

Ausführungsbestimmungen für den sportpraktischen Teil der Abiturprüfung im Fach Sport

III.A.3-323.300.000-380

Erlass vom 25. Februar 2019

I Allgemeines

Rechtsgrundlage für die folgenden Ausführungsbestimmungen sind die Oberstufen- und Abiturverordnung (OAVO) vom 20. Juli 2009, zuletzt geändert durch Verordnung vom 23. Juli 2018 (ABl. S. 605), und das Kerncurriculum Sport, Ausgabe 2018, für die gymnasiale Oberstufe (KCGO) verpflichtend eingeführt mit der Verordnung über die Kerncurricula für die gymnasiale Oberstufe, das berufliche Gymnasium, das Abendgymnasium und das Hessenkolleg (VOKCJOBG) vom 17. Juli 2018 (ABl. S. 683).

1. Abiturprüfung im Fach Sport

Der sportpraktische Teil der Prüfung besteht im **Leistungskurs** aus Leistungsüberprüfungen in zwei Sportarten, die unterschiedlichen Inhaltsfeldern zugeordnet sind, in der Qualifikationsphase schwerpunktmäßig Inhalt des Unterrichts waren und von der Schülerin oder dem Schüler gewählt werden. Im **Grundkurs (4. oder 5. Abiturprüfungsfach)** besteht der sportpraktische Teil der Prüfung aus einer Leistungsüberprüfung in einer Sportart, die in der Qualifikationsphase schwerpunktmäßig Inhalt des Unterrichts war und von der Schülerin oder dem Schüler gewählt wird.

Für die **schwerpunktmäßig** betriebenen Sportarten, die Gegenstand der Abiturprüfung sind, ist Folgendes zu beachten:

- Ausgewählt werden können nur Sportarten, die im Kerncurriculum Sport für die gymnasiale Oberstufe unter 2.3 (Strukturierung der Fachinhalte; hier: Verbindliche Vorgaben zur Festlegung der Inhaltsfelder und Sportarten, S. 22 f.) festgelegt sind.
- Diese Sportarten sind im Unterricht der Qualifikationsphase hinsichtlich des zeitlichen Umfangs und des Vertiefungsgrads so zu thematisieren, dass alle Schülerinnen und Schüler der Lerngruppe des Prüflings grundsätzlich im Unterricht die Voraussetzungen zur Erfüllung der Mindestanforderungen für eine ausreichende Bewertung erwerben können.
- Für Schülerinnen und Schüler mit Behinderung gilt der Nachteilsausgleich. Hierzu können in Hessen eigene Anforderungsprofile unter Berücksichtigung von Startklassen und Faktoren des Deutschen Behindertensportverbands (DBS) aufgestellt werden. Sofern für den jeweiligen Einzelfall keine Orientierungshilfe des DBS vorhanden ist, wird diese, unter Einbeziehung des Hessischen Behinderten- und Rehabilitations-Sportverbands (HBRSS) sowie unter Berücksichtigung der Startklassen und Faktoren, in eigener Verantwortung aufgestellt.
- In die Kursprofile von Prüfungskursen sollen im **Grundkurs** (Q1 bis Q4) insgesamt maximal drei Sportarten – davon mindestens ein Sportspiel – aus mindestens zwei Inhaltsfeldern schwerpunktmäßig eingebunden werden, in die des **Leistungskurses** (Q1 bis Q4) maximal vier Sportarten – davon mindestens ein Sportspiel – aus mindestens zwei Inhaltsfeldern. Sportarten, in denen Kombinationsprüfungen (z.B. Gerätturnen und Akrobatik) vorgesehen sind, zählen dabei als eine Sportart. Nur diese schwerpunktmäßig eingebundenen Sportarten können dann im Rahmen des **sportpraktischen Teils** Gegenstand der Abiturprüfung sein.

- Verletzt sich ein Prüfling im Verlauf der Prüfung, werden die bereits vollständig absolvierten Prüfbereiche gewertet. Kann der Prüfling zum Wiederholungstermin antreten, holt er bei diesem lediglich die fehlenden Prüfbereiche nach. Ist eine Wiederaufnahme der Praxisprüfung aufgrund der Schwere der Verletzung nicht möglich und kann eine Schülerin oder ein Schüler damit aus Verletzungsgründen den sportpraktischen Prüfungsteil oder Anteile des sportpraktischen Prüfungsteils im Rahmen der besonderen Fachprüfung nicht abschließen, so ist nach § 17 Abs. 4 OAVO eine zusätzliche mündliche Ersatzprüfung vorzusehen, die sich inhaltlich auf den vorgesehenen sportpraktischen Prüfungsteil bezieht. Bei der Bewertung sind gegebenenfalls erreichte Teilergebnisse der sportpraktischen Abiturprüfung angemessen zu berücksichtigen.
- Bei den sportpraktischen Teilen der Abiturprüfungen (insbesondere bei den Sportspielprüfungen) stellen in der Regel die Schülerinnen und Schüler des Prüfungskurses die benötigten Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Die Verfahrensweise legt der oder die Prüfungsvorsitzende im Benehmen mit der Schulsportleiterin oder dem Schulsportleiter fest.

Unabhängig von der thematischen Ausrichtung des Unterrichts (Verknüpfung mit Perspektiven und Bildungsstandards) handelt es sich beim sportpraktischen Teil der Abiturprüfung immer um eine Überprüfung der Bewegungsleistung und des motorischen Könnens.

2. Bewertung und Beurteilung

Die Ergebnisse des sportpraktischen und des sporttheoretischen Teils der Abiturprüfung werden im Verhältnis 1:1 gewertet.

In sportpraktischen Teilen der Abiturprüfung werden die Leistungen in jeder Sportartprüfung am Ende mit einer ganzen Punktzahl bewertet. Dabei sind die Teilergebnisse der Prüfbereiche nach Vorgabe der Ausführungsbestimmungen zu verrechnen. Im Grundkurs ist das Ergebnis des sportpraktischen Teils gleich dem Ergebnis der Sportartprüfung; im Leistungsfach sind die Gesamtergebnisse aus beiden Sportartprüfungen ohne Rundung gleichgewichtig zusammenzufassen.

In den Prüfungsanforderungen werden jeweils die verbindlichen Anforderungen für eine ausreichende (**05 Punkte**) und eine gute (**11 Punkte**) Bewertung ausgewiesen. Für die Sportarten Leichtathletik (1.1), Orientierungslauf (1.2), Sportschwimmen (2.1), Rudern (5.1), Kanufahren (5.2), Inline-Skating (5.3) und Rad fahren (5.4) liegen verbindliche Bewertungstabellen vor. Für die weiteren Sportarten müssen von der Fachkonferenz differenzierende Tabellen zur Leistungsfeststellung erstellt und genehmigt werden. Diese müssen mindestens unter den beteiligten Schulen auf Schulamtsebene abgestimmt sein.

Die Leistungen in sporttheoretischen Teilen der Abiturprüfung werden mit einer ganzen Punktzahl bewertet.

Können aufgrund eines ärztlichen Attests Teile der Sportartprüfungen, eine Sportartprüfung oder beide Sportartenprüfungen nicht absolviert werden, müssen diese nach § 17 Abs. 4 OAVO durch mündliche Ersatzprüfungen ersetzt werden. Diese mündlichen Prüfungen ersetzen dann den nicht absolvierten sportpraktischen Teil der Abiturprüfung und beziehen sich auf die jeweilige Prüfungssportart. Der Umfang und die Struktur dieser mündlichen Ersatzprüfungen orientieren sich an den Regelungen zu den mündlichen Prüfungen. Sind zwei Sportartenprüfungen zu ersetzen, können diese zu einer Gesamtprüfung zusammengelegt werden. In diesem Fall verdoppelt sich der zeitliche Umfang der Prüfung.

Für die Gesamtbewertung werden die Ergebnisse aus der sportpraktischen Prüfung und der sporttheoretischen Prüfung addiert, durch zwei dividiert und dann gerundet.

Die Bewertung eines der beiden Teile der Abiturprüfung mit null Punkten schließt eine Gesamtbewertung mit mehr als drei Punkten in einfacher Wertung und die Bewertung eines der beiden Teile der Abiturprüfung mit ein, zwei oder drei Punkten schließt eine Gesamtbewertung mit mehr als fünf Punkten aus (vgl. § 25 Abs. 8 OAVO). Zur genauen Festlegung der Gesamtnote wird in diesen Fällen die anliegende Sperrklauseltabelle herangezogen.

Findet zusätzlich eine mündliche Prüfung nach § 34 Abs. 2 OAVO statt, so wird das Gesamtergebnis entsprechend § 36 Abs. 4 OAVO ermittelt. Der „Punktzahl der schriftlichen Prüfung im Fach“ entspricht hierbei das Ergebnis aus sporttheoretischer und sportpraktischer Prüfung.

Sperrklauseltabelle

Theorie / Praxis Praxis / Theorie	3	2	1	0
15	5	5	5	3
14	5	5	5	3
13	5	5	5	3
12	5	5	5	3
11	5	5	5	3
10	5	5	5	3
9	5	5	5	3
8	5	5	5	3
7	5	5	4	3
6	5	4	4	3
5	4	4	3	3
4	4	3	3	2
3	3	3	2	2
2	3	2	2	1
1	2	2	1	1
0	2	1	1	0

II

Anforderungen im sportpraktischen Teil der Abiturprüfung

Im Folgenden werden die für das zweite, vierte und fünfte Abiturprüfungsfach verbindlichen Prüfungsanforderungen, Bewertungen und Beurteilungen in den Inhaltsfeldern/Sportarten beschrieben.

Prüfungen in Sportarten, für die nachfolgend kein Prüfcurriculum beschrieben wird, die aber nach dem Kerncurriculum Sport für die gymnasiale Oberstufe Gegenstand der Abiturprüfung sein können, sind nur nach Vorlage detaillierter Prüfungsanforderungen möglich und bedürfen der Genehmigung durch das Hessische Kultusministerium. Das vorgelegte Prüfcurriculum muss der Prüfstruktur des jeweiligen Inhaltsfeldes entsprechen.

1 Inhaltsfeld „Laufen, Springen, Werfen“

Sportpraktische Prüfungen sind in diesem Inhaltsfeld nur in den Sportarten Leichtathletik und Orientierungslauf möglich. Die Prüfung umfasst entweder Aufgabenstellungen aus dem Bereich „Leichtathletik“ oder „Orientierungslauf“.

1.1 Leichtathletik

Die Überprüfung erfolgt in zwei Prüfbereichen an einem Tag. Der Prüfbereich I besteht aus einem Dreikampf mit je einer Disziplin aus den Bereichen Laufen, Springen und Werfen, der Prüfbereich II aus einer Techniküberprüfung. Die Disziplin, die in der Techniküberprüfung vorgestellt wird, darf nicht Inhalt des Dreikampfes sein. Die Techniküberprüfung berücksichtigt die physischen Voraussetzungen der Schülerinnen und Schüler. Für die Maße und Gewichte der Geräte gelten mindestens die Vorgaben für die Schülerinnen- und Schülerklasse A des DLV.

1.1.1 Prüfbereich I: Dreikampf

Jeweils eine Disziplin wird aus den Blöcken (Lauf, Sprung, Wurf) ausgewählt.

Schüler

Lauf: 100 m – 200 m – 400 m – 800 m – 3000 m

Sprung: Weit-, Drei-, Hoch-, Stabhochsprung

Wurf: Kugelstoßen (5 kg) – Diskuswurf (1,5 kg) – Speerwurf (700 g)

Schülerinnen

Lauf: 100 m – 200 m – 400 m – 800 m – 3000 m

Sprung: Weit-, Drei-*, Hoch-, Stabhochsprung*

Wurf: Kugelstoßen (3 kg) – Diskuswurf (1 kg) – Speerwurf (500 g)

Bewertung im Prüfbereich I

Der Dreikampf wird nach der „Internationalen Leichtathletik-Mehrkampfwertung – **Nationale Punktwertung**“¹ beurteilt. Die Punktsumme der drei Disziplinen (nicht die jeder einzelnen

¹ Ausgabe Stand 2001, Jugendklasse männl./weibl.; Bezugsquelle: KD Medienpark Faber GmbH, Zum Jagdhaus 12, 67661 Kaiserslautern.

* Punktwertungen sind z. Zt. noch nicht in der internationalen Leichtathletik-Mehrkampfwertung, aber aus den entsprechenden IAAF-Tabellen zu entnehmen (www.iaaf.org)

Disziplin) wird nach der folgenden Bewertungstabelle in Punkte umgesetzt. In den technischen Disziplinen sind jeweils pro Disziplin drei Versuche zulässig.

Die Bewertung des Dreikampfes erfolgt auf der Grundlage der folgenden Tabelle:

Punkte	DLV-Punkte	
	Schüler	Schülerinnen
15	1650	1400
14	1600	1360
13	1550	1320
12	1500	1280
11	1450	1240
10	1400	1200
09	1350	1160
08	1300	1120
07	1250	1080
06	1200	1040
05	1150	1000
04	1100	960
03	1050	920
02	1000	880
01	950	840

1.1.2 Prüfbereich II: Technikprüfung

Leichtathletik	Disziplin	Qualitative Merkmale der Bewegung und Beobachtungsschwerpunkte
Lauf	60 m Hürdenlauf	<p><u>Bewegungstempo</u> ist das Maß für die Geschwindigkeit von Einzelbewegungen (Hürdenschritt) und komplexen Bewegungshandlungen (gesamter Lauf).</p> <p><u>Bewegungspräzision</u> zeigt sich in der Genauigkeit einer Bewegungsausführung (Schwungbein-, Nachziehbein-, Armführung und Laufrhythmus).</p> <p><u>Bewegungsfluss</u> zeigt sich durch fließende Übergänge zwischen den einzelnen Bewegungsabschnitten (vom Lauf in den Hürdenschritt und wieder in den Lauf)</p>

Sprung	Weit-, Drei-, Hoch-, Stabhochsprung	<p><u>Bewegungstempo</u> ist das Maß für die Absprunggeschwindigkeit und die Geschwindigkeitsmaximierung zum Absprung hin.</p> <p><u>Bewegungsstärke</u> drückt den Krafteinsatz beim Bewegungsvollzug aus (Absprungkraft).</p> <p><u>Bewegungspräzision</u> zeigt sich in der Genauigkeit folgender Bewegungsteilphasen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Absprungvorbereitung <ul style="list-style-type: none"> – Gestaltung eines aktiven vorletzten Bodenkontaktes, schneller, flacher Fußaufsatz, Amortisationsphase beim letzten Bodenkontakt – für den Stabhochsprung zusätzlich der Einstich-Komplex – für den Flop Stemmeffekt durch „Unterlaufen“ (Hüfte und Beine „überholen“ die Schulter) und Aufrichten aus der Kurveninnenlage 2. Absprunggestaltung <ul style="list-style-type: none"> – „reaktiver“ Absprung (Vertikalstoß ohne Verzögerung der Horizontalgeschwindigkeit), Schwungbeineinsatz, Impulsübertragung von Beinen/Armen auf den Rumpf – für den Stabhochsprung zusätzlich der Absprung-Eindringen-Komplex 3. Flugverhalten <ul style="list-style-type: none"> – beim Weit-/Dreisprung: Alle Bewegungen in der Luft dienen nur der Erhaltung des Gleichgewichts und der Schaffung von optimalen Voraussetzungen für die Landung. – beim Stabhochsprung: Aufrollen zur L-Position, Zugabstoß und Lattenüberquerung – beim Hochsprung: Fixieren der Abflugposition (Schwungelemente werden oben und Rumpf und Beine senkrecht gehalten.)
--------	-------------------------------------	--

