



# Sport RG

## MATURABESTIMMUNGEN

### SCHÜLER

#### **1. Pflichtdisziplinen:**

- **BODEN- u. GERÄTTURNEN**
- **SPIELE**
- **LEICHTATHLETIK**

#### **2. Wahldisziplinen:**

- **CROSSLAUF**
- **LANGLAUF**
- **Leistungstennis, bzw. Leistungsgolf**

Die Teilbereiche *Können und Leisten, Gestalten und Darstellen* sowie *Spiel* werden in den Pflichtdisziplinen widergespiegelt.

*Gesundheitsorientierte und ausgleichende, beziehungsweise erlebnisorientierte Bewegungshandlungen* sowie *Können und Leisten* sind in den Wahldisziplinen enthalten.

Für Schüler, die die A-Kader Ausbildung in „Leistungstennis“ oder „Leistungsgolf“ absolviert haben, gelten folgende Pflichtdisziplinen: Boden- und Gerätturnen, Leichtathletik, Golf/Tennis, 1 Wahldisziplin.

**Anmerkungen:**

- Alle Pflichtdisziplinen sowie eine Wahldisziplin müssen positiv absolviert werden.
- Die Gesamtnote ergibt sich aus dem Durchschnitt der vier Disziplinen.
- Für die Schüler der jeweiligen Klasse ist der vorgegebene **Termin** (Haupttermin) verpflichtend. Ein krankheits-, verletzungsbedingtes Nichtantreten erfordert eine entsprechende **ärztliche Bestätigung**. In diesem Falle muss der Schüler den nächstfolgenden Termin wahrnehmen.
- Ein **verletzungsbedingtes Abbrechen** einer Prüfung kann zu einer **ärztlichen Kontrolle** verpflichten (nächster Termin - siehe oben).
- **Repetenten** nehmen an der Vorprüfung verpflichtend teil. Die dabei erreichte Note wird für die **Jahresbeurteilung** herangezogen.
- Für Schüler, die die Ausbildung in Leistungstennis oder Golf absolviert haben, gelten folgende Pflichtdisziplinen: Boden- und Gerätturnen, Leistungstennis bzw. Golf, Leichtathletik und eine Wahldisziplin

**I. BODEN- und GERÄTTURNEN**

1. **4-teilige Pflichtübung** (mittlerer Schwierigkeitsgrad) für Schüler, die eine **gute** bis zumindest **genügende** Leistungsbeurteilung anstreben.

Beurteilung:

**4 Punkte** (Grundpunkte) ergeben die Note 'GENÜGEND'.

Kriterien: Übungsausführung in der Grobform (schwache Technik, Zwischenschwünge und grobe Haltungsfehler - keine Körperspannung) – die Übung muss aber der Bewegungsstruktur sicher entsprechen

**5 Punkte** (Grundpunkte und ein Zusatzpunkt = 0,25 pro Pflichtteil) ergeben die Note 'BEFRIEDIGEND'.

Kriterien: Gut beherrschte Übungsfolge, aber technisch nicht ausgefeilt, leichte Haltungsfehler.

**6 Punkte** (Grundpunkte und zwei Zusatzpunkte = 0,5 pro Pflichtteil) ergeben die Note 'GUT'.

Kriterien: Technisch einwandfreie Übungsausführung, flüssiger und rhythmischer Vortrag der Übung, gute/sehr gute Haltung.

2. **5-teilige Übung** (4-teilige Pflichtübung und 1 Kürteil mit hohem Schwierigkeitsgrad) für Schüler, die eine **sehr gute** Leistungsbeurteilung anstreben.

Beurteilung:

Die Übungsausführung in Grobform wird nicht gewertet.

**6,25 Punkte** (5 Grundpunkte und 1,25 Zusatzpunkte = 0,25 pro Übungsteil) ergeben die Note 'GUT'.

Kriterien: Gut beherrschte Übungsfolge aber technisch nicht ausgefeilt, leichte Haltungsfehler.

**7,5 Punkte** (5 Grundpunkte und 2,5 Zusatzpunkte = 0,5 pro Übungsteil) ergeben die Note 'SEHR GUT'.

Kriterien: Technisch einwandfreie Übungsausführung, flüssiger und rhythmischer Vortrag der Übung - kein zusätzlicher Zwischenschwung, gute/sehr gute Haltung.

