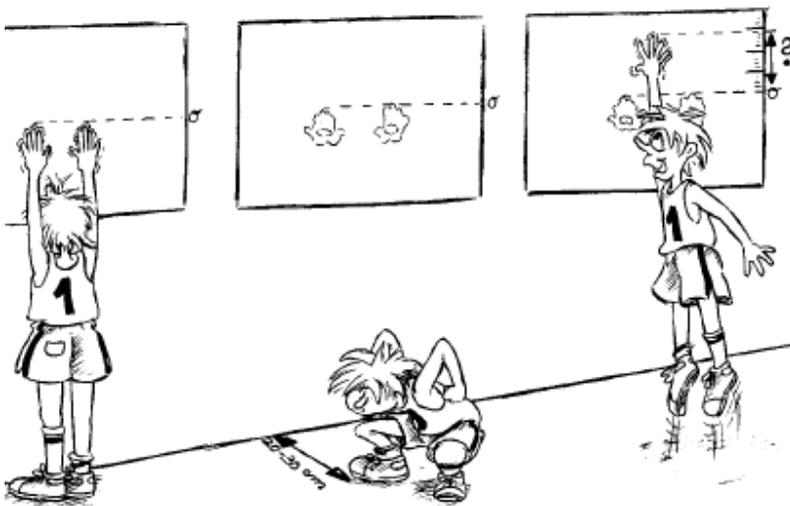
Überprüfung der konditionell/koordinativen Fähigkeiten (Reaktivkraft, Schnellkraft, Maximalkraft, Dehnfähigkeit, Gelenkigkeit)

Punkteschlüssel:

Die Bepunktung erfolgt nach der Formel: Sprunghöhe * 2. Max. erreichbare Punktzahl ist 100.

Beispiel:

Bei einem Messwert von 37 cm ergeben sich $37 * 2 (=74 \text{ Punkte})$ für die Wertung.



5. Halten im Hang (Nürnberg)

Testaufbau

Für diesen Test wird eine Sprossenwand benötigt.

Aufgabenstellung

Der Sportler soll sich bei gebeugten Armen möglichst lange an die obere Sprosse hängen.

Durchführungshinweise

Der Sportler ergreift mit Ristgriff (s. Zeichnung) die oberste Sprosse der Sprossenwand und beugt die Arme so, dass er seine Nase in die Höhe der obersten Sprosse bringt.

Messwertaufnahme / Bewertung

Auf Kommando „los“, nimmt die Versuchsperson die Füße von der Sprosse, auf der sie steht. Die Zeit wird dann gestoppt, wenn der Schüler sein Körpergewicht in der Ausgangsstellung nicht mehr halten kann bzw. seine Nase unter die oberste Sprosse sinkt. Die ermittelte Zeit wird als Testwert eingetragen. Nicht mit den Knien abstützen!

Testziel:

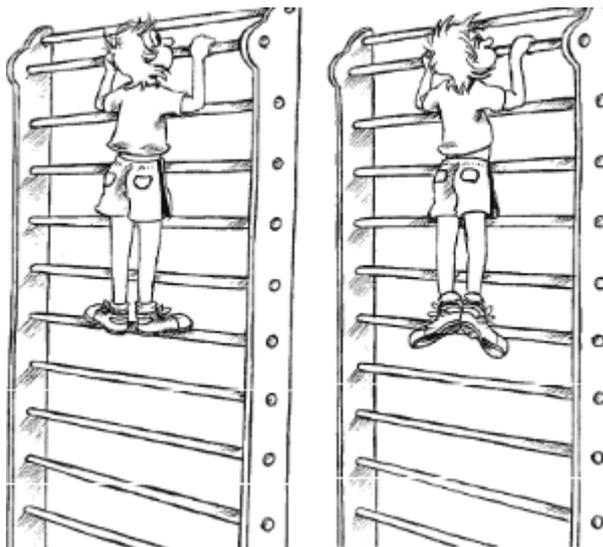
Überprüfung der konditionellen Fähigkeiten (Maximalkraftausdauer, Kraftausdauer)

Punkteschlüssel:

Die Bepunktung erfolgt nach der Formel: Erreichte Zeit (in Sek.) * 2. Max. erreichbare Punktzahl ist 100.