Wurf	Kugelstoßen, Diskus-, Speer-Wurf	<p><u>Bewegungstempo</u> ist das Maß für die Abfluggeschwindigkeit und die Geschwindigkeitsmaximierung zum Abwurf/-stoß hin.</p> <p><u>Bewegungsstärke</u> drückt den Krafteinsatz beim Bewegungsvollzug aus (Abwurf-/Abstoßkraft).</p> <p><u>Bewegungspräzision</u> zeigt sich in der Genauigkeit folgender Bewegungsteilphasen:</p> <p>1. Abwurf-, Abstoßvorbereitung</p> <ul style="list-style-type: none"> – beim Kugelstoßen: langer Beschleunigungsweg, Stoßauslage = “Power-Position“ (Körpergewicht über dem Standbein, Verwindung zwischen Becken- und Schulterachse, Vorspannung der Muskulatur) – beim Speerwurf: langer Beschleunigungsweg, Speerrückführung, Impuls-/Stemmschritt (flacher raumgreifender Schritt, Wurfauslagenstellung, Aufsetzen des Stemmbeines), Aufbau der Bogenspannung (Drehbewegung des Rumpfes, aktives Vorbringen der Wurf Schulter, Eindrehbewegung des Wurfarmes) – beim Diskuswurf: Startposition (Anschwingung), Balance-Position (beim Rechtshänder: Gewicht auf dem linken Ballen, rechte Hand schwingt außen herum), Sprintschritt, Wurfauslage = Power-Position (Gewicht liegt beim Rechtshänder auf dem rechten Bein, Diskus ist hinten oben, linkes Bein kurz vor dem Aufsatz) <p>2. Abwurf-, Abstoßgestaltung</p> <p>Auflösen der Power-Position und/oder der Bogenspannung, optimaler Krafteinsatz mit Impulsübertragung vom Rumpf auf die Arme durch Abbremsung der jeweiligen Teilbewegungen und Hub über das gestreckte Stemmbein (langer Bodenkontakt), volle Körperstreckung, Abflug mit optimalem Abflug- und Anstellwinkel</p> <p>3. Abfangen</p> <p>Rückführung in ein stabiles Gleichgewicht</p>
------	----------------------------------	--

Bewertung im Prüfbereich II

Knotenpunkte² der Techniken sind:

Hürdenlauf

- Ballenlauf
- Abdruck über den Fußballen in den Hürdenschritt
- geradlinige Schwungbeinführung
- gegengleiche Armführung
- aktives Fußfassen nach Überquerung der Hürde

² Die Knotenpunkte der Techniken entsprechen den wesentlichen Raum-Zeit-Merkmalen im Bewegungsablauf der Zielbewegung.

Sprung

- erkennbare Anlaufsteigerung zum Absprung hin
- reaktiver Absprung
- Impulsübertragung
- Vorbereitung der Landung

Wurf/Stoß

- Beschleunigungsweg mit erkennbarer Temposteigerung zum Abwurf oder Abstoß hin
- erkennbare Vorspannung bei der Wurf-/Stoßauslage
- erkennbare Stemmbewegung
- Impuls-/Kraftübertragung auf das Gerät
- aktives Abfangen

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn sich die Bewegungsausführung auszeichnet durch

- einen Bewegungsfluss, bei dem nur zum Teil fließende Übergänge von einer Bewegungsphase zur anderen erkennbar sind,
- einen Bewegungsumfang, der die Realisierung der Zieltechnik noch ermöglicht,
- einen zweckmäßigen Kraftaufwand, im räumlichen, zeitlichen und dynamischen Ablauf,
- eine Bewegungskonstanz, die auf eine stabile Ausprägung der Technik hinweist.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn sich die Bewegungsausführung auszeichnet durch

- einen Bewegungsfluss, der einem harmonischen Gesamtbewegungsablauf der Zieltechnik entspricht,
- einen zweckentsprechenden Bewegungsumfang,
- einen ökonomischen Krafteinsatz im räumlichen, zeitlichen und dynamischen Ablauf,
- eine stabile Ausprägung der Technik mit hoher Bewegungskonstanz.

1.1.3 Gesamtergebnis

Für das Gesamtergebnis wird das Teilergebnis des Prüfbereichs I verdreifacht und zum Teilergebnis des Prüfbereichs II addiert, die Summe durch vier dividiert und dann gerundet. Die ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Punkten.

1.2 Orientierungslauf

Die Überprüfung erfolgt in zwei Prüfbereichen. Der Prüfbereich I besteht aus einem Orientierungslauf in mittelschwerem, unbekanntem Gelände und der Prüfbereich II aus einer Ausdauerüberprüfung auf der Bahn.

Die Prüfung findet an zwei Tagen statt.

1.2.1 Prüfbereich I: Orientierungslauf

Der Orientierungslauf findet in mittelschwerem, unbekanntem Gelände statt. Die Streckenlänge (gemessen wird jeweils die Luftlinie zwischen den Posten) beträgt für die Schülerinnen ca. 5 km mit mindestens 10 Posten und für die Schüler ca. 7 km mit mindestens 13 Posten. Bei sehr steilem Gelände sollten bei den Schülerinnen 6 Leistungskilometer und bei den Schülern 8 Leistungskilometer nicht überschritten werden.

Bewertung im Prüfbereich I

Die Bewertung des Orientierungslaufs erfolgt auf der Grundlage der folgenden Tabelle:

Punkte	Zeitindex	
	Schüler	Schülerinnen
15	6,0	7,5
14	6,5	8,0
13	7,0	8,5
12	7,5	9,0
11	8,0	9,5
10	8,5	10,0
09	9,0	10,5
08	9,5	11,0
07	10,0	11,5
06	10,5	12,0
05	11,0	12,5
04	11,5	13,0
03	12,5	14,0
02	13,5	15,0
01	14,5	16,0

Der angegebene Zeitindex bedeutet: Minuten pro Leistungskilometer

(Leistungskilometer = Entfernung Luftlinie + Höhenmeter mal 10; Formel: $L + H \times 10$)

Beispiel: Die Streckenlänge beträgt für die Schüler 5500 m (Luftlinie). Dabei müssen 150 Höhenmeter bewältigt werden. Dies ergibt nach der obigen Formel 7 Leistungskilometer. Wird das Ziel in 77 Minuten erreicht, ergibt sich der Zeitindex 11 ($77:7 = 11$); sofern alle Posten abgestempelt worden sind, wird der Prüfungsteil mit 05 Punkten bewertet.

Sind ein oder mehrere Posten nicht abgestempelt worden, ist dieser Prüfungsteil mit null Punkten zu bewerten.

1.2.2 Prüfbereich II: Ausdauerüberprüfung

Die Ausdauerüberprüfung besteht aus einem 3000 m- oder 5000 m-Lauf auf der Bahn. Die Prüflinge können die Streckenlänge selbst wählen.

Bewertung im Prüfbereich II

Die Bewertung des Ausdauerlaufs erfolgt auf der Grundlage der folgenden Tabelle:

Punkte	Schüler		Schülerinnen	
	3000 m	5000 m	3000 m	5000 m
15	10:14	18:06	12:14	21:31
14	10:26	18:27	12:26	21:57
13	10:39	18:51	12:40	22:25
12	10:52	19:16	12:52	22:55
11	11:06	19:41	13:05	23:24
10	11:21	20:08	13:20	23:56
09	11:36	20:36	13:34	24:30
08	11:51	21:04	13:49	25:03
07	12:08	21:35	14:05	25:40
06	12:26	22:08	14:20	26:19
05	12:44	22:43	14:37	27:00
04	13:04	23:17	14:56	27:41
03	13:24	23:55	15:13	28:26
02	13:45	24:33	15:33	29:11
01	14:08	25:15	15:52	30:01

1.2.3 Gesamtergebnis

Für das Gesamtergebnis wird das Teilergebnis des Prüfbereichs I mit zwei multipliziert, zum Teilergebnis des Prüfbereichs II addiert, durch drei dividiert und dann gerundet. Die ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Punkten.

2 Inhaltsfeld „Bewegen im Wasser“

Sportpraktische Prüfungen sind in diesem Inhaltsfeld nur im Sportschwimmen, Wasserball, Rettungsschwimmen und Wasserspringen möglich. Bei Kombinationsprüfungen (max. eine weitere Sportart in Kombination mit Schwimmen pro Kurs möglich) zählen Sportschwimmen und z.B. Wasserball als eine Sportart.

Die Prüfung besteht aus

- einer verbindlichen Prüfung im Sportschwimmen (Prüfbereich I) und
- einer weiteren Prüfung (Prüfbereich II). Diese zweite Prüfung kann im
 - Sportschwimmen (2.2.1),
 - Wasserball (2.2.2),
 - Rettungsschwimmen (2.2.3) oder im
 - Wasserspringen (2.2.4)erfolgen.

2.1 Prüfbereich I: Sportschwimmen

Zeitschwimmen in einer Technik des Sportschwimmens über eine 400 m-Strecke (Freistil-, Rücken-, Brust- oder Lagenschwimmen) oder über eine 600 m-Strecke (in beliebiger Technik, auch Technikwechsel ist zulässig).

Bewertung im Prüfbereich I

Die Bewertung des Zeitschwimmens erfolgt auf der Grundlage der folgenden Tabelle. Bei 50 m-Bahnen erfolgt eine Gutschrift von 1 Sekunde pro 50 m.

Punkte	Schüler			Schülerinnen		
	400 m Freistil	400 m Br/La/Rü	600m Beliebig	400 m Freistil	400 m Br/La/Rü	600m beliebig
15	6:01	6:45	9:15	6:46	7:25	10:20
14	6:12	7:00	9:35	6:57	7:40	10:40
13	6:23	7:15	9:55	7:08	7:55	11:00
12	6:34	7:30	10:15	7:19	8:10	11:20
11	6:45,0	7:45,0	10:35,0	7:30,0	8:25,0	11:40,0
10	7:02	8:04	11:04	7:49	8:47	12:08
09	7:20	8:23	11:33	8:08	9:09	12:36
08	7:38	8:42	12:02	8:27	9:31	13:04
07	7:56	9:01	12:31	8:46	9:54	13:32
06	8:14	9:20	13,00	9:05	10:17	14:01
05	8:32,0	9:40,0	13:30,0	9:25,0	10:40,0	14:30,0
04	8:57	10:10	14:05	9:50	11:10	15:05
03	9:22	10:40	14:40	10:15	11:40	15:40
02	9:47	11:10	15:15	10:40	12:10	16:15
01	10:12	11:40	15:50	11:05	12:40	16:50

2.2 Prüfbereich II

2.2.1 Sportschwimmen

Die Prüfung besteht aus folgenden Teilen:

- Zeitschwimmen über eine 50m-Strecke in einer frei gewählten Technik (Delphin-, Brust-, Rücken-, Freistilschwimmen)
- Zeitschwimmen über eine 100m-Strecke in einer weiteren Technik (bei der 100m-Strecke kann auch Lagenschwimmen gewählt werden)
- Technikprüfung in einer Technik des Sportschwimmens, die noch nicht im Rahmen des Zeitschwimmens dieses Prüfbereichs gewählt wurde. Wird bei der 100m-Strecke Lagenschwimmen gewählt, kann für die Technikprüfung eine der drei Schwimmtechniken gewählt werden, die nicht beim 50 m-Zeitschwimmen absolviert werden. Die Schwimmstrecke beträgt mindestens 25 m und beinhaltet Start und Wende.

Bewertung im Prüfbereich II: Sportschwimmen

Zeitschwimmen

Die Bewertung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Tabellen. Bei 50 m-Bahnen erfolgt eine Gutschrift von 1 Sekunde pro 50 m.

Schüler

Punkte	50 m Freistil	50 m Brust	50 m Rü/Del	100 m Freistil	100 m Brust	100 m Rü/Del/La
15	0:31,0	0:40,2	0:35,6	1:10,0	1:28,0	1:18,0
14	0:32,0	0:41,4	0:36,7	1:12,0	1:31,0	1:20,5
13	0:33,0	0:42,6	0:37,8	1:14,0	1:34,0	1:23,0
12	0:34,0	0:43,8	0:38,9	1:16,0	1:37,0	1:25,5
11	0:35,0	0:45,0	0:40,0	1:18,0	1:40,0	1:28,0
10	0:36,1	0:46,5	0:41,5	1:21,1	1:43,6	1:31,5
09	0:37,2	0:48,0	0:43	1:24,2	1:47,2	1:35,0
08	0:38,4	0:49,5	0:44,5	1:27,4	1:50,9	1:38,5
07	0:39,6	0:51,0	0:46,0	1:30,6	1:54,6	1:42,0
06	0:40,8	0:52,5	0:47,5	1:33,8	1:58,3	1:45,5
05	0:42,0	0:54,0	0:49,0	1:37,0	2:02,0	1:49,0
04	0:43,5	0:56,0	0:50,8	1:40,5	2:07,0	1:53,0
03	0:45,0	0:58,0	0:52,6	1:44,0	2:12,0	1:57,0
02	0:46,5	1:00,0	0:54,4	1:47,5	2:17,0	2:01,0
01	0:48,0	1:02,0	0:56,2	1:51,0	2:22,0	2:05,0

Schülerinnen

Punkte	50 m Freistil	50 m Brust	50 m Rü/Del	100 m Freistil	100 m Brust	100 m Rü/Del/La
15	0:36,0	0:45,2	0:41,6	1:20,0	1:38,0	1:29,0
14	0:37,0	0:46,4	0:42,7	1:22,0	1:41,0	1:31,5
13	0:38,0	0:47,6	0:43,8	1:24,0	1:44,0	1:34,0
12	0:39,0	0:48,8	0:44,9	1:26,0	1:47,0	1:36,5
11	0:40,0	0:50,0	0:46,0	1:28,0	1:50,0	1:40,0
10	0:41,1	0:51,6	0:47,5	1:31,3	1:54,0	1:43,6
09	0:42,2	0:53,2	0:49,0	1:34,6	1:58,0	1:47,2
08	0:43,4	0:54,9	0:50,5	1:37,9	2:02,0	1:50,9
07	0:44,6	0:56,6	0:52,0	1:41,2	2:06,0	1:54,6
06	0:45,8	0:58,3	0:53,5	1:44,6	2:10,0	1:58,3
05	0:47,0	1:00,0	0:55,0	1:48,0	2:14,0	2:02,0
04	0:48,5	1:02,0	0:56,8	1:51,5	2:19,0	2:06,0
03	0:50,0	1:04,0	0:58,6	1:55,0	2:24,0	2:10,0
02	0:51,5	1:06,0	1:00,4	1:58,5	2:29,0	2:14,0
01	0:53,0	1:08,0	1:02,2	2:02,0	2:34,0	2:18,0

Technikprüfung

Für die Technikprüfung gelten folgende Beobachtungsschwerpunkte/Bewertungskriterien:

- Armbewegung
- Beinbewegung
- Gesamtkoordination und Atmung
- Wasserlage und Kopfhaltung
- Absprungbewegung und -geschwindigkeit sowie Eintauchen in das Wasser beim Startsprung
- Bewegungsgestaltung im Übergang vom Eintauchen zum Schwimmen
- Drehbewegung, Abstoßbewegung und -geschwindigkeit bei der Wende
- Bewegungsgestaltung im Übergang vom Abstoß zum Schwimmen
- Dynamik, Flüssigkeit und Geschwindigkeit der Bewegungsabläufe

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn die nachfolgenden Knotenpunkte ausgeprägt sind:

Schwimmtechniken

- erkennbare Zug- und Druckphase (Beugung im Ellbogengelenk)
- deutlich sichtbarer Vortrieb
- Stabilisierung der Körperlage durch die Beinbewegung in Koordination zur Armbewegung
- gleichmäßiger Atemrhythmus
- der Zieltechnik adäquat angepasste Kopfhaltung (Kopfsteuerung)

Start und Wende

- regelgerechte Ausführung
- flüssiger Übergang zur Schwimmlage

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn darüber hinaus die Ausführung der geforderten Techniken durch eine hohe Dynamik, Flüssigkeit und Bewegungsgeschwindigkeit in der Feinform ausgeprägt ist.