**Gesamtbeurteilung:**

Sehr gut	20,00 – 22,5 Punkte
Gut	17,00 – 19,75
Befriedigend	14,00 – 16,75
Genügend	11,0 – 13,75
Nicht genügend	< 10,75

**3. Geräte****3.1. Boden****3.1.1. (4-teilig)**

- Aufschwungen in den **Handstand** und abrollen (Handstand: kurzes Fixieren der Schultergelenke, kurzes Unterbrechen d. Bewegungsflusses, Gleichgewichtsphase)
- **Handstütz-Überschlag sw.** mit 1/4 Drehung (Radwende)
- **Rolle rückwärts** über den **flüchtigen Handstand**
- **Handstütz-Überschlag vw.** (Flugphase, Landung – Gesäß über Kniehöhe)

**3.1.2. (5-teilig)**

- Übung wie 4-teilig- zusätzlich **Salto** vw./rw. oder **Handstütz-Überschlag rw.** (Flick-Flack – Kopf darf den Boden nicht berühren)

**3.2. Barren****3.2.1. (4-teilig)**

- Einspringen und **Oberarmkippe**
- Rückschwung zum **Oberarmstand** und Rolle vw. zum Zwischenschwung im Oberarmhang
- **Schwungstemme rw.** oder **vw.**
- Zwischenschwung und **Kreishocke**

Die Reihenfolge der Übungen ist beliebig.

**3.2.2. (5-teilig)**

- **Kippaufschwung** (Ellhangkippe) aus der **Barrenmitte** oder Einspringen in den Oberarmhang und **Rolle rückwärts** (schwerer Übungsteil)
- Rückschwung zum **Oberarmstand** und Rolle vw.
- **Schwungstemme rw.**
- Vorschwung zur Kiplage und **Kippe** oder
- Vorschwung zum **Winkelstütz** (Beinwaage = hoher Schwierigkeitsgrad – bei Stand in entsprechender Länge und Beinen parallel zu den Holmen)
- **Kreishocke** (ohne vorherigen Zwischenschwung = schwerer Übungsteil)

Reihung beliebig - Handstand oder eine andere Übung mit hohem Schwierigkeitsgrad anstelle einer der oben angeführten Übungen.

**3.3. Reck****3.3.1. (4-teilig) Niederreck (kopfhoch)**

- **Laufkippe** (Schwebekippe)
- **Hüft-Umschwung rw.** (Felgumschwung)
- **Felge vorlings vw.**
- Zwischenschwung und **Hocke** oder: **Grätsche, Aufgrätsch-Felg-Unterschwingung, Napoleon**

## 3.3.2. (5-teilig)

- Übung wie 4-teilig
- zusätzlich - **Rückfallkippe**

3.3.3. (5-teilig) Hochreck

- 5-teilige Übungsfolge mit **Rückfallkippe**, **Schwungstemme rw.**, **Riesenfelge** oder **Salto-Abgang** als Pflichtteil

**Allgemeine Richtlinien**

- **Sichern ist erlaubt**, um im Bedarfsfall helfen zu können. Bei Hilfegabe ist die Übung ungültig!
- Wird nur ein Teil der Übungsverbindung nicht entsprechend (Grobform) ausgeführt, kann dieser Teil als Einzelübung wiederholt werden (**0,5 Punkte Abzug**). Wird diese Teilübung abermals nicht gekonnt, wird der Grundpunkt gestrichen. Ein Abgang vom Gerät ergibt **0,5 Punkte Abzug**.
- Kann der Kandidat zwei Teilübungen an einem Gerät nicht ausführen, ist die Übung nicht zu bewerten. Der Schüler hat das Recht die Übungsverbindung zu wiederholen, sie wird dann aber um **einen Punkt** schlechter beurteilt. Werden dabei wiederum zwei Teilübungen nicht korrekt (Grobform) ausgeführt, ist das Gerät **mit 0 Punkten zu bewerten**.
- Voraussetzungen für eine **positive Beurteilung** der Vorprüfung:  
Der Kandidat muss zur Prüfung an **allen Geräten** antreten.  
Es darf maximal **1 Pflichtübung an einem Gerät nicht gekonnt werden**.  
Wenn ein **Gerät mit 0 Punkten** bewertet wurde, lautet die Gesamtbeurteilung **Nicht genügend**.
- Eine Übungsbewertung mit **'SEHR GUT' oder 'GUT'** (Pflichtteile) erfordert für die Übung als Gesamtes und für die einzelnen Teile die entsprechenden Kriterien (technisch einwandfrei, gute/sehr gute Haltung). **Ein Kürteil mit hohem Schwierigkeitsgrad** muss enthalten sein. Werden mehrere Kürteile eingebaut, müssen diese einwandfrei beherrscht und der zu bewertende **Kürteil vor der Übungsausführung angegeben** werden (kein riskantes Turnen!). Die Pflichtübungen müssen enthalten sein.
- Bei einer mit **'Nicht genügend'** beurteilten Leistung sind dem Schüler **zwei weitere Prüfungstermine** zu gewähren. Der Schüler kann zur Prüfung an **einem** negativ beurteilten Gerät antreten (die Leistungen an den anderen Geräten bleiben erhalten).