Beispiel:

Bei einem Wert von 39 Sekunden ergeben sich $39 * 2 (=78 \text{ Punkte})$ für die Wertung.



6. Multistage-Test (Nürnberg)

Achtung – der Test findet im Anschluss an die Fechtwettbewerbe statt!!!

Ablauf des Tests:

Der Test besteht darin, dass der Sportler eine Laufstrecke von 20 m hin und her läuft. Die Laufgeschwindigkeit wird durch akustische Signale (Beep-Ton) vorgegeben. Die Laufgeschwindigkeit wird von Minute zu Minute durch Verkürzung der Signalintervalle erhöht. In Level 1 beträgt die Laufgeschwindigkeit 8,5 km/h. Diese wird dann pro Minute um 0,5 km/h gesteigert. Zu Beginn können die ersten „Shuttles“ im schnellen Gehen noch erreicht werden, anschließend müssen die Sportler trotz zunehmender Ermüdung immer schneller laufen. Der Test endet für einen Sportler sobald er zum akustischen Signal nicht die Mittellinie überquert hat, also mehr als 10m zurückhängt.

Beim Testablauf gilt: Es ist ausreichend, wenn der Sportler mit einem Fuß die Wendelinie berührt. Wenn der Sportler vor dem Ertönen des akustischen Signals an die Wendelinie gelangt, dann muss er warten und erst nach dem Signalton weiterlaufen.

Punkteschlüssel:

Für Level 1 und 2 gibt es keine Punkte. Ab Level 3 gibt es 10 Punkte pro Level. Max. erreichbare Punktzahl ist 100.

Beispiel:

Bei Abbruch in oder am Ende von Level 8 ergeben sich 60 Punkte für die Wertung.

6. Wiener Koordinationsparcours (Künzelsau)

Bei Fehlern muss der entsprechende Aufgabenteil wiederholt werden. Tritt dann erneut ein Fehler auf, wird trotzdem zur nächsten „Aufgabe“ übergegangen

Start

Der Sportler steht (nicht in der Hocke) mit dem Rücken zur ersten Matte, Fersen an bzw. vor der ersten Matte. Der Start erfolgt auf Signal des Zeitnehmers:

1. Rolle rückwärts/vorwärts

Muss über Kopf oder Schulter (links/rechts) absolviert werden. Bei fehlerhafter Absolvierung, muss 1x wiederholt werden. Das Verlassen der Matte hat keine Wiederholung zur Folge, die nachfolgende Übung muss aber wieder auf der Matte beginnen.

2. 360° Drehung um die Körperlängsachse

Die Drehung beginnt mit Blick zur Langbank, bei der Drehung müssen mindestens 270° erreicht werden, ansonsten 1x wiederholen.

Alle drei Matten (jeweils 2 m Länge) liegen direkt hintereinander.

3. Balancieren über eine umgedrehte Langbank

Es muss bis zur Markierung (insgesamt 3 Meter) balanciert werden. Wenn die Markierung mit einem Fuß übertreten bzw. berührt wird, gilt die Übung als absolviert. Wenn der Boden vorher berührt wird, muss die Übung 1x wiederholt werden

Der Abstand von der Markierung auf der Langbank zum Achterlauf (quer zur Langbank) beträgt 2 m.

4. Achterlauf

Achterlauf um zwei durch ein Gummiseil (Höhe 55 cm) miteinander verbundene Ständer (Abstand 2 m), wobei das Seil 1x zu unterlaufen und 1x zu überspringen ist (Reihenfolge beliebig). Das Umwerfen des Ständers ist ein Fehler, der durch das Wiederaufstellen behoben werden muss. Danach kann der Achterlauf fortgesetzt werden.

Der Abstand vom linken Ständer bis zur Position des Balles beim Slalomrollen beträgt 2 m.