Die Gesamtbewertung für den Prüfungsbereich II wird zu gleichen Teilen aus den Ergebnissen der drei Prüfungsteile ermittelt.

2.2.2 Wasserball

In dieser Sportart ist eine Prüfung nur möglich, wenn ein von der Fachkonferenz eingereichtes Curriculum zur Prüfung vom Hessischen Kultusministerium genehmigt wurde.

Prüfungsinhalte, Prüfungsstrukturen und Bewertungskriterien müssen sich am Prüfbereich III der Zielschussspiele orientieren.

2.2.3 Rettungsschwimmen

Voraussetzung für die Prüfung ist der Nachweis der Herz-Lungen-Wiederbelebung in der Qualifikationsphase (Bedingungen entsprechend dem Deutschen Rettungsschwimmabzeichen Bronze oder der Erste Hilfe Ausbildung).

Die Prüfung³ besteht aus

– 200 m Hindernisschwimmen

Die Schülerin/der Schüler schwimmt nach dem Start 200 m-Freistil. Während dieser Disziplin muss achtmal ein 70 cm tiefes wettkampfgemäßes Hindernis⁴ untertaucht werden.

– 50 m Retten einer Puppe (Normgewicht, komplett mit Wasser gefüllt)

Nach dem Startsignal legt der Retter 25 m im Freistil zurück und taucht dann zu einer Rettungspuppe⁵ in 1.80–2.20 m Wassertiefe. Diese muss innerhalb einer Strecke von 5 m zur Wasseroberfläche gebracht und die restliche Strecke zum Ziel geschleppt werden.

Bewertung im Prüfbereich II: Rettungsschwimmen

Die Bewertung erfolgt auf der Grundlage einer durch die Fachkonferenz Sport festzulegenden Bewertungstabelle, in der die nachfolgend aufgeführten Schwellenwerte für 05 und 11 Punkten verbindlich aufzunehmen sind.

Bei 50 m-Bahnen erfolgt eine Gutschrift von 1 Sekunde pro 50 m.

³ Orientierung an: Rettungssport-Regelwerk für Meisterschaften und Wettkämpfe im Rettungsschwimmen (DLRG)

^{4,5} Bezug über DLRG Materialstelle, Im Niedernfeld 2, 31542 Bad Nenndorf, oder über Ortsverbände der DLRG

Schüler

Punkte	200 m Hindernisschwimmen	50 m Retten einer Puppe
05	4:00,0	1:00,0
11	3:15,0	0:50,0

Schülerinnen

Punkte	200 m Hindernisschwimmen	50 m Retten einer Puppe
05	4:25,0	1:07,0
11	3:40,0	0:56,0

Die beiden Prüfungsteile werden gleich gewichtet. Das Teilergebnis 200 m Hindernisschwimmen und das Teilergebnis für 50 m Retten einer Puppe werden addiert, die Summe durch zwei dividiert.

2.2.4 Wasserspringen

In dieser Sportart ist eine Prüfung nur möglich, wenn ein von der Fachkonferenz eingereichtes Curriculum zur Prüfung vom Hessischen Kultusministerium genehmigt wurde.

Der Prüfungsinhalt muss sich am Prüfbereich I des Inhaltsfeldes „Bewegen an und mit Geräten“ einschließlich der Bewertungskriterien der Schwierigkeitsstufe und der Qualität der Bewegungsausführung orientieren.

2.3 Gesamtergebnis

Für das Gesamtergebnis wird das Teilergebnis des Prüfbereichs II verdreifacht und zum Teilergebnis des Prüfbereichs I addiert, die Summe durch vier dividiert und dann gerundet. Die so ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Punkten.

3 Inhaltsfeld „Bewegen an und mit Geräten“

Sportpraktische Prüfungen sind in diesem Inhaltsfeld nur in den Sportarten Gerätturnen und Akrobatik möglich. Die Prüfung umfasst Aufgabenstellungen aus zwei Prüfbereichen. Bei Kombinationsprüfungen zählen Gerätturnen und Akrobatik als eine Sportart.

3.1 Gerätturnen

Im Prüfbereich I ist ein Dreikampf zu turnen. Im Prüfbereich II ist eine Partner-/oder Gruppenkür am Boden zu konzipieren und zu zeigen.

3.1.1 Prüfbereich I: Dreikampf

Für den Dreikampf wählt der Prüfling aus den nachfolgend aufgeführten drei Gerätegruppen je ein Gerät aus, für weibliche und männliche Prüflinge stehen dieselben Geräte zur Auswahl:

Gerätegruppe 1	Gerätegruppe 2	Gerätegruppe 3
Boden Sprung ⁶ Minitrampolin Trampolin	Stufenbarren Reck Ringe	Pauschenpferd Barren Schwebebalken

Für jedes der gewählten Geräte ist vom Prüfling eine Übung zu erstellen und in Form einer schriftlichen Dokumentation dem Fachausschuss vorzulegen. Die schriftliche Dokumentation geht nicht in die Bewertung ein; bewertet wird die gezeigte Übung.

Die Wertigkeit der Elemente definiert die **Schwierigkeitsstufe**. Die Zuordnung eines Elements zu einer Schwierigkeitsstufe erfolgt anhand der beigefügten Tabelle. Nur wenn alle vorgegebenen Elemente einer Schwierigkeitsstufe in eine Übung eingebunden sind und geturnt werden, ist die Schwierigkeitsstufe erfüllt. Am Minitrampolin ist ein Sprung vorgeschrieben.

Bei jeder Kürübung kann der Prüfling die Schwierigkeitsstufe neu festlegen.

Am Sprunggerät gibt es zwei Versuche, von denen der bessere gewertet wird.

Werden zwei Versuche gemacht, können auch unterschiedliche Sprünge vorgeführt werden.

Am Trampolin besteht die Kürübung aus 10 Sprüngen mit den Elementen der jeweiligen Schwierigkeitsstufe. Es sind zwei Versuche erlaubt, von denen der bessere gewertet wird.

Bewertung im Prüfbereich I

Bewertet werden

- die Schwierigkeitsstufe der Kürübung und
- die Qualität der Bewegungsausführung.

Für weibliche und männliche Prüflinge gelten an allen Geräten einheitliche Bewertungskriterien.

⁶ mögliche Geräte: Kasten, Pferd, Sprungtisch

Tabelle: Zuordnung der Übungen zu den Schwierigkeitsstufen, Teil 1 (Sprung, Boden, Barren, Schwebebalken)

Punkte	Sprung	Boden (m)	Boden (w)	Barren	Schwebebalken
14	<p>Tisch/Pferd Geräthöhe min. 1,20 m</p> <ul style="list-style-type: none"> - Handstützsprungüberschlag mit Landung in Landezone (mind. 1,50 m hinter dem Gerät) - Handstützsprungüberschlag mit Längs- und Breitenachsendrehungen Yamashita 	<ul style="list-style-type: none"> - Handstützüberschlag vw. - Strecksprung ½ LAD - Felgrolle in den Handstand - Strecksprung mit 1/1 LAD - Handstand (2 sec) - Standwaage (2 sec) - Anlauf Flugrolle-Strecksprung ½ LAD - Rondat 	<ul style="list-style-type: none"> - Quergrätschsprung - Rondat Strecksprung Flugrolle - 1/1 Drehung einbeinig - 2x Spagatsprung (min. 90°) - Handstützüberschlag vorw. mit gespreizten Beinen - Rondat Strecksprung mit Grätschen und Schließen der Beine - Pferdchensprung - Handstand mit Abrollen über die gestreckten Arme in den Grätschsitz 	<p>kopfhoch:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stemmaufschwung vw. oder Laufkippe - Schwung in den Oberarmstand - Stemmaufschwung rw. - Rückfallkippe - Vorschwing; Rückschwung - Drehhocke in den Außenquerstand (ohne Griff am Holm) 	<ul style="list-style-type: none"> - aus dem Querstand vl. Sprungaufhocken - Standwaage (2 sec) - Strecksprung mit ½ LAD - ½ Relevé-LAD vorw. beidbeinig - Rad - Einsprung halber Hockstand Spreizsprung (90°) Landung beidbeinig (Quergrätschsprung) - Handstand (2 sec) - Pferdchensprung - 2x Strecksprung mit Beinwechsel - Hockstand mit ½ LAD Aufrichten mit Mühlkreisen der Arme - Handstützüberschlag vorw.
11	<p>Tisch, Pferd Geräthöhe mind. 1,10 m</p> <ul style="list-style-type: none"> - Handstützsprungüberschlag 	<ul style="list-style-type: none"> - Rondat Strecksprung mit ½ LAD - Rolle rückw. in den Handstand - Strecksprung mit 1/1 LAD - Standwaage (2 sec) - Rad links + Rad rechts 	<ul style="list-style-type: none"> - Handstand (2sec) mit Abrollen über die gestreckten Arme - Rondat-Strecksprung - Felgrolle (handstandnah) - Strecksprung mit Beinwechsel - Strecksprung mit 1/1 LAD-Sprungrolle - Strecksprung-Hocksprung; Spreizsprung (min. 120°) 	<p>kopfhoch:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Stemmaufschwung vorw. oder Laufkippe - Schwung in den Oberarmstand - Abschwingen aus dem Oberarmstand in den Oberarmhang - Stemmaufschwung rw. - Vorschwing; Kehre mit ½ LAD zum Gerät 	<ul style="list-style-type: none"> - Auflaufen Pferdchensprung - Einsprung halber Hockstand Strecksprung; ½ einbeinige LAD vorw. (Relevé) - Schwingen in den Handstand - Spreizsprung (90°), Landung beidbeinig (Quergrätschsprung) 1/8 LAD - Standwaage (2 sec) im Schrägstand Aufrichten mit 1/8 LAD in den Querstand - Schritte mit nacheinander Kreisen der Arme - Radwende

Punkte	Sprung	Boden (m)	Boden (w)	Barren	Schwebebalken
08	Tisch, Pferd, Kasten Geräthöhe mind. 1,10 m - Sprunghocke Einflugwinkel über 45°	- Rondat mit Strecksprung ½ Drehung - Rolle rw. über den hohen Stütz - Handstand-Abrollen - Strecksprung mit ½ LAD - Rad links, Rad rechts mit ¼ Drehung in Bewegungsrichtung	- Rolle vw. mit Aufstehen über den Grätschstand - Senken in den Kopfstand - Senken in den Kniestand - Handstand mit Abrollen über die gestreckten Arme - ½ LAD einbeinig - Chassé - Rad mit Drehung gegen die Bewegungsrichtung - Rolle rw. gehockt über den hohen Stütz - Quergrätschsprung	kopfhoch: - Schwungstemme vw. in den Grätschsitz vor den Händen - Heben in den Oberarmstand; Durchschwingen - Stemmaufschwung rw. - Kehre	- Sprung in den Stütz - Überspreizen des Beins mit ¼ LAD in den Grätschsitz - Spitzwinkelsitz ein Bein gehockt aufsetzen - Aufrichten in den Stand - Pferdchensprung - Standwaage (2 sec) - ½ einbeinige LAD vw. (Relevé) - Schritt Vorhochspreizen eines Beins (90°) - Schritt Vorhochspreizen des anderen Beins (90°) - Hocksprung, Schritt, Schließen, Strecksprung - Anlauf Rondat
05	Tisch, Pferd, Kasten Geräthöhe mind. 1,10 m - Sprunggrätsche	- Rad mit ¼ Drehung in die Bewegungsrichtung - Rolle vw. - Strecksprung mit ½ Drehung - Rolle rw. in den Stand	- Rad mit ¼ Drehung in Bewegungsrichtung - Rolle vw. - Strecksprung mit ½ Drehung - Aufschwingen in den Handstand - Rolle rw. in den Stand - Anlauf, Rad - Strecksprung	schulterhoch: - Absprung zum Vorschwung in den Stütz (Sprungbrett erlaubt) - zwei Vor- und Rückschwünge in die Waagerechte - Vorschwung mit Grätschen und Schließen der Beine - Vorschwung mit Kehre mit 1/4 Drehung einwärts in den Außenseitstand vorlings	- Hockwende in den Hockstand - Absenken in den Spitzwinkelsitz - Anhocken eines Beines - Aufrichten über den Hockstand in den Stand - Strecksprung - Spreizsprung - einbeiniges Halteelement (2 sec) - Grätschwinkelsprung in den Stand

Tabelle: Zuordnung der Übungen zu den Schwierigkeitsstufen, Teil 2 (Reck, Stufenbarren, Ringe, Pauschenpferd, Minitramp, Trampolin)