**II. SPIELE****Basketball: 12 Punkte maximal**

1. **Korbleger** (2 Versuche möglich)  
**Gesamt: 4 Punkte (3 Basispunkte und 1 Zusatzpunkt)**

**Basispunkte (3):**

8 Korbleger im Achterlauf um vorgegebene Punkte,  
4 von rechts, 4 von links (Dribbling links, Lay-Up re oder li)

Burschen:

8-7 Körbe	3 Punkte
6 Körbe	2,5 P
5 Körbe	2 P
4 Körbe	1,5 P
3 Körbe	1 P
2 Körbe	0,5 P
1-0 Körbe	0 P

**Zusatzpunkt (1):****Burschen**

- Zeitlimit 1: <= 40 sec 1 Punkt
- Zeitlimit 2: <= 42 sec 0,5 Punkte

Start der Zeitnehmung auf Kommando, Stopp beim Fangen nach dem letzten Korbleger, bzw. wenn der Ball den Boden berührt. Die erzielten Körbe zählen nur bei technisch richtiger Ausführung.

**2. Aufgabenstellung**

**Gesamt: 4 Punkte (2 Basis- und 2 Zusatzpunkte)**

**Basispunkte (2):**

4 Längen mit Handwechsel vor dem Körper links und rechts- Pass zu Partner (Rückpass) – Fangen- Stopp – Wurffinte – Dribbelstart li + re. – Korbleger li + re – Rebound – Dribbelstart (**2 Punkte**)

**Zusatzpunkte(2):**

**a) 2 weitere Handwechsel(je 0,5 Punkte → max. 1 Punkt):**

z.B:

- Handwechsel bei Drehung
- hinter dem Körper
- durch die Beine

**b) dynamische, technisch einwandfreie Ausführung**

- Dynamik **0,5 Punkte**
- Technik **0,5 Punkte**

**3. Give an Go mit Standwurf (Sprungwurf): 2x von rechts, 2x von links**

**3 Grundpunkte** für deutlich erkennbares Vorhandensein der technischen Elemente , regelgerechte und dynamische Ausführung

Pass - auf Position laufen – Handzeichen - Fangen mit Stopp  
Pivot links bzw. rechts – Wurf (2x Standwurf, 2x Sprungwurf )

**1 Zusatzpunkt:****Treffer:**

Mädchen: (Distanz: mindestens 2,5m)

Burschen: (Distanz: mindestens 3m)

Ab 2 Treffer	1 Punkt
1 Treffer	0,5 Punkte
0 Treffer	0 Punkte

**Volleyball:****Oberes Zuspiel – Pritschen:**

15 zugeworfene Bälle (drei Serien a 5 Bälle) von der Tribüne werden zwischen die beiden Säulen zurückgepritscht. Der Ball darf dabei weder Geländer noch Säulen oder Vorhangstange berühren.

2 Grundpunkte:

Kriterien für Grundpunkte (je 0,5 Punkte):

- Impuls aus den Beinen
- Treffpunkt Stirnhöhe
- Saubere Ballführung (Daumen zueinander) Einfachberührung

Zusatzpunkte:	2 Punkte:	ab 11 Treffer
	1 Punkt:	7 – 10 Treffer
	0 Punkte:	bis 6 Treffer

**Unteres Zuspiel– Bagger:**

10 Bälle werden über das Netz von der anderen Spielfeldhälfte zugeworfen. Schüler baggert den Ball über eine Leine (gespannt zwischen 2 Hochsprungständern, 2,5 m Höhe) zu Partner auf Position 2. Partner steht auf einer blauen Matte und muss den Ball (über dem Kopf) fangen können.

2 Grundpunkte:

Kriterien für Zusatzpunkte (je 0,5 Punkte):

- Impuls aus den Beinen
- Treffpunkt
- Armstreckung
- Bewegung zum Ball

Zusatzpunkte:	2 Punkte:	8 – 10 Treffer
	1 Punkt:	5 – 7 Treffer
	0 Punkte:	bis 4 Treffer

**Angriffsschlag:**

5 Bälle werden von Position 3 im oberen Zuspiel hoch auf Position 2 (Rechtshänder) oder auf Position 4 (Linkshänder) aufgespielt. Schüler schlägt den Ball über das Netz (unterschiedliche Höhen 243cm, 232cm, 224cm, 213cm) ins gegnerische Feld.