5. Slalomrollen

Der in einem Gymnastikring bereitliegende Medizinball (2 kg) ist mit einer Hand oder den Füßen slalommäßig um fünf Kegel zu rollen und wieder sicher im Ring abzulegen. Das Slalomrollen beginnt oberhalb des ersten Kegels. Das Umwerfen eines Kegels ist ein Fehler, der behoben werden muss. Der Medizinball muss sicher im Gymnastikring deponiert werden (darf nicht wieder rausrollen).

Der Abstand (auf Höhe des zweiten Kegels) vom Kegel zur Startposition beim Kreuzspringen beträgt 2 m.

6. Kreuzsprungkombination

Der Abstand zwischen den beiden Linien beträgt 40 cm (Breite). Der Sportler steht mit dem linken Fuß auf der rechten Seite der Linien und überspringt (entsprechend der Zahlenfolge) jeweils mit dem äußeren Bein, also kreuzweise, die beiden Linien, bis er mit dem neunten Sprung beidbeinig innerhalb der Linien zum Stand kommt. Der Abstand von einem Sprung zum nächsten ist 25 cm (Länge). Fehler, wie das Auslassen eines Sprungs oder das Betreten des Innenfeldes erfordern eine Wiederholung der Aufgabe.

Der Abstand von der letzten Querlinie zum Beginn des Karreehüpfens beträgt 2 m.

7. Karreehüpfen

Ein mit Klebestreifen auf dem Boden markiertes Quadrat (0,50 m Seitenlänge) ist durch das Hüpfen auf einem Bein (freie Wahl) je einmal nach vor- und rückwärts und anschließend rechts, links (Reihenfolge frei wählbar) und vorwärts, also fünf Mal, zu überspringen. Fehler wie das Auslassen eines Sprungs oder das Betreten des Innenfeldes (Linie zählt nicht als Innenfeld) erfordern eine Wiederholung der Aufgabe.

Der Abstand von der zweiten Querlinie des Karreehüpfens bis zum zweiten Balken des Barrens beträgt 2 m.

8. Hindernisklettern

Ein quer gestellter Stufenbarren ist als Hindernis zu bewältigen, dass der vordere Holm (Höhe 1,00 m) untertaucht und der hintere Holm (Höhe 1,40 m) überklettert wird. Die Holme sollen dabei den größtmöglichen Abstand erhalten. Beim Überklettern des hinteren Holms darf der vordere Holm als Hilfe benutzt werden, nicht jedoch die Außenbefestigungen des Barrens. Falls die Außenbefestigung berührt wird, muss der Sportler mit beiden Beinen wieder den Boden berühren.

Die Zeit vom Ende des Karreehüpfens bis zum Überklettern des zweiten Holms beträgt max. 20 Sekunden, d.h. der Zeitnehmer muss sich die Zeit nach dem Karreehüpfen merken.

Ziel

Die Zeit wird gestoppt, wenn der Sportler die hinter dem Barren liegende Weichbodenmatte erreicht. Die Messung erfolgt in vollen Sekunden, die Zeit wird immer aufgerundet.

Punkteschlüssel:

Die Bepunktung erfolgt nach der Formel: $200 \text{ Punkte} - (3 * \text{Zeit})$. Max. erreichbare Punktzahl ist 100. Es werden keine Minuspunkte aufgeschrieben.

Beispiel:

Bei einer Zeit von 50 Sekunden ergeben sich $200 - (3 * 50) (= 50 \text{ Punkte})$ für die Wertung.

8. Fechttool (Künzelsau)

Allgemeines:

- Zeitdauer: 40 Sekunden
- Max. mögliche Trefferanzahl: 99
- Das Florett/Der Säbel darf nur mit einer Hand geführt werden

Startposition

Der Sportler steht in Fechtstellung in von ihm selbst zu bestimmenden Abstand mit einem Florett/Säbel in der Waffenhand vor der Fechtwand.

Ablauf:

Der Beginn ist frei wählbar. Sobald das erste leuchtende Feld mit der Spitze getroffen wird (Licht geht aus), beginnt die Zeit rückwärts zu laufen.