Punkte	Reck	Stufenbarren	Ringe	Pauschenpferd	Minitramp	Trampolin
14	<p>Hochreck 2,60 m:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aus dem Kammgriff Anschwingen mit Umgreifen in den Ristgriff - Langhangkippe - Rückschwung im Stütz mindestens Schulterhöhe - Hüftumschwung vl. rw. - Felgunterschwung mit 1/2 LAD 	<ul style="list-style-type: none"> - Kippaufschwung in den Stütz/Spreizkippaufschwung mit Rückspreizen - Rückschwung (45° Arm Rumpf Winkel) - Hüftumschwung rw. - Aufhocken - Kippaufschwung (Langhangkippe)/ alternativ: Riesenfelaufschwung in den freien Stütz - Hüftumschwung rw. - Felgabschwung 	<ul style="list-style-type: none"> - aus dem Hang Zugstemme - Winkelstütz - Stemmumschwung vw. - Abschwingen aus dem Strecksturzhang zum anschließenden Stemmaufschwung rw. in den Stütz - Felgumschwung - Salto rw. gestreckt 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Kreisflanke in den Stütz vorlings - Schere vorwärts nach links - Schere vorwärts nach rechts - Schere rückwärts - Rückspreizen des rechten Beines unter der linken Hand i. d. Stütz vl. (1/2 Unterkreisen) - 1 Kreisflanke mit 1/4 Drehung einwärts in den Querstand 	<ul style="list-style-type: none"> - Strecksalto vorwärts mit 1/2 Schraube oder - Bücksalto vorwärts mit 1/2 Schraube 	<ul style="list-style-type: none"> - Strecksprung - ganze Fußsprungschraube - Grätschwinkelsprung - Salto rw. gestreckt - Salto rw. gehockt zum Sitz - Salto vw. mit 1/2 Schraube
11	<p>Hochreck 2,60 m:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hüftaufzug - Hüftumschwung vl. vw. - hoher Rückschwung (min. 45° Arm Rumpf Winkel) - Hüftumschwung vl. rw. - Felgunterschwung mit 1/2 LAD 	<ul style="list-style-type: none"> - Hüftaufzug - Hüftumschwung - Rückschwung (45° Arm Rumpf Winkel) - Spreizumschwung vw. Ausspreizen - Rückschwung, Aufgrätschen - Grätschfelgabschwung in den Stand 	<ul style="list-style-type: none"> - aus dem Hang Zugstemme - Winkelstütz - Stemmumschwung rw. - Felgumschwung - Salto rw. gehockt 	<ul style="list-style-type: none"> - 1 Kreisflanke - Schere vorwärts nach links - Schere vorwärts nach rechts - 1 Schere rückwärts nach rechts oder links - Rückspreizen eines Beines unter dem anderen in den Stütz vorlings mit anschließendem Vorspreizen in den Querstand mit 1/4 Drehung einwärts 	<ul style="list-style-type: none"> - Hocksalto vorwärts mit 1/2 Schraube oder - Bücksalto vorwärts 	<ul style="list-style-type: none"> - Strecksprung - ganze Fußsprungschraube - Grätschwinkelsprung - Salto vw. gebückt oder - Salto vw. mit 1/2 Schraube - Salto rw. gehockt

Punkte	Reck	Stufenbarren	Ringe	Pauschenpferd	Minitramp	Trampolin
08	schulterhoch: - Hüftaufzug - hoher Rückschwung (min 45° Arm Rumpf Winkel) - Hüftumschwung vl. rw. - Felgunterschwung	- Hüftaufschwung - Spreizumschwung vw. Ausspreizen - Rückschwung Aufgrätschen; - Grätschfelgabschwung	- aus dem Langhang heben in den Strecksturzhang - langsames Senken rückwärts in den Hang - hoher Rückschwung und Vorschwung (mindestens waagrecht) - Felgumschwung oder Stemmumschwung - Salto rw. gehockt	- Vorspreizen links, Rückspreizen links - Vorspreizen rechts, Rückspreizen rechts - Schere vorwärts - Schere rückwärts - ½ Unterkreisen mit ¼ Drehung einwärts (Gegendrehen) in den Querstand sl.	- Hocksalto vorwärts oder - ganze Fußsprungschraube	- Strecksprung - ganze Fußsprungschraube - Grätschwinkelsprung - Salto vw. gehockt oder Salto rw. gehockt
05	schulterhoch: - Hüftaufschwung mit Schwungbeineinsatz/altern. Hüftaufzug in den Stütz) - Rückschwung in den freien Stütz bei gestreckter Körperposition - stangennaher Niedersprung mit Landung im Ristgriff - Felgunterschwung aus dem Stand	- Hüftaufschwung/aus dem Stand vl.; mit Schwungbeineinsatz (erlaubt) - Vorschwung- Rückschwung in den freien Stütz - Niedersprung in den Stand - Unterschwung	- aus dem Langhang heben in den Kipphang - langsames Senken rückwärts in den Hang - 2x (hoher Rück- und Vorschwung) (mind. waagrecht) - Salto rw. gehockt	- Vorspreizen rechts, Vorspreizen links - Rückspreizen rechts; Rückspreizen links - im Seitverhalten rl. Seitspreizen links, Seitspreizen rechts, Seitspreizen links - Rückspreizen rechts, Rückspreizen links - Schere vw. - aus dem Seitverhalten vl. zwischen den Pauschen Durchhocken zum Stand	- Bücke oder - ½ Fußsprungschraube	- Strecksprung - halbe Fußsprungschraube - Grätschwinkelsprung - Bücksprung - Rückenlandung

Anm.: 1) Die Aufeinanderfolge der Übungselemente kann verändert werden. 2) Die Übungen am Boden können auch auf Musik geturnt werden.

Aus diesen Pflichtelementen müssen die Prüflinge ihre Turnübung mit geeigneten Verbindungen selbst konzipieren und vor Antritt der Prüfung der Prüfungskommission schriftlich vorlegen. Es wird bewusst auf Verbindungselemente der Übungsteile verzichtet, diese sollen von den Prüflingen selbst gestaltet werden.

Als Kriterien für die Bewertung der **Qualität der Bewegungsausführung** gelten:

Technik

- Grad der Beherrschung der Fertigkeiten

Haltung

- Streckung der Gelenke
- Körperspannung

Dynamik

- Bewegungsrhythmus
- Bewegungsfluss (keine Unterbrechungen, keine unnötigen Schwünge)
- ausreichende Haltedauer bei Halteteilen

Das Ergebnis im Prüfbereich I setzt sich zusammen aus einer A-Note, die anhand der Schwierigkeitsstufe der Kürübung ermittelt wird, und einer B-Note, die die Qualität der Bewegungsausführung (Technik, Haltung und Dynamik) bewertet.

A-Note: Die Wertigkeit einer Übung ergibt sich aus den vom Prüfling gewählten Übungselementen, die entsprechenden Punkten zugeordnet sind (Tabelle Zuordnung der Schwierigkeitsstufen). Fehlende Elemente, die nicht durch höherwertige Elemente ersetzt werden, führen zur Abstufung der Übung (Minderung des Ausgangswerts) in den nächst niedrigeren Notenbereich (z.B. von 14 nach 11 Punkten).

Ein Sturz führt zu einem Abzug von 0,5 Punkten in der A-Note (z.B. 14 auf 13,5 Punkte).

Das Einhelfen von außen, also jede Berührung des Schülers durch Dritte, wird mit der Aberkennung des Elements geahndet. Sicherheitsstellungen sind in jedem Fall erlaubt.

B-Note: Die B-Note setzt sich aus den Bereichen Technik, Haltung und Dynamik zusammen. Dabei werden je nach Schwere des Fehlers anhand der nachfolgenden Tabelle Punktabzüge vorgenommen. Bei sehr guter Bewegungsausführung sind bis zu drei Überpunkte möglich (damit kann eine schwächere Übung an einem anderen Gerät aufgewertet werden). Es werden nicht die einzelnen Elemente, sondern die Gesamtperformance in den drei Teilbereichen der Übung bewertet.

	grobe Fehler, aber geturnt	Fehler	richtig, mit einigen Abweichungen	richtig	sehr gut
Technik	-2	-1	-0,5	0	+1
Haltung	-2	-1	-0,5	0	+1
Dynamik	-2	-1	-0,5	0	+1

3.1.2 Prüfbereich II: Partner-/Gruppenkür am Boden

Die Prüfung wird mit einer Partnerin/einem Partner oder als Gruppenvorführung (maximal zu viert) durchgeführt. Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich aus der Zahl der gezeigten Elemente. Die verbindliche musikalische Unterlegung der Kür muss von den Prüflingen selbst gestaltet werden. Eine Darbietung dauert mindestens 60 sec.

Die Elementabfolge der Kür sowie der Raumwege-Plan sind dem Prüfer mindestens einen Tag vor der Prüfung vorzulegen.

Bewertung im Prüfbereich II

Bewertet werden:

- Anzahl der gezeigten Elemente
- Qualität der Bewegungsausführung und Harmonie mit dem Partner oder in der Gruppe

- Choreografie

Für die Güte der Choreografie sind maßgeblich:

- inhaltliche Aspekte (Auswahl, Vielfalt und Originalität sowie Reihung der Elemente)
- räumliche Aspekte (Auswahl und Reihung der Raumwege und Raumfiguren)
- musikalische Aspekte (Interpretation von Musik, Akzentuierung von Höhepunkten)

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn mindestens acht verschiedene Elemente gezeigt werden. Die Choreografie selbst kann jedoch in inhaltlicher, räumlicher und musikalischer Hinsicht wenig Vielfalt und Originalität aufweisen. Dabei muss die Elementfolge erkennbar sein, auch wenn die Raumwege nicht immer deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegung wird überwiegend flüssig in Übereinstimmung zur Musik ausgeführt. Bei der Technikausführung können Fehler auftreten. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei überwiegend mit der der Partnerin/des Partners oder der der Gruppenmitglieder.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn mindestens 12 verschiedene Elemente gezeigt werden. Die Choreografie sollte Vielfalt und Originalität aufweisen. Dabei muss die Elementfolge gut erkennbar sein und die Raumwege müssen deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegung wird durchgängig in Übereinstimmung zur Musik ausgeführt. Bei der Technikausführung dürfen zwar einige Abweichungen auftreten, aber der Bewegungsfluss darf nicht unterbrochen werden. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei mit der der Partnerin/des Partners oder der der Gruppenmitglieder.

3.1.3 Gesamtergebnis

Im Prüfbereich II der Prüfung „Gerätturnen“ wird die Bodenkür mit Partner oder Gruppe einfach gewertet.

Für das Gesamtergebnis werden alle Teilergebnisse der Prüfbereiche I und II addiert, durch vier dividiert und dann gerundet. Die ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Punkten.

3.2 Inhaltsfeld Akrobatik

Im Prüfbereich I ist ein Dreikampf an den Geräten Boden, Barren und Minitrampolin zu absolvieren. Im Prüfbereich II ist eine Partner-/oder Gruppenkür zu konzipieren und zu zeigen.

3.2.1 Prüfbereich I: Dreikampf an vorgegebenen Turngeräten

Der Dreikampf orientiert sich an den Vorgaben zum Dreikampf im Turnen. Abweichend davon muss der Prüfling die Geräte Boden, Barren und Minitrampolin auswählen.

Für jedes dieser drei Geräte ist vom Prüfling eine Übung zu erstellen und in Form einer schriftlichen Dokumentation dem Fachausschuss vorzulegen. Die schriftliche Dokumentation geht nicht in die Bewertung ein; bewertet wird die gezeigte Übung.

Die Wertigkeit der Elemente definiert die **Schwierigkeitsstufe**. Die Zuordnung eines Elements zu einer Schwierigkeitsstufe erfolgt anhand der Tabelle (s. Gerätturnen 3.1.1). Nur wenn alle vorgegebenen Elemente einer Schwierigkeitsstufe in eine Übung eingebunden sind und geturnt werden, ist die Schwierigkeitsstufe erfüllt. Am Minitrampolin ist ein Sprung vorgeschrieben. Bei jeder Kürübung kann der Prüfling die Schwierigkeitsstufe neu festlegen.

Bewertung im Prüfbereich I

Die **Bewertung im Prüfbereich I** erfolgt analog der Vorgaben des Prüfbereichs I „Gerätturnen“ (A- und B-Note). Die erzielten Ergebnisse an den drei Geräten werden addiert und die Summe durch drei dividiert und dann gerundet.

3.2.2 Prüfbereich II: Partner-/Gruppenkür

Die Prüfung wird mit einer Partnerin/einem Partner oder als Gruppenvorführung (maximal zu viert) durchgeführt. Der Schwierigkeitsgrad ergibt sich aus der Schwierigkeit der gezeigten Elemente⁷.

Die verbindliche musikalische Unterlegung der Kür muss von den Prüflingen selbst gestaltet werden.

Eine Darbietung dauert höchstens 2:30 Minuten. An Beginn und Ende müssen jeweils statische Posen stehen.

Die Elementabfolge der Kür sowie der Raumwege-Plan sind dem Prüfer mindestens einen Tag vor der Prüfung vorzulegen.

Bewertung im Prüfbereich II

Bewertet werden:

- Schwierigkeitsgrad der gezeigten Elemente
- Qualität der Bewegungsausführung
- Choreographie

Für die Güte der Choreografie sind maßgeblich:

- inhaltliche Aspekte (Auswahl, Vielfalt und Originalität sowie Reihung der Elemente)
- räumliche Aspekte (Auswahl und Reihung der Raumwege und Raumfiguren)
- musikalische Aspekte (Interpretation von Musik, Akzentuierung von Höhepunkten)

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn mindestens 5 verschiedene Elemente, davon 3 Paar-/Gruppenelemente (2x Balance aus zwei unterschiedlichen Kategorien und 1x Tempo) und 2 individuelle Elemente – mindestens aus Kat. 1) gezeigt werden. Dabei ist zu beachten, dass alle Partner die gleiche Anzahl individueller Elemente zeigen. Die Choreografie selbst kann jedoch in inhaltlicher, räumlicher und musikalischer Hinsicht wenig Vielfalt und Originalität aufweisen. Dabei muss die Elementfolge erkennbar sein, auch wenn die Raumwege nicht immer deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegung wird überwiegend flüssig in Übereinstimmung zur Musik ausgeführt. Bei der Technikausführung können Fehler auftreten. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei überwiegend mit der der Partnerin/des Partners oder der der Gruppenmitglieder.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn mindestens 9 verschiedene Elemente (davon 6 Paar-/Gruppenelemente (3x Balance aus mindestens zwei Kategorien und 3x Tempo) und 3 individuelle Elemente – davon mindestens 2 aus Kat. 2) gezeigt werden. Dabei ist zu beachten, dass alle Partner die gleiche Anzahl individueller Elemente zeigen. Die Choreografie sollte Vielfalt und Originalität aufweisen. Dabei muss die Elementfolge gut erkennbar sein und die Raumwege müssen deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegung wird durchgängig in Übereinstimmung zur Musik ausgeführt. Bei der Technikausführung dürfen zwar einige Abweichungen auftreten, aber der Bewegungsfluss darf nicht unterbrochen werden. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei mit der der Partnerin/des Partners oder der der Gruppenmitglieder.