2 Grundpunkte:

Kriterien für Zusatzpunkte (je 0,5 Punkte):

- Rhythmischer Anlauf
- Beidbeiniger Absprung mit leichter Schrittstellung
- Richtiges Timing
- Armstreckung im Moment des Abschlags

Zusatzpunkte:	2 Punkte:	4 – 5 Treffer
	1 Punkt:	2 – 3 Treffer
	0 Punkte:	bis 1 Treffer

### Gesamtbeurteilung Spiele:

Sehr gut	21,0 – 24 Punkte
Gut	18,0 – 20,5
Befriedigend	15,0 – 17,5
Genügend	12,0 – 14,5
Nicht genügend	- 11,5

- In Basketball und Volleyball muss jeweils eine Mindestanzahl von 6 Punkten für eine positive Gesamtbeurteilung erreicht werden.

### Allgemeine Richtlinien:

- Bei einer mit '**Nicht genügend**' beurteilten Leistung sind dem Schüler **zwei weitere Prüfungstermine** zu gewähren. Der Schüler muss zur Prüfung die negativ beurteilten Teile (weniger als 2 Punkte) wiederholen (die Leistungen bei allen anderen Teilprüfungen bleiben erhalten).

## III. LEICHTATHLETIK

### 1. Pflichtbewerbe:

- 100m Lauf
- Kugelstoß (6,25 kg)
- Hoch- oder Weitsprung
- 1500m Lauf

### 2. Wahlbewerbe:

- 200m, 400m, 800m, 5 000m, 110m Hürden, 400m Hürden, Hoch- oder Weitsprung, Dreisprung, Diskus, Speerwurf

### Allgemeine Richtlinien

- Der Schüler muss **sechs Bewerbe** absolvieren.  
Die Bewerbe beginnen um 8.30 Uhr, der 1.500m Lauf, als Abschlussbewerb, wird um ca. 13 Uhr durchgeführt. Sollte eine längere Laufstrecke gewählt werden, findet dieser Lauf später statt. Die Reihenfolge der übrigen Bewerbe richtet sich nach den Bedürfnissen der 7. Klasse.
- Für den Diskusbewerb wird der **Jugend-Diskus** (Plastik) verwendet.
- Der Speerwurf wird mit dem Frauen-Speer durchgeführt.
- Die 110m Hürdenhöhe ist mit der **zweiten Einstellung** (zweites Loch) festgelegt.
- Die 400m Hürdenhöhe ist mit der **niedrigsten Einstellung** fixiert.
- Die Anfangshöhe beim Hochsprung bestimmt jeweils der Schüler. Bis 1,50 m wird um **5 cm** erhöht, ab 1,50 m jeweils um **3 cm**.

- Gewertet wird nach der Leichtathletik-Mehrkampfwertung des Deutschen Leichtathletik-Verbandes, Teil M (gelbes Papier). Die Punktelimits für die Noten **müssen erreicht** beziehungsweise überschritten werden.

3.000 Punkte und mehr	—	SEHR GUT
2.640 bis 2.999 Punkte	—	GUT
2.160 bis 2.639 Punkte	—	BEFRIEDIGEND
1.800 bis 2.159 Punkte	—	GENÜGEND
1.799 und weniger	—	NICHT GENÜGEND

#### IV. WAHLDISZIPLINEN:

##### 1. SCHI-NORDISCH

Zeitlauf (ca. 5-6 km)

##### Allgemeine Richtlinien

- Der **Zeitfaktor** wird von der **Kommission** festgelegt. Ausgehend von der **Durchschnittszeit** der **10 besten Zeiten** bei mindestens 50 Startern (Jugend I+II und Professoren) und unter Berücksichtigung der herrschenden **Wettkampfbedingungen** und/oder **Referenzzeiten von Professoren** wird der Zeitfaktor (R) für die Benotung des Zeitlaufes bestimmt. Sind weniger Wettkämpfer am Start, wird die **Durchschnittszeit** von **20%** der Starter errechnet (z.B. 40 Starter = Durchschnittszeit der 8 besten Zeiten). Die Zeiten etwaiger Kaderläufer, der Schüler des Leistungszweiges und der Trainer/innen (Bereich - Langlauf, Biathlon und nordische Kombination) werden nicht für den Durchschnittswert herangezogen. Wird keine HIB – Meisterschaft durchgeführt, wird die **Durchschnittszeit** von der **Kommission** festgelegt! Die endgültige Note wird wie folgend errechnet:

SEHR GUT	—	bis R x 1,10
GUT	—	bis R x 1,20
BEFRIEDIGEND	—	bis R x 1,25
GENÜGEND	—	bis R x 1,30

##### 2. CROSSLAUF

Zeitlauf: Festgelegte Strecke im Schulgelände und angrenzendem Gebiet

Limits	
m	w
13:45	13:20
15:00	14:30
15:40	15:10
16:20	15:40

##### 2. TENNIS/ GOLF

Auskunft über die Richtlinien bei den jeweiligen TrainerInnen.