Nach jedem Treffer leuchtet ein neues Feld auf, das dann wieder mit der Spitze getroffen werden muss.

Punkteschlüssel:

Pro Treffer gibt es einen Punkt, max. erreichbare Punktzahl ist 100.

Bei erreichten 99 Treffern gibt es einen Bonuspunkt.



9. Seilhüpfen (Künzelsau)

Ablauf der Tests:

Ziel ist es, so viele Seildurchschwünge wie möglich innerhalb von 30 Sekunden zu schaffen. Das Seil kann beliebig kurz oder lang gehalten werden. Fehler beim Springen und anschließendes Durchsteigen zählen nicht als Durchschwung.

Punkteschlüssel:

Die Bepunktung erfolgt nach der Formel: Anzahl Seildurchschwünge

Beispiel:

Bei 60 Durchsprüngen ergeben sich 60 Punkte für die Wertung.

Modus Fechtwettkampf:

In den Altersklassen, in denen der Fechtteil mit einem allgemeinsportlichen Teil verknüpft ist, wird in Doppeljahrgängen gefochten. In der Saison 2015/2016 gibt es folgende Einteilung:

- Jahrgänge 2001/2002 (langer Säbel)
- Jahrgänge 2003/2004 (langer Säbel)
- Jahrgänge 2005/2006 (kurzer Säbel)

Ziel des Fechtteils ist, dass alle Teilnehmer zum einen viele Gefechte (Quantität) machen, zum anderen auch möglichst oft gegen Gegner gleicher oder ähnlicher Niveaustufe (Qualität) fechten können.

Folgender Modus wird gefochten:

1. Vorrunde
Nach Möglichkeit werden 6er-Runden gebildet. Falls nicht möglich, sind auch Runden mit weniger Fechtern möglich. Es wird auf 5 Treffer gefochten. Kein Fechter scheidet aus.
2. Zwischenrunde
Nach Möglichkeit werden wieder 6er-Runden gebildet. Falls nicht möglich, sind auch Runden mit weniger Fechtern möglich. Die besten Fechter der Vorrunde (nach Index) fechten in Runde A, die nächstbesten nach Index in Runde B usw. Nach Möglichkeit scheidet nach der Zwischenrunde kein Fechter aus.
3. Direktausscheidung
Es werden Finaltableaus mit jeweils acht Fechtern gebildet (auch unvollständige). Die Fechter aus Zwischenrunde A werden im Finaltableau A an die ersten Positionen (nach Index der Zwischenrunde A) gesetzt. Die freien Plätze im Finaltableau A werden mit den besten Fechtern aus Zwischenrunde B (nach Index der Zwischenrunde B) aufgefüllt. Im Finaltableau B werden die verbliebenen Fechter der Zwischenrunde B (nach Index) und Fechter der Zwischenrunde C (nach Index Zwischenrunde C) gesetzt usw. Es wird auf 10 Treffer gefochten, alle Plätze werden ausgefochten.
4. Ergebnis Fechtteil
Der Sieger des Finaltableaus A belegt den ersten Platz beim Fechtwettkampf. Der Sieger des Finaltableaus B belegt Rang 9.

Beim A-Jugendturnier wird ein System mit Vorrunde und anschließender Direktausscheidung mit Hoffnungslauf gefochten.

Beispiel 1 Turnierserie: 24 Teilnehmer

1. Vorrunde:
Erstellen von vier 6er-Runden

2. Zwischenrunde:
24 Teilnehmer. Erstellen von vier 6er-Runden. Zusammenstellung nach Gesamtindex der Vorrunde.
Zwischenrunde A: Plätze 1-6 nach Index Vorrunde
Zwischenrunde B: Plätze 7-12 nach Index Vorrunde
Zwischenrunde C: Plätze 13-18 nach Index Vorrunde
Zwischenrunde D: Plätze 19-24 nach Index Vorrunde

3. Direktausscheidung:
24 Teilnehmer. Drei 8er-Tableaus. Für die Zusammenstellung und die Setzung im jeweiligen Tableau zählen die Ergebnisse der Zwischenrunde, wobei die Fechter aus Zwischenrunde A automatisch im Finaltableau A sind.
Tableau A: Plätze 1-6 Zwischenrunde A (nach Index) + Plätze 1-2 Zwischenrunde B (nach Index)
Tableau B: Plätze 3-6 Zwischenrunde B (nach Index) + Plätze 1-4 Zwischenrunde C (nach Index)
Tableau C: Plätze 5-6 Zwischenrunde C (nach Index) + Plätze 1-6 Zwischenrunde D (nach Index)
Alle Plätze werden ausgefochten.