⁷ DSAB-Nachwuchskommission: Wettkampfprogramm Nachwuchsklasse (Ausgabe 2017 vom 01.01.2017) (https://sportakrobatikbund.de/wp-content/uploads/2017/09/DSAB_NKL-Programm_Ausgabe_2017_1.0.pdf)

3.2.3 Gesamtergebnis

Beide Prüfbereiche der Prüfung „Akrobatik“ werden einfach gewertet.

Für das Gesamtergebnis werden die Ergebnisse der Prüfbereiche I und II addiert, durch zwei dividiert und dann gerundet. Die ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Punkten.

4 Inhaltsfeld „Bewegung gymnastisch, rhythmisch und tänzerisch gestalten“

Sportpraktische Prüfungen sind in diesem Inhaltsfeld nur in den Sportarten Gymnastik und Tanz möglich. Im **Prüfbereich I** ist eine von der Prüferin/dem Prüfer vorgegebene **Pflicht-Komposition** zu präsentieren, die aus den im Unterricht behandelten Themen entnommen ist.

Im **Prüfbereich II** ist die **Gestaltung eines frei gewählten Themas** vorgesehen. Thema und choreografische Aufzeichnung der Gestaltung sind eine Woche vor der Prüfung dem Fachausschuss schriftlich vorzulegen.

Allgemeine Festlegungen

- Einer der beiden Prüfbereiche ist alleine, der andere mit Partner/Partnerin oder in der Gruppe (maximal fünf Personen; Paartänze: vier Paare) auszuführen. Eine Gruppendarbietung mit mehr als fünf Personen oder vier Paaren ist eigens zu begründen und an die Zustimmung der Fachkonferenz gebunden.
- Beide Darbietungen müssen mit musikalischer oder rhythmischer Begleitung dargeboten werden.
- Die beiden Prüfbereiche können sich inhaltlich entweder nur aus dem rhythmisch-gymnastischen Bereich unter Verwendung von traditionellen oder „ungewöhnlichen“ Handgeräten oder nur dem Tanzbereich oder aus beiden nach Wahl des Prüflings zusammensetzen. Werden beide Prüfbereiche aus dem rhythmisch-gymnastischen Bereich gewählt, so müssen ein traditionelles Handgerät sowie ein weiteres/weitere traditionelle(s) oder „ungewöhnliche(s)“ Handgerät(e) bestimmt werden. Entscheidet sich der Prüfling ausschließlich für den Tanzbereich, so müssen unterschiedliche Disziplinen gewählt werden.
- Spätestens sechs Wochen vor dem Prüfungstermin benennt jeder Prüfling die Gegenstandsbe- reiche sowie Disziplinen (Tanzbereich) und Handgeräte (rhythmisch-gymnastischer Bereich), aus denen seine beiden Prüfungen entstammen sollen. Der Fachausschuss für die Abiturprüfung legt auf Vorschlag der Prüferin/des Prüfers fünf Wochen vor Prüfungsbeginn die Prüfungs- aufgabe für den Prüfbereich I (Pflichtkomposition) fest. Diese Aufgabe erhält der Prüfling vier Wochen vor der Prüfung ausgehändigt.
- Die Anhänge 1 und 2 beschreiben die inhaltlichen Anforderungen im Fertigkeitensbereich. Sol- len weitere Handgeräte, Tänze oder Tanztechniken Gegenstand der Abiturprüfung sein, so sind die Abiturbedingungen vom Fachausschuss für die Abiturprüfung genehmigen zu lassen. In seiner Entscheidung orientiert sich der Fachausschuss für die Abiturprüfung dabei an den in den Anhängen 1 und 2 beschriebenen Anforderungen.

4.1 Anforderungen und Bewertungskriterien für die Prüfbereiche I und II⁸

4.1.1 Prüfbereich I

Zeitliche Dauer der Präsentation

- Einzeldarbietung: mindestens 2 Minuten
- Partnerdarbietung: mindestens 2 ½ Minuten
- Gruppendarbietung: mindestens 3 Minuten

Schwierigkeitsgrad

Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Elemente aus dem Gymnastik- und Tanzbereich sind den Anhängen 1 und 2 zu entnehmen (* kennzeichnet den mittleren Schwierigkeitsgrad).

Komposition und Inhalt

Da die Choreografie in der Regel vorgegeben ist, wird hier nur die korrekte Umsetzung der formalen Vorgaben (Bewegungsfolge, Raum, Musik) gewertet.

Ausführung (Gymnastikbereich)

Je nach Thematik sind Geräte- und Körpertechnik getrennt zu bewerten:

- Grad der Übereinstimmung von (künstlerischem) Ausdruck und Körperhaltung mit der jeweiligen Thematik
- Grad der Übereinstimmung von Bewegung und Musik und/oder rhythmischer Begleitung
- Einhaltung der vorgegebenen Bewegungsfolge und der Raumwege
- Kooperation mit Partnerin/Partner oder Gruppenmitgliedern, z. B. Synchronität oder gewollte kanonartige Einsätze

Ausführung (Tanzbereich)

- musikalische Gestaltung im Takt und Rhythmus der Musik unter Berücksichtigung des Grads der Übereinstimmung von Bewegung und Musik
- Adäquatheit statischer und dynamischer Balancen
- Einhaltung des Bewegungsablaufs innerhalb eines Bewegungselements, im Verlauf einer Energieeinheit und im Raum
- Darstellungsform der verschiedenen Tänze (Charakteristik)
- Kooperation mit Partnerin/Partner oder Gruppenmitgliedern, Synchronität oder gewollte Gegensätze

Bewertung im Prüfbereich I

Im Prüfbereich I wird das Teilergebnis für Komposition und Inhalt mit zwei multipliziert, zum verdreifachten Teilergebnis des Bewertungsbereichs Ausführung addiert und die Summe durch fünf dividiert.

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn die in den Anhängen 1 und 2 vorgegebenen Elemente des mittleren Schwierigkeitsgrades (alle mit * versehenen Fertigkeiten) gewählt werden. Dabei muss die Bewegungsfolge erkennbar sein, auch wenn die Raumwege nicht immer deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegung wird überwiegend in Übereinstimmung zur Musik ausgeführt. Bei der Geräte- (Gymnastikbereich) und/oder Körpertechnik können Mängel

⁸ Die Zuordnung von Schwierigkeiten in Geräte- und Körpertechniken orientieren sich an den „Wertungsvorschriften Gymnastik Tanz“ des DTB mit entsprechenden Fehlerkatalogen in der jeweils gültigen Fassung.

auftreten. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei überwiegend mit der der Partnerin/des Partners oder der der Gruppenmitglieder.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn die vorgegebenen Elemente des mittleren Schwierigkeitsgrades (alle mit * versehenen Fertigkeiten) im Anhang 1 (Gymnastikbereich) sowohl mit der rechten als auch mit der linken Hand und/oder Seite ausgeführt werden und zusätzlich ein weiteres schwierigeres Element ausgewählt wird. Im Tanzbereich (Anhang 2) müssen zwei weitere schwierigere Elemente hinzugefügt werden. Dabei muss die Bewegungsfolge gut erkennbar sein und die Raumwege müssen deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegung wird durchgängig in Übereinstimmung zur Musik ausgeführt. Bei der Geräte- (Gymnastikbereich) und/oder Körpertechnik dürfen zwar geringfügig Mängel auftreten, aber Ausdruck und Thematik müssen übereinstimmen. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei mit der der Partnerin/des Partners oder der der Gruppenmitglieder.

4.1.2 Prüfbereich II

Zeitliche Dauer

Siehe Prüfbereich I

Schwierigkeitsgrad

Siehe Prüfbereich I

Komposition und Inhalt

- Schwierigkeitsgrad
- Choreografie:
 - inhaltliche Aspekte (Auswahl, Vielfalt und Originalität sowie Reihung der gymnastischen und/oder tänzerischen Elemente)
 - räumliche Aspekte (Auswahl und Reihung der Raumwege und Raumfiguren)
 - Interpretation von Musik oder rhythmischer Begleitung, Ausnutzung von Höhepunkten/Akzenten in der Musik und/oder Schaffen von Kontrasten sowie Bewegungsharmonie
 - Verbindung von Sequenzen (Durchgängigkeit)

Ausführung

Siehe Prüfbereich I

Bewertung im Prüfbereich II

Das Teilergebnis für Komposition und Inhalt sowie das Teilergebnis für Ausführung sind gleichwertig.

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn die in den Anhängen 1 und 2 vorgegebenen Elemente des mittleren Schwierigkeitsgrads (alle mit * versehenen Fertigkeiten) gewählt werden. Die Choreografie selbst kann jedoch in inhaltlicher, räumlicher und musikalischer Hinsicht wenig Vielfalt und Originalität aufweisen. Dabei muss die Bewegungsfolge erkennbar sein, auch wenn die Raumwege nicht immer deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegung wird überwiegend in Übereinstimmung zur Musik ausgeführt. Bei der Geräte- (Gymnastikbereich) und/oder Körpertechnik können Mängel auftreten. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei überwiegend mit der der Partnerin/des Partners oder der der Gruppenmitglieder.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn die vorgegebenen Elemente des mittleren Schwierigkeitsgrads (alle mit * versehenen Fertigkeiten) im Anhang 1 (Gymnastikbereich) sowohl mit der rechten als auch mit der linken Hand und/oder Seite ausgeführt werden und zusätzlich ein weiteres schwierigeres Element ausgewählt wird. Im Tanzbereich (Anhang 2) müssen zwei weitere schwierigere Elemente hinzugefügt werden. Die Choreografie sollte Vielfalt und Originalität aufweisen. Dabei muss die Bewegungsfolge gut erkennbar sein und die Raumwege müssen deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegung wird durchgängig in Übereinstimmung zur Musik ausgeführt. Bei der Geräte- (Gymnastikbereich) und/oder Körpertechnik dürfen zwar geringfügig Mängel auftreten, aber Ausdruck und Thematik müssen übereinstimmen. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei mit der der Partnerin/des Partners oder der der Gruppenmitglieder.

4.2 Gesamtergebnis

Für das Gesamtergebnis wird das Teilergebnis des Prüfbereichs I zum Teilergebnis des Prüfbereichs II addiert, die Summe durch zwei dividiert und dann gerundet. Die so ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Punkten.

Anhang 1: Anforderungen im Fertigungsbereich für Gymnastik mit traditionellen und „ungewöhnlichen“ Handgeräten.

Anmerkung: Alle Fertigkeiten sind am Ort (unterschiedliche Ebenen) und in der Fortbewegung auszuführen.

Gymnastik mit traditionellen Handgeräten				Gymnastik mit „ungewöhnlichen“ Handgeräten
B a n d	S e i l	R e i f e n	B a l l ⁹	
<u>Kreisen</u> (auch Fortbew.) - Vertikalebene seitl.: vw*, rw*– auch mit Richtungswechsel - Vertikalebene frontal* - Achterkreise re*, li*, Mühlachterkreis ohne und mit Bandende gefasst - Horizontalkreise über dem Kopf re, li <u>Schlangen und Spiralen*</u> am Ort und in der Fortbewegung vw, rw, re, li, horizontal und vertikal, am Boden und in der Luft <u>Werfen und Fangen</u> vw, ohne und mit gefasstem Band - Überspringen/Überlaufen des Bandes bei Kreisen und Schlangen	<u>Kreisen</u> (auch Fortbew.) - Vertikalebene seitl.: vw*, rw* - Vertikalebene frontal* - Achterkreis re, li, Mühlachterkreis - Horizontalebene mit „Ein- und Aussteigen“ <u>Seildurchschlag:</u> - am Ort* - in der Fortbewegung* vw*, rw, sw, mit Rhythmuswechsel <u>Seilstopp:</u> Seil zweifach gefasst, Vertikalebene <u>Wicklung:</u> z.B. um den Körper <u>Werfen und Fangen:</u> - eines Seilendes vor dem Körper - des ganzen Seils	<u>Zwirbeln</u> am Boden* <u>Rollen am Boden:</u> vw*, vw mit Effet („Bumerang“) <u>Schwingen und Kreisen:</u> - Pendelschwünge: vertikal seitlich*, frontal* - Achterkreise: vw, re, li - Horizontalkreise über dem Kopf: re, li <u>Rotieren an Körperteilen:</u> - um die Taille - vertikal um eine Hand vw, rw <u>Werfen und Fangen:</u> - mit Rotation um den Reifemittelpunkt* - mit Rotation (rw) um die Querachse <u>Durchschlagen und Überspringen des Reifens:</u> sw* und vw	<u>Prellen*</u> - am Ort: beidh., re, li - in der Fortbewegung: re, li <u>Werfen und Fangen</u> (mit der Handfläche) am Ort: beidh. *, re*, li*, - seitl., frontal, über Kopf - vw* <u>Balancieren und Führen im Stand und am Boden:</u> - Achterkreis horizontal - Mühlachterkreis (Spirale) im Stand <u>Rollen am Körper:</u> Ausführung freigestellt	Falls „ungewöhnliche“ Handgeräte wie z.B. Frisbee-Scheibe, Regenschirm, Tamburin, Stuhl, Tuch benutzt werden, dürfen diese nicht nur als „Show-Effekte“ eingesetzt, sondern traditionelle Gerätetechniken müssen auf sie übertragen werden.
Für 05 Punkte: alle mit * versehenen Fertigkeiten				

⁹ Für männliche Prüflinge ist ein springender Medizinball von 2 kg zu verwenden.

Anhang 2.1: Anforderungen¹⁰ im Fertigungsbereich für die Disziplin *Jazztanz* und die Disziplin *Modern Dance/Moderner Tanz*¹¹

Jazztanz	Modern Dance/Moderner Tanz
<ul style="list-style-type: none"> – Isolation von Körperzentren Arme und Beine in Parallel- und Oppositionsausführung* – Contraction und Release der Körpermitte* – Ausführung der oben genannten Fertigkeiten: als Motion* oder Lokomotion (Jazzwalks*, Grundformen der Fortbewegung in jazztypischer Haltung*, jazztypische Sprünge, Drehungen in Collapsehaltung, Falls) – häufiger Wechsel von expressiven Posen in verschiedenen Ebenen – Choreografie: Kontraste zwischen Einzeltänzer/in und Gruppe sowie Gruppen untereinander <p>Für 05 Punkte müssen alle mit * versehenen Elemente und ein bis zwei Wechsel in verschiedenen Ebenen vorhanden sein.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – Ganzkörperbewegung mit Basiselementen des klassischen Balletts: Battements jeté* vw, rw; Attitude; Arabesque – zeitweise Aufgabe des Gleichgewichts zugunsten eines Wechsels von stabilem und labilem Gleichgewicht – Contraction und Release (Atmung)* – Expressive Bewegungen unter Einbeziehung von Arm- und Beinbewegungen* – Wechsel der Tanzebenen – Fortbewegungen (s. auch Gymnastik ohne Handgerät): Pas de bourrée; halbe und ganze Drehungen (Schrittdrehung* und einbeinige Drehung auf halber Spitze und ganzem Fuß); Sprünge mit einbeinigem Absprung (Laufsprung*, Drehsprung) – einbeiniger Stand <p>Für 05 Punkte müssen alle mit * versehenen Elemente vorhanden sein.</p>

¹⁰ Detaillierte Bewertungskriterien für Jazztanz und Modern Dance/Moderner Tanz finden sich in den „Wertungsvorschriften Gymnastik und Tanz“ des DTB.

¹¹ Eine eindeutige Definition dieser Tanzform ist wegen der unterschiedlichen Stilrichtungen nicht möglich. Modern Dance/Moderner Tanz wird hier als Synthese von expressionistischem Tanz und klassischem Ballett (ohne Spitzentechnik) verstanden, ohne Einengung auf bestimmte Modern-Dance-Techniken (Graham-, Limon-Technik oder neuere Tanzformen wie z. B. Kontaktimprovisation oder Contemporary Dance).

Anhang 2.2: Anforderungen im Fertigungsbereich für die Disziplin *Standardtänze* und die Disziplin *Lateinamerikanische Tänze*¹²

Standard-Tänze	Lateinamerikanische Tänze
<p>Langsamer Walzer:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Rechtsdrehung* – geschlossene Übergänge* – Linksdrehung* – Rechtskreisel – außenseitlicher Wechsel – Wischer und Chassé <p>Quickstep:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Vierteldrehungen 1-4* – Seit-chassé* – Vorwärtskreuzschritt* – Unterdrehte Kreiseldrehung – Die V6 – Chassé Linksdrehung; gelaufene Linksdrehung <p>Für 05 Punkte müssen alle mit * versehenen Elemente vorhanden sein und der jeweilige Tanz im Takt und Grundrhythmus ausgeführt werden.</p>	<p>Cha-Cha-Cha:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Basic Movement* (Grundschrift) – Fan (Fächer); Alemana* (Drehung an der Hand) – Hand to Hand* (Wischer) – New York* (Promenaden) – Spot Turns (Platzdrehungen) – Three Cha-Cha-Chas Forward (Drei Cha-Cha-Chas vorwärts) <p>Jive:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fallaway-Rock* (Rückfall-Grundschrift)/Link Rock* (Ketten-Grundschrift) – Platzwechsel von rechts nach links*; Platzwechsel von links nach rechts* – Hand- und Platzwechsel – American Spin – Stop and Go – Rolling off the Arm <p>Für 05 Punkte müssen alle mit * versehenen Elemente vorhanden sein und der jeweilige Tanz im Takt und Grundrhythmus ausgeführt werden.</p>

¹² Detaillierte Bewertungskriterien für Standard- und Lateinamerikanische Tänze finden sich in den „Bewertungsrichtlinien Tanzsport“ des DTV in der jeweils geltenden Fassung.

5 Inhaltsfeld „Fahren, Rollen, Gleiten“

Sportpraktische Prüfungen sind in diesem Inhaltsfeld nur in den Sportarten Rudern, Kanu fahren, Inline-Skating und Rad fahren möglich.

Die Prüfung umfasst Aufgabenstellungen aus zwei Prüfbereichen. Folgende Kombinationen sind möglich:

- Prüfbereich I und Prüfbereich II: Rudern
- Prüfbereich I und Prüfbereich II: Kanufahren
- Prüfbereich I und Prüfbereich II: Inline-Skating
- Prüfbereich I: Inline-Skating und Prüfbereich II: Inline-Hockey (bei Kombinationsprüfungen zählen Inline-Skating und Inline-Hockey als eine Sportart)
- Prüfbereich I und Prüfbereich II: Rad fahren

5.1 Rudern

5.1.1 Prüfbereich I: Rudertechnik

Der Prüfbereich I besteht aus einer Überprüfung der Rudertechnik im Skullen und im Riemenrudern. Dabei liegt der Schwerpunkt auf der Überprüfung der Technik des Skullens.

Das Riemenrudern nimmt unter methodisch-didaktischen Gesichtspunkten der Vermittlung der Rudertechnik, auch zeitlich, einen geringeren Anteil ein, orientiert sich an der Grobform des Bewegungsablaufes und fließt deshalb mit geringerer Gewichtung in die Bewertung ein.

Technik des Skullens

Die Überprüfung der Skulltechnik wird grundsätzlich im Renneiner (Kunststoffeiner oder Rennskiff) durchgeführt. Alle erforderlichen Kurskorrekturen durch Versteuern sind grundsätzlich ohne Hilfe von außen (z.B. durch Zuruf) vorzunehmen. Folgende Prüfungsteile müssen durch den Prüfling nach vorheriger Bekanntgabe der Aufgabenstellung zusammenhängend absolviert werden:

- selbstständiges Einsteigen und Ablegen vom Steg
- vorwärts Rudern über eine Strecke (ca. 500 m) in gleichmäßig zügigem Tempo
- Wenden (lange Wende) um eine Markierung (z.B. Boje)
- Anfahren und vorwärts Rudern über mind. 100 m
- optisch deutlich erkennbare Temposteigerung über 10 Schläge
- ruhige Ruderschläge als Übergang zum Abstoppen des Bootes aus der Fahrt
- 5 Schläge rückwärts Rudern (langer Rollweg)
- Abstoppen und Wenden (kurze oder lange Wende frei wählbar)
- Anfahren und selbstständiges Anlegen am Steg, anschl. selbstständiges Aussteigen

Die Beobachtungsmerkmale für die Bestandteile der Techniküberprüfung „Skullen“ können dem Bewertungsbogen (vgl. Anhang) entnommen werden. Die Nichteinhaltung eines gleichmäßigen Tempos beim vorwärts Rudern sowie eine nicht deutlich erkennbare Frequenzerhöhung bei der Temposteigerung führen zu Abwertungen im Bereich „Bewegungsablauf des Skullens“.

Technik Riemenrudern

Die Bootsklasse für diese Überprüfung ist aus den klassischen Riemenbooten frei wählbar. Die Beobachtungsmerkmale und Bewertungskriterien für die Bestandteile der Techniküberprüfung „Riemenrudern“ können dem Bewertungsbogen im Anhang entnommen werden.

Für die Durchführung der Überprüfung haben die Mannschaften eine Distanz von ca. 500 m zu durchrudern.

5.1.2 Prüfbereich II: Langstreckenrudern (auf Zeit)

Die Schülerinnen und Schüler rudern wahlweise über eine Langstrecke von 3000 m oder 4000 m und können dabei zwischen dem Skiff (Kunststoffeiner oder Rennskiff) und dem Zweier ohne Steuermann wählen. Die Festlegung auf eine Bootsklasse erfolgt durch die Schüler vor Beginn der Prüfung.

Die Langstrecke wird mit einer **Wende zur Streckenhälfte** gerudert. Abweichungen von dieser Festlegung können im Ausnahmefall aufgrund äußerer Bedingungen (z.B. durch spezifische Gegebenheiten des Gewässers) notwendig sein. Sie müssen vom Fachausschuss genehmigt und protokolliert werden.

Bewertung im Prüfbereich II

Die Bewertung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Tabelle. Für die Wende wird auf die Endzeit ein Bonus von 30 Sekunden gutgeschrieben.

Schüler			Schülerinnen		
Punkte	3000 m	4000 m	Punkte	3000 m	4000 m
15	13:40	18:30	15	15:15	20:45
14	14:00	19:00	14	15:40	21:15
13	14:25	19:30	13	16:05	21:45
12	14:50	20:00	12	16:30	22:20
11	15:20	20:35	11	17:00	23:00
10	15:50	21:15	10	17:30	23:40
09	16:25	22:00	09	18:05	24:25
08	17:00	22:45	08	18:40	25:10
07	17:35	23:30	07	19:15	25:55
06	18:10	24:20	06	19:55	26:45
05	18:45	25:10	05	20:35	27:35
04	19:25	26:00	04	21:15	28:25
03	20:05	26:55	03	21:55	29:20
02	20:50	27:50	02	22:40	30:15
01	21:30	28:50	01	23:30	31:15

Sollten die äußeren Bedingungen eine Überprüfung der Langstrecke auch an einem festzusetzenden Ersatztermin auf dem Wasser nicht zulassen, so kann **im Ausnahmefall ersatzweise** eine Überprüfung auf dem Concept II-Ruderergometer durchgeführt werden (Distanz 4000 m).

Die Bewertung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Tabelle:

Ergometerprüfung 4000 m

Punkte	Schüler	Schülerinnen
	4000 m	4000 m
15	14:45	16:35
14	15:00	16:50
13	15:15	17:05
12	15:30	17:20
11	15:45	17:40
10	16:00	18:00
09	16:20	18:20
08	16:40	18:45
07	17:00	19:10
06	17:20	19:35
05	17:40	20:00
04	18:05	20:30
03	18:30	21:00
02	18:55	21:40
01	19:30	22:20

Hinweise für die Einstellungen des Ruderergometers:

- Der Windwiderstand (Drag-Faktor) am Ergometer kann frei gewählt werden.
- empfohlene Display-Einstellungen: Meter/Schlagfrequenz/Aktuelle Zeit für 500 m/Durchschnittszeit 500 m

5.1.3 Gesamtergebnis

Im Prüfbereich I wird das Teilergebnis Rudertechnik Skullen mit zwei multipliziert und zum Teilergebnis des Bewertungsbereichs Rudertechnik Riemenrudern addiert.

Für das Gesamtergebnis wird das Teilergebnis des Prüfbereichs II – Langstreckenrudern (auf Zeit) – mit zwei multipliziert, zum gewichteten Teilergebnis des Prüfbereichs I addiert, die Summe durch fünf dividiert und dann gerundet. Die so ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Punkten.

Anhang: Bewertungsbogen „Rudertechnik – Skullen“

Prüfungsaufgabe	Beobachtungsmerkmal	erf. (4)	tw. erf. (2)	n. erf. (0)	Bemerkungen
Selbstständiges Einsteigen und Ablegen	Griffe werden mit einer Hand gegriffen, freie Hand am Boot; wasserseitiger Fuß auf dem Trittbrett; direktes Hinsetzen und Befestigen der Füße am Stemmbrett; Ablegen ohne fremde Hilfe.				
Lange Wende	Griffe am Bauch; ein Skull wird rückwärts gedreht, das andere bleibt flach; beide Hände werden heckwärts geführt und dabei wird lang nach vorne gerollt; senkrecht Blatt flachdrehen und das andere Blatt normal senkrecht stellen; durchziehen mit beiden Händen und dabei durchrollen; Wechsel des Ablaufes bis das Boot um 180° gewendet wurde.				
Abstoppen aus der Fahrt	Blätter flach aufs Wasser legen; zunächst leicht ankanten (Fahrt wird verlangsamt); senkrecht stellen beider Skulls im Wasser (Abstoppen des Boots).				
Rückwärts rudern	Beine gestreckt, Griffe/Hände am Körper; Skulls werden entgegengesetzt senkrecht gestellt und ins Wasser gestellt; Wegdrücken beider Hebel, dabei nach vorne rollen; flach drehen der Blätter am Ende der langen Rollbewegung.				
Kurskorrekturen	Alle Kurskorrekturen (Steuern etc.) werden rechtzeitig selbstständig ausgeführt.				
Anlegen und Aussteigen	Ausrichten des Boots im spitzen Winkel zum Steg; lockeres Anfahren an den Steg, rechtzeitiges Stoppen mit dem wasserseitigen Skull; aussteigen (siehe einsteigen – Umkehr der Bewegungsfolge).				
Bewegungsablauf Skullen*	Übereinstimmung mit dem Bewegungsleitbild (vgl. Überblick Bewegungsleitbild „Skullen“).	Punktzahl aus dem Bogen „Bewegungsleitbild Skullen“:			

*Die Nichteinhaltung eines gleichmäßigen Tempos beim vorwärts Rudern sowie eine nicht deutlich erkennbare Frequenzerhöhung bei der Temposteigerung führen zu Abwertungen im Bereich „Bewegungsablauf des Skullens“.

Maximal erreichbare Punktzahl:

– 6 x 4 Punkte = 24 Punkte „Bootsmanöver“

– 6 x 4 Punkte = 24 Punkte „Bewegungsleitbild“

somit maximal 48 Punkte.

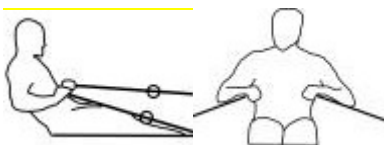





Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn eine Gesamtpunktzahl von 24 Punkten aus der Bewertung der Bootsmanöver und des Bewegungsablaufs Skullen erreicht wird.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn eine Gesamtpunktzahl von 36 Punkten erreicht wird.

Erreichte Gesamtpunktzahl: _____ Bewertung des Prüfungsteils: _____ Punkte: _____

Anhang: Bewegungsleitbild „Skullen“

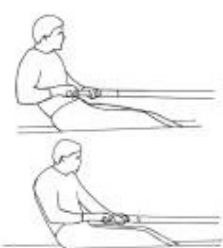
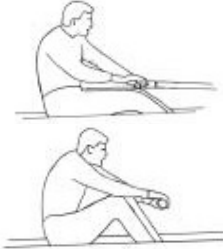
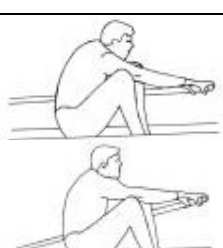


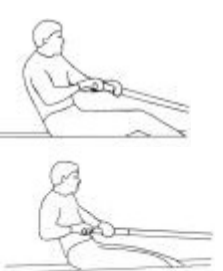
Grundsatz: Die rechte Hand befindet sich näher am Körper als die linke Hand und unter der linken Hand.