4. Ergebnis Fechtteil
Der Sieger des Finaltableaus A belegt den ersten Platz beim Fechtwettkampf. Der Sieger des Finaltableaus B belegt Rang 9. Platz 5 im Tableau B belegt Rang 13.

Beispiel 2 Turnierserie: 25 Teilnehmer

1. Vorrunde:
Erstellen von fünf 5er-Runden

2. Zwischenrunde:
25 Teilnehmer. Erstellen von fünf 5er-Runden. Zusammenstellung nach Gesamtindex der Vorrunde.
Zwischenrunde A: Plätze 1-5 nach Index Vorrunde
Zwischenrunde B: Plätze 6-10 nach Index Vorrunde
Zwischenrunde C: Plätze 11-15 nach Index Vorrunde
Zwischenrunde D: Plätze 16-20 nach Index Vorrunde
Zwischenrunde E: Plätze 21-25 nach Index Vorrunde

Der Letztplatzierte der Zwischenrunde E scheidet aus.

3. Direktausscheidung:
24 Teilnehmer. Drei 8er-Tableaus. Für die Zusammenstellung und die Setzung im jeweiligen Tableau zählen die Ergebnisse der Zwischenrunde, wobei die Fechter aus Zwischenrunde A automatisch im Finaltableau A sind.
Tableau A: Plätze 1-5 Zwischenrunde A (nach Index) + Plätze 1-3 Zwischenrunde B (nach Index)
Tableau B: Plätze 4-5 Zwischenrunde B (nach Index) + Plätze 1-5 Zwischenrunde C (nach Index) + Platz 1 Zwischenrunde D (nach Index)
Tableau C: Plätze 2-5 Zwischenrunde D (nach Index) + Plätze 1-4 Zwischenrunde E (nach Index)
Alle Plätze werden ausgefochten.

4. Ergebnis Fechtteil
Der Sieger des Finaltableaus A belegt den ersten Platz beim Fechtwettkampf. Der Sieger des Finaltableaus B belegt Rang 9. Platz 5 im Tableau B belegt Rang 13.

Beispiel 3 Turnierserie: 19 Teilnehmer

1. Vorrunde:
Erstellen von drei 5er-Runden und einer 4er-Runde.
2. Zwischenrunde:
19 Teilnehmer. Erstellen von drei 5er-Runden und einer 4er-Runde (Runde D).
Zusammenstellung nach Gesamtindex der Vorrunde.
Zwischenrunde A: Plätze 1-5 nach Index Vorrunde
Zwischenrunde B: Plätze 6-10 nach Index Vorrunde
Zwischenrunde C: Plätze 11-15 nach Index Vorrunde
Zwischenrunde D: Plätze 16-19 nach Index Vorrunde
3. Direktausscheidung:
19 Teilnehmer. Drei 8er-Tableaus (Tableau C unvollständig). Für die Zusammenstellung und die Setzung im jeweiligen Tableau zählen die Ergebnisse der Zwischenrunde, wobei die Fechter aus Zwischenrunde A automatisch im Finaltableau A sind.
Tableau A: Plätze 1-5 Zwischenrunde A (nach Index) + Plätze 1-3 Zwischenrunde B (nach Index)
Tableau B: Plätze 4-5 Zwischenrunde B (nach Index) + Plätze 1-5 Zwischenrunde C (nach Index) + Platz 1 Zwischenrunde D (nach Index)
Tableau C: Plätze 2-4 Zwischenrunde C (nach Index) → unvollständiges Tableau
Alle Plätze werden ausgefochten.
4. **Ergebnis Fechtteil**
Der Sieger des Finaltableaus A belegt den ersten Platz beim Fechtwettkampf. Der Sieger des Finaltableaus B belegt Rang 9. Platz 5 im Tableau B belegt Rang 13.