Darstellung	Phase	Bewegungsbeschreibung/-merkmale
	Hintere Umkehr/ Ausheben Bewertung: erfüllt (4) tw. erf. (2) nicht erf. (0)	Nach dem Ausschleichen der vollgetauchten Blätter erfolgt das senkrechte Ausheben mit anschließendem Flachdrehen der Blätter. Sobald die Blätter vom Wasser frei sind, beginnt das „Händeweg“. Der Oberkörper (OK) folgt unmittelbar der Heckwärtsbewegung der Innenhebel. Die Hände werden bis über die Knie geführt, die Schultern folgen den Händen. Das fließende Vorführen des Innenhebels unter Mitnahme des Oberkörpers vollzieht sich in gleicher Geschwindigkeit wie das Heranführen des Innenhebels im Endzug.
	Freilauf/ Vorrollen Bewertung: erfüllt (4) tw. erf. (2) nicht erf. (0)	Sobald sich die Schultern über oder vor dem Rollsitzen und die Hände über den Knien befinden, beginnt mit fließendem Übergang das Rollen. Der Rollsitzen wird durch gleichmäßiges Heranziehen der Füße an das Stembrett bewegt. Die Innenhebel werden in gleichmäßigem Abstand zur Bordwand in die Auslage geführt. Die Arme werden weit geöffnet und dabei die Innenhebel weit um die Dolle geführt. Der Übergang von der Freilaufphase zur vorderen Umkehr ist fließend (ohne Ruck) zu gestalten.
	Vordere Umkehr/ Wasserfassen Bewertung: erfüllt (4) tw. erf. (2) nicht erf. (0)	Das Wasserfassen beginnt mit den bereits senkrecht gestellten Blättern. Mit Abschluss der Rollbewegung ist die OK-Vorlage erreicht und die Unterschenkel stehen in etwa senkrecht. Das Wasserfassen erfolgt ohne zeitliche Verluste (z.B. durch einen Luftschlag). Die Blätter werden blattbreit ins Wasser getaucht. Der/die Ruderinnen und Ruderer sind beim Fassen fest zwischen Rollsitzen und Stembrett „eingespannt“.
	Vorderzug Bewertung: erfüllt (4) tw. erf. (2) nicht erf. (0)	Der Durchzug beginnt mit gleichzeitigem Öffnen des Hüft- und Kniewinkels bei natürlich gestreckten Armen. Die Zugbewegung des Innenhebels (bis zum Körper) erfolgt geradlinig. Die Innenhebelbeschleunigung erfolgt durch zügiges Öffnen des Knie- und Hüftwinkels über einen langen gemeinsamen Arbeitsweg.
	Mittelzug Bewertung: erfüllt (4) tw. erf. (2) nicht erf. (0)	Kurz bevor die Hände die Knie passieren, beginnt das aktive Anbeugen der Arme. Die Beinstreckung wird erst nach der Dolle abgeschlossen. Der Armzug wird unterstützt durch ein Zurücknehmen der Schultern. Die Ellbogen werden dicht am Körper geführt, Handgelenk und Unterarme bilden eine Gerade.
	Endzug Bewertung: erfüllt (4) tw. erf. (2) nicht erf. (0)	Der Oberkörperschwung endet bei einer leichten (aber deutlich erkennbaren) OK-Rücklage (ca. 120°). Die Blätter werden im Wasser gezogen bis zum Ausheben; dementsprechend gestaltet sich die Innenhebelgeschwindigkeit (aktiv beschleunigtes Heranziehen der Hände bis unmittelbar vor den Körper).

Hinweise zur Bewertung:

- erfüllt: Alle Bewegungskriterien werden richtig und/oder mit unbedeutenden Abweichungen ausgeführt.
- teilweise erfüllt (tw. erf.): Ein bis max. 50 % der aufgeführten Bewegungskriterien werden mit Mängeln ausgeführt. Die ganzheitliche Bewegung wird durch diese Fehler nicht „zerstört“.
- nicht erfüllt (nicht erf.): Mehr als 50 % der genannten Bewegungskriterien werden mit Mängeln ausgeführt.

Bewertungsbogen Rudertechnik „Riemenrudern“

Darstellung	Phase	Bewegungsmerkmale	erf. (4)	tw.erf. (2)	n.erf. (0)
	Hintere Umkehr/ Ausheben	Hände unmittelbar vor dem Oberkörper (OK); senkrecht ausheben des Blattes; direktes Flachdrehen des Blattes; OK in leichter Rücklageposition; flüssiger „Händeweg“; aktives Mitnehmen des OK; natürliche Streckung der Arme.			
	Freilauf/ Vorrollen	Blatt frei vom Wasser vorführen; OK wird vor den Rollstuhl gebracht; Anrollen, wenn Hände die Knie passieren; Beginn der Drehbewegung in der Schulter- achse (Außenschulter folgt dem Hebel); gleichmäßiges Rollen ohne Geschwindig- keitsspitzen; kein seitliches Abknicken des OK.			
	Vordere Umkehr/ Wasserrassen	Blatt steht vor dem Wasserfassen senkrecht; Blatt wird blattbreit eingetaucht; aktives Anheben der Hände ohne vorheriges Absenken (Luftschlag); „Einspannen“ des OK; Außenschulter mind. auf Höhe der Innen- schulter.			
	Vorderzug	Blatt voll getaucht; Durchzug mit senkrechter Blatfführung; rasches, gleichmäßiges Öffnen des Kniewin- kels; Öffnen des Hüftwinkels durch „Einhängen“ des OK.			
	Mittelzug	Blatt voll getaucht; Durchzug mit senkrechter Blatfführung; aktiver Armzug bei Passieren der Knie; Unterstützung des Armzugs durch den OK- Schwung.			
	Endzug	Blatt voll getaucht; Durchzug mit senkrechter Blatfführung; Arme/Handgelenke bilden eine Gerade; OK „begleitet“ den aktiven Armzug; Streckung der Beine hinter der Dolle; aktives Heranziehen der Hände bis unmittel- bar vor den Körper.			
	mannschaftliche Zusammenarbeit	Während des Durchzugs/Vorrollens synchro- ne OK-/Blattarbeit.			
	Hand- Hebelführung	Außenhand am Griffende – Innenhand zwei handbreit zur Dolle entfernt; Hebel wird mit den Fingergliedern geführt.			

maximal erreichbare Punktzahl: 8 x 4 = 32 Punkte

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn eine Gesamtpunktzahl von 16 Punkten erreicht wird.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn eine Gesamtpunktzahl von 24 Punkten erreicht wird.

5.2 Kanu fahren

Der Prüfbereich I wird – bevorzugt – in einem Kanuslalomboot, alternativ in einem drehfreundigen Wanderkajak durchgeführt.

5.2.1 Prüfbereich I: Kanutechnik

Der Prüfbereich I besteht aus einer Überprüfung der Paddeltechnik und dem Durchfahren eines Kanu-Slaloms, beides im Einerkajak.

Paddeltechnik

Folgende Prüfungsteile müssen durch den Prüfling nach vorheriger Bekanntgabe der Aufgabenstellung absolviert werden:

- Einsteigen und Ablegen vom Steg oder mittels Paddelbrücke
- Demonstration der korrekten Haltung des Doppelpaddels
- Anwendung verschiedener Schläge (Grunds Schlag, Ziehschlag, Bogenschlag, Paddelstütze)
- Tempovariationen mit Anwendung der entsprechenden Technik (hohe/flache Technik)
- Richtungsänderungen und Wenden
- Anlegen und Aussteigen am Steg

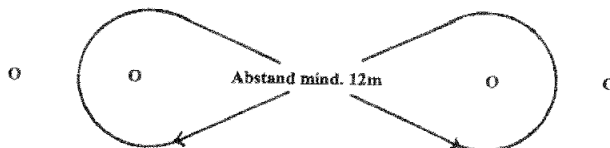
Die Beobachtungsmerkmale für die Bestandteile der Techniküberprüfung „Paddeltechnik“ können dem Bewertungsbogen (vgl. Anhang) entnommen werden.

Kanu-Slalom

Ziel in diesem Prüfungsteil ist es, Technikelemente so anzuwenden, dass eine Kanuslalomstrecke flüssig durchfahren und die erforderliche Technik situationsadäquat eingesetzt wird. Eine Zeitmessung wird hierbei nicht vorgenommen.

Aufgaben:

Durchfahren einer „Acht“ (zwei Tore ggf. auch Bojen auf einer Höhe)



Bewertung im Prüfbereich I

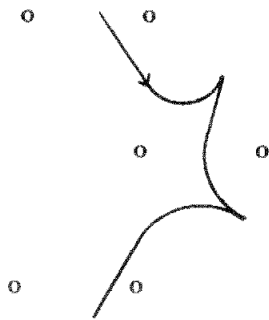
Beobachtungsmerkmale:

- Einleitung der Drehungen mit Bogenschlag
- Canadierschlag auf der Innenseite
- Ausfahrt des Tores mittels Bogenschlag
- Beschleunigung mit Grunds schlägen

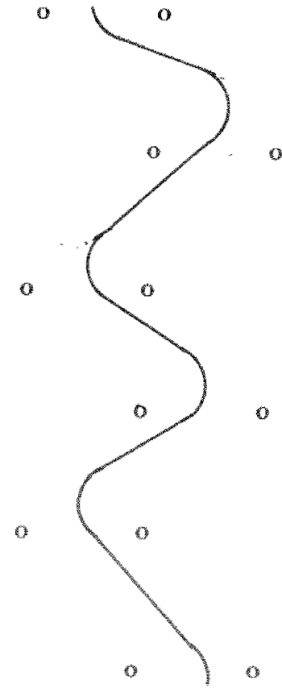
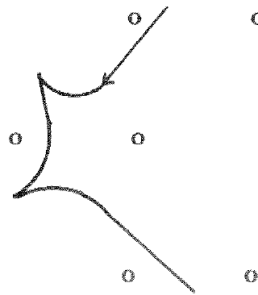
Durchfahren seitlich versetzter Tore (6 Tore ggf. auch Bojen)

- im Slalom in Fließrichtung
- mit Wende und Rückwärtsbefahrung eines Tores

Linksdrehung:



Rechtsdrehung:



Beobachtungsmerkmale:

- Richtungswechsel durch Bogenschläge und/oder Canadierschläge
- Einleitung des Richtungswechsels vor Erreichen des nächsten Tores
- Beschleunigen in der Geradeausfahrt
- Einleitung der Wende durch Bogenschlag vorwärts
- Bogenschlag rückwärts auf der Gegenseite
- Übergang in den Grundschielg rückwärts
- Einleitung der Wende durch Bogenschlag rückwärts
- Bogenschlag vorwärts auf der Gegenseite
- Übergang in den Grundschielg vorwärts
- als Rechts- und als Linksdrehung

5.2.2 Prüfbereich II: Kajak fahren (auf Zeit)

Im Prüfbereich II sind auch Wildwasser- oder Flachwasser-Rennboote zugelassen. Die Bewertungstabellen gelten für diese Bootstypen.

Bewertung im Prüfbereich II

Sprint über 200 m Streckenlänge

Die Bewertung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Tabelle:

Punkte	200 m	
	Schüler	Schülerinnen
15	0:55	1:00
14	0:57	1:02
13	0:59	1:04
12	1:01	1:06
11	1:03	1:08
10	1:05	1:10
09	1:08	1:13
08	1:11	1:16
07	1:14	1:19
06	1:18	1:23
05	1:22	1:27
04	1:26	1:31
03	1:31	1:36
02	1:36	1:41
01	1:41	1:46

Wird die Strecke im Kanuslalomboot oder in einem drehfreudigen Wanderkajak absolviert, erhalten die Schülerinnen und Schüler einen Zeitzuschlag von 5 Sekunden.

Langstrecke über 2000 m Streckenlänge

Für jede Wende wird ein Zeitbonus von 10 Sekunden gutgeschrieben. Es wird empfohlen, eine Streckenabmessung von mindestens 500 m zu wählen, die ohne Wende gefahren wird, um einen Bewegungsrhythmus sicherzustellen und die Anzahl der notwendigen Wendungen verträglich zu gestalten.

Die Notengebung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Tabelle:

Punkte	2000 m	
	Schüler	Schülerinnen
15	11:30	12:10
14	11:40	12:20
13	11:50	12:30
12	12:00	12:40
11	12:10	12:50
10	12:20	13:00
09	12:30	13:10
08	12:40	13:20
07	13:00	13:40
06	13:20	14:00
05	13:40	14:20
04	14:00	14:40
03	14:20	15:00
02	14:40	15:20
01	15:00	15:40

Wird die Strecke im Kanuslalomboot oder in einem drehfreudigen Wanderkajak absolviert, erhalten die Schülerinnen und Schüler einen Zeitzuschlag von 2 Minuten.

5.2.3 Gesamtergebnis

Für das Gesamtergebnis werden die Ergebnisse der vier Teilprüfungen addiert, durch vier geteilt und anschließend gerundet. Die so ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Punkten.

Anhang: Bewertungsbogen Paddeltechnik

Phase	Bewegungsmerkmale	erf. (4)	tw.erf. (2)	n.erf. (0)
Einsteigen und Aussteigen	situationsadäquates Einsteigen (je nach Beschaffenheit des Untergrunds und Höhe des Bootssteigs) Abstützen auf dem Boot (Vermeidung des Kenterns) KSP-Verlagerung Nutzung des Paddels, ggf. Paddelbrücke Anlegen situationsadäquates Aussteigen			
Paddelhaltung	Griffabstand/Armwinkel Einhaltung und/oder Wiederherstellung der Symmetrie, z.B. nach Bogenschlägen Umschließen des Paddels mit den Händen Wechsel zwischen An- und Entspannung im Bewegungszyklus von Druck- und Zugbewegung Drehen des Paddels			
Grundschlag	Einsetzen des Paddels weit vorne Paddel parallel am Boot entlangführen Druck aufbauen Zugphase: Oberkörperrotation mit Armzug Ausheben des Paddels Anfahren aus dem Stand mit erkennbarer Temposteigerung Grundschlag rückwärts bei unveränderter Blattstellung			
Bogenschlag	Führung des gestreckten Aktionsarms bogenförmig um den Rumpf und anschließende Rückkehr in die Geradeausfahrt (Einfang des Bootes) Einsetzen des Paddels weit vorne Bogenschlag rückwärts bei unveränderter Blattstellung			
Ziehschlag (Canadier-schlag)	steile Paddelblattstellung im Wasser zur Einleitung einer Drehung seitliches Versetzen des Bootes (Ziehschlag seitlich/Wriggen)			
Paddelstütze	Vermeidung einer Kenterung Nutzung der kurzzeitigen Abstützmöglichkeit durch kräftiges Drücken des Blattes auf die Wasseroberfläche			
Hohe und flache Paddeltechnik				

maximal erreichbare Punktzahl: $7 \times 4 = 28$ Punkte

Die Bewertung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Tabelle:

Punkte	Wertungspunkte
15	28
14	26
13	24
12	22
11	20
10	18
09	16
08	14
07	12
06	10
05	08
04	06
03	04
02	02
01	01

5.3 Inline-Skating

5.3.1 Prüfbereich I

Der Bereich I besteht aus einer Prüfung der Fahrtechnik und einer Ausdauerprüfung.

Fahrtechnik

Die Überprüfung der Fahrtechnik umfasst Techniken des Geradeausfahrens, des Kurvenlaufens, des Bremsens sowie eine komplexe Parcoursaufgabe.

Die Überprüfung erfolgt auf einem geeigneten Freigelände oder in der Sporthalle, sofern der Boden mit Inlinern befahren werden darf. Bei der Prüfung dürfen sowohl Inline-Skates mit 4 Rollen als auch solche mit 5 Rollen verwendet werden. Darüber hinaus muss eine vollständige Schutzausrüstung getragen werden.