Turnierwertung:

Das Turnierergebnis setzt sich aus zwei Teilen zusammen. Die Platzierung im allgemeinen Teil ergibt sich aus der Summe der erreichten Punkte aus den Teilwettkämpfen (Bei Punktgleichheit teilen sich die betroffenen Fechter die bessere Platzierung). Die Platzierung im fechterischen Teil erfolgt wie oben beschrieben.

Gewichtung der Teilwettkämpfe:

- Jüngere Altersklasse (Jg. 2005/2006): 50% allg. Tests, 50% Fechten
- Mittlere Altersklasse (Jg. 2003/2004): 33% allg. Tests, 67% Fechten
- Ältere Altersklasse (Jg. 2001/2002): 25% allg. Tests, 75% Fechten

Für beide Teile gilt folgende Punktevergabe:

Platz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	ab 20
Punkte	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Es werden nach dem Absolvieren des allgemeinen Wettkampfs und des Fechtwettkampfs die Punkte für die beiden erreichten Platzierungen zusammengezählt. Es ist zu beachten, dass in der mittleren Altersklasse (Jg. 03/04) das Fechtergebnis 2/3 des Gesamtergebnisses ausmacht und die erreichten Punkte beim Fechtwettkampf somit verdoppelt wird. In der älteren Altersklasse (Jg. 01/02) macht das Fechtergebnis 3/4 des Gesamtergebnisses aus, somit werden die erreichten Punkte beim Fechtwettkampf verdreifacht. Turniersieger ist, wer in der Summe die meisten Punkte erreichen konnte. Bei Punktgleichheit ist die erreichte Platzierung beim Fechten (bessere Fechtplatzierung) entscheidend für die Endplatzierung

Es erfolgt keine gesonderte Ehrung der einzelnen Wettkämpfe, sondern nur des Gesamtturniers. Geehrt werden die Plätze 1 bis 8.

Beispiel 1 (Fechter der jüngeren Altersklasse):

Der Fechter erreicht Platz 15 im allgemeinen Teil und Platz 22 im fechterischen Teil:

➔ 6 Punkte (allgemeiner Teil) + 1 Punkt (fechterischer Teil) = 7 Punkte

Beispiel 2 (Fechter der mittleren Altersklasse):

Der Fechter erreicht Platz 13 im allgemeinen Teil und Platz 2 im fechterischen Teil:

➔ 8 Punkte (allgemeiner Teil) + 38 Punkte (19x 2 im fechterischen Teil) = 46 Punkte

Beispiel 3 (Fechter der älteren Altersklasse):

Der Fechter erreicht Platz 9 im allgemeinen Teil und Platz 4 im fechterischen Teil:

➔ 12 Punkte (allgemeiner Teil) + 51 Punkte (17x 3 im fechterischen Teil) = 63 Punkte

Beim Turnier in Eislingen wird es keinen allgemeinen Teil geben, sondern nur einen Fechtwettkampf im oben beschriebenen Modus geben. Das Ergebnis geht in allen Altersklassen mit einfacher Wertung in die Serienwertung ein.

Serienwertung:

Die Serienwertung setzt sich aus den 5 Teilwettkämpfen (2x allgemeiner Teil + 3x fechterischer Teil) zusammen. Die Ergebnisse sind jederzeit online unter www.ranglisten.ophardt.de einsehbar. Die Siegerehrung der Turnierserie erfolgt im Anschluss an die Siegerehrung des Sparkassen-Cups in Künzelsau

Es werden die Plätze 1-3 in den jeweiligen Altersklassen geehrt und mit einem Sachpreis ausgezeichnet. Jeder Verein bekommt für seine Teilnehmer im Anschluss an die Turnierserie detaillierte Urkunde mit den Ergebnissen seiner Sportler.