Bewertungsgrundlage ist das dynamische Fahren mit Körperschwerpunkt über dem Gleitbein. Dabei sind folgende Bewegungsmerkmale besonders zu berücksichtigen:

Geradeausfahren

- koordinierte Arm- und Beinbewegung
- keine Armrotation über die Mittelachse des Körpers
- dynamischer Fußabdruck zur Seite, nicht nach hinten
- lange Gleitphase mit Körperschwerpunkt über dem Gleitbein
- ruhiger Oberkörper

Kurvenlaufen mit Übersetzen nach links und rechts

- Abdruck vom kurveninneren Bein, beschleunigen und Vortrieb nutzen
- deutliche Kurveninnenlage
- Beibehaltung der Armbewegung
- ruhiger Oberkörper
- wechselseitiges vollständiges Abheben der Beine (Inline Skates) vom Boden

Bremsen

- Heelstop (mit Stopper)
 - deutliche Schrittstellung
 - deutliches Absenken des KSP (liegt hinter dem hinteren Bein)
 - Nase und Knie des rechten Beines bilden eine Linie
 - keine Rotation im Oberkörper
 - Inline Skates fahren während des gesamten Bremsmanövers geradeaus
- ggf. T-Stop
 - KSP leicht nach vorne verlagert
 - Arme in Vorhalte
 - Bremsbein rechtwinklig und nicht versetzt (nach links oder rechts) hinter Gleitbein aufsetzen und mit allen Rollen gleichmäßig auf den Boden drücken
 - keine Rotation im Oberkörper
 - vorderer Inline Skate fährt während des gesamten Bremsmanövers geradeaus
 - hinterer Inline Skate weicht während des Bremsmanövers nicht nach rechts oder links aus

Parcours

Der Parcours sollte mindestens die im Folgenden aufgeführten Technikanforderungen beinhalten. Die Abstände und Übergänge zwischen den Anforderungen sollen so gewählt sein, dass zum einen die Ausführungsgüte deutlich wird und zum anderen eine dynamische Bewegungsausführung möglich ist.

- aus dem flüssigen Vorwärtslaufen einschleifen und rückwärts weiterfahren (Kopf in Fahrtrichtung drehen, Rückwärtsfahren durch „Sanduhrlaufen“ oder andere beschleunigende Technik, also kein einfaches Ausrollen rückwärts)
- beidbeiniger Absprung über eine Markierung (z.B. Linie auf dem Boden) aus dem Rückwärtsfahren mit halber Drehung, Landung entweder auf beiden Skates oder im Telemark vorwärts und vorwärts weiterfahren
- Slalomparcours (ca. 8 Hütchen direkt in Reihe im Abstand von ca. 1,50 m) in Paralleltechnik (Richtungswechsel aus den Knien einleiten) durchfahren
- Slalomparcours (ca. 8 Hütchen direkt in Reihe im Abstand von ca. 1 m) auf einem Bein durchfahren
- Sanduhrlaufen (über 4 Hütchen direkt in Reihe im Abstand von ca. 3 m) mit Berühren der Spitze des Hütchens beim Tiefgehen
- Bremsen mit dem Heelstop
- vollständige Umrundung eines großen Begrenzungshütchens (Hand auf der Spitze auflegen, Umrundung flüssig in beliebiger Technik und Richtung)

Ausdauer

Die Schülerinnen und Schüler skaten auf einer geeigneten 10 km-Strecke (möglichst Rundkurs). Für diesen Prüfungsteil dürfen ggf. die Inline-Skates gewechselt werden.

Bei der Festlegung der Bewertungsvorgaben sind die äußeren Bedingungen (Streckenprofil, Belag, Wind) ausreichend zu berücksichtigen.

Die Bewertung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Tabelle:

Punkte	10 000 m	
	Schüler	Schülerinnen
15	21:10	22:10
14	22:15	23:15
13	23:15	24:15
12	24:10	25:10
11	25:00	26:00
10	25:50	26:50
09	26:40	27:40
08	27:30	28:30
07	28:20	29:20
06	29:10	30:10
05	30:00	31:00
04	31:00	32:00
03	32:10	33:10
02	33:20	34:20
01	34:30	35:30

Bewertung im Prüfbereich I

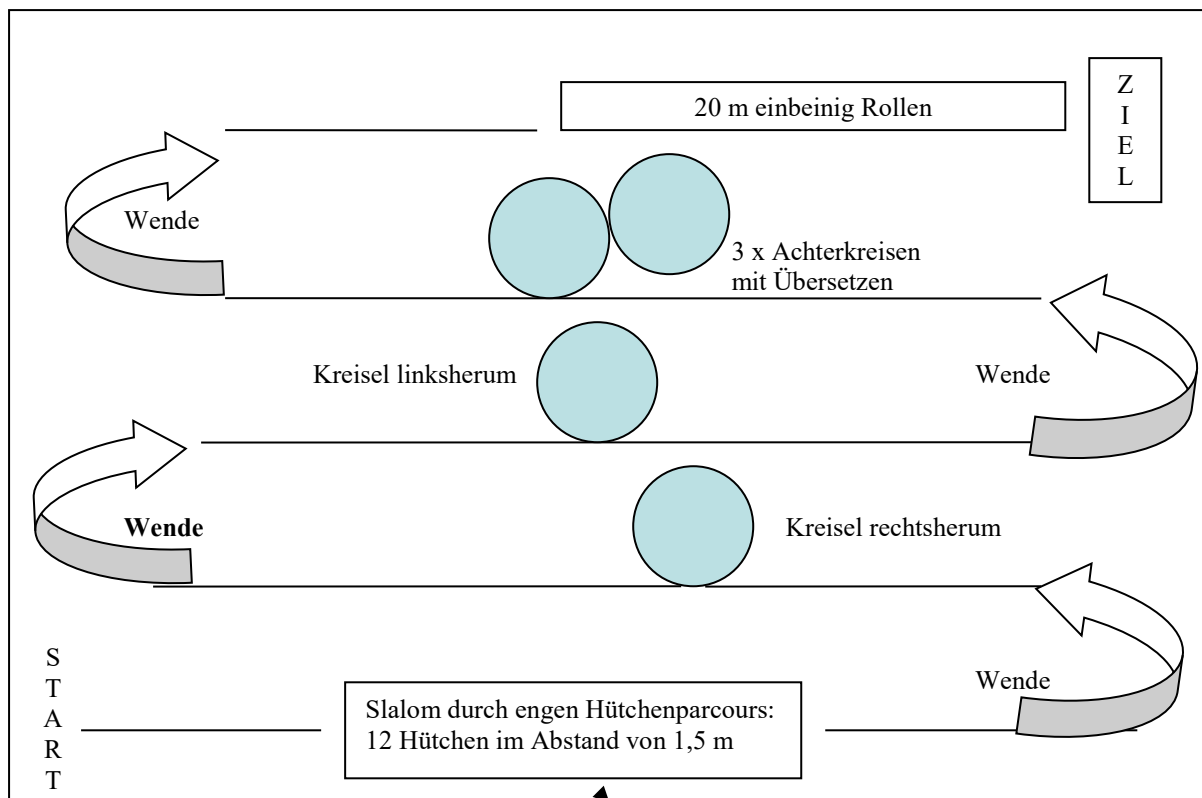
Im Prüfbereich I werden die Teilergebnisse der Fahrtechnikprüfung und der Ausdauerüberprüfung addiert und dann durch 2 dividiert. Das Ergebnis wird ohne Rundung zur Ermittlung des Gesamtergebnisses verrechnet.

5.3.2 Prüfbereich II: Parcoursfahren auf Zeit oder Inline-Hockey

Im Prüfbereich II können die Schülerinnen und Schüler zwischen einer Überprüfung im Einzelzeitfahren und einer Überprüfung im Inline-Hockey wählen.

Parcoursfahren auf Zeit

Der folgende Parcours muss im Rahmen der Überprüfung zweimal auf Zeit gefahren werden. Das bessere Ergebnis zählt.



Anmerkungen zum Parcours:

- Der Parcours ist von jedem Prüfling zweimal auf Zeit zu durchfahren; die Zeit des besseren Durchgangs wird gewertet.
- Jede der 5 Bahnen ist 50 m lang und wird, sofern keine anderen Hinweise gegeben sind, im Sprint absolviert.
- Die Slalomstrecke befindet sich genau in der Mitte der ersten Bahn; es sollten runde Hütchen verwendet werden, um die Sturzgefahr zu reduzieren; jede Verschiebung eines Hütchens führt zu einer Zeitstrafe von 1 Sekunde.
- Der Wendedurchmesser beträgt jeweils 2,50 m, die Wendetechnik ist freigestellt.
- In der Mitte der zweiten Bahn wird eine Startlinie für das Kreiselfahren rechtsherum angebracht; in Verlängerung dieser Startlinie steht im Abstand von 1,50 m eine Pylone, die im beliebigen Radius im Rollen (ohne zusätzliche Beschleunigung und Übersetzen) einmal rechtsherum zu umkreisen ist; sobald diese Startlinie erneut erreicht wird, darf wieder beschleunigt werden.
- Analog dazu wird beim Kreiselfahren linksherum verfahren.
- Die Startlinie für das Achterfahren befindet sich genau in der Mitte der vierten Bahn; die Kreise haben einen Durchmesser von 3 m (mit runden Hütchen außen markieren); die Mittelpunkte der beiden Achterkreise sind 4 m voneinander entfernt; nach 3 gefahrenen Achten wird der Sprint zur nächsten Wende fortgesetzt.
- Die letzten 20 m der fünften Bahn müssen durch einbeiniges Rollen bewältigt werden (ohne zusätzliche Beschleunigung); jedes Aufsetzen des zweiten Beines führt zu einer Zeitstrafe von einer Sekunde.

Bewertung im Prüfbereich II: Parcoursfahren auf Zeit

Die Bewertung erfolgt auf der Grundlage der folgenden Tabelle:

Punkte	Parcours	
	Schüler	Schülerinnen
15	1:16,00	1:21,00
14	1:18,00	1:23,00
13	1:20,00	1:25,00
12	1:22,00	1:27,00
11	1:24,00	1:29,00
10	1:25,30	1:30,30
09	1:27,00	1:32,00
08	1:28,30	1:33,30
07	1:30,00	1:35,00
06	1:31,30	1:36,30
05	1:33,00	1:38,00
04	1:35,00	1:40,00
03	1:37,00	1:42,00
02	1:39,00	1:44,00
01	1:41,00	1:46,00

Inline-Hockey

Prüfungsinhalte, Prüfungsstrukturen und Bewertungskriterien orientieren sich am Prüfbereich III der Zielschussspiele.

Im Prüfbereich III werden schwerpunktmäßig die mannschaftsspieltaktischen Anforderungen unter Berücksichtigung der sportspielspezifischen Vorgaben überprüft.

Dazu gehören:

- Einhaltung der Spielregeln
- Umsetzung vorgegebener Spielsysteme
- Mannschafts-/Spieltaktik im Angriff mit dem Ziel Torerfolg:
 - im Spielverlauf
 - nach Spielunterbrechungen (Standardsituationen)
 - spezielle spieltaktische Maßnahmen
- Mannschaft-/Spieltaktik in der Abwehr mit dem Ziel der Balleroberung

Beispiel

Spiel 4 gegen 4 auf zwei Tore mit Torhütern in der Halle oder auf dem Freiplatz (Spielfeldgröße: zwischen 20 und 30 Metern in der Breite und 40 bis 60 Metern in der Länge bei Wahrung eines 1:2-Verhältnisses. Die Spielfläche sollte abgerundete Ecken haben.)

Gespielt wird nach den Regeln des Inline-Hockey-Verbandes, Körper- oder Bandenchecks sind nicht erlaubt. Darüber hinaus sind insbesondere die Regelvorgaben zur Ausrüstung einzuhalten (vgl. die deutschen „Regeln für die Durchführung nationaler Inlinehockeyspiele“, Fassung ab 1.3.2003, der Inline Hockey Liga (IHL), hier besonders die Spielregeln 15–20: Stöcke, Inline Skates, Torwartausrüstung, Schutzausrüstung, gefährliche Ausrüstung und Puck).

Im Spiel soll jeder Prüfling seine Spielpositionen in Abwehr und Angriff frei wählen können; er muss diese vor Spielbeginn dem Prüfer benennen. Aufgrund der Vielfalt der im Inline-Hockey praktizierten Spielsysteme und der unterschiedlichen Vorerfahrungen der Mitspielerinnen oder Mitspieler muss für den Prüfbereich III ein System gewählt werden, das von der Mehrzahl der Spielerinnen oder Spieler und Prüflinge umgesetzt werden kann.

Das Torhüterspiel ist für den Prüfling ausgeschlossen.

Bewertung im Prüfbereich II: Inline-Hockey

Eine **Leistung ist mit 05 Punkten** zu bewerten, wenn die (Haupt-) Beobachtungsschwerpunkte erkennen lassen, dass ein kontrolliertes und situatives (Mit-)Spielen möglich ist.

Grundsätzlich müssen dabei folgende sportspielübergreifende Anforderungen ansatzweise eingelöst werden:

- sportpraktische Umsetzung der Wettkampffregeln
- Einnehmen und Ausfüllen einer Spielposition in einem festgelegten Spielsystem
- Teilnahme am sicheren Aufbauspiel und situationsgerechtes Anbieten und Freilaufen und Einnehmen der Feldpositionen
- situationsangemessenes Spiel in einer Deckung/Feldabwehr
- situationsangemessenes Verhalten bei Standardsituationen
- situationsgerechte Auswahl und Anwendung verschiedener Torschusstechniken und Angriffstechniken
- Einsatz- und Laufbereitschaft

Eine Leistung ist mit **11 Punkten zu bewerten**, wenn an fast allen Beobachtungsschwerpunkten deutlich wird, dass ein kontrolliertes und situatives Spielen auf hohem Niveau erfolgt und darüber hinaus angemessene taktische Entscheidungen getroffen werden.

Die genannten sportspielübergreifenden Anforderungen müssen dabei in hohem Maße eingelöst werden.

5.3.3 Gesamtergebnis

Für das Gesamtergebnis werden die Ergebnisse der Prüfbereiche I und II addiert, anschließend durch 2 dividiert und dann gerundet.

5.4 Rad fahren

Für die Prüfung im Radfahren sind grundsätzlich nur Mountainbikes (MTB) mit mind. 2,25 Zoll und Stollenreifen zugelassen. Die Laufradgröße darf zwischen 26 und 29 Zoll liegen und die Art der Bereifung selbst gewählt werden. Die MTB müssen in technisch einwandfreiem Zustand sein (wird beim „Check-In“ geprüft) und dürfen keine Antriebshilfen besitzen. Die Verwendung von Lenkeraufsätzen („Triathlonlenker“) ist nicht gestattet. Offene Lenkerenden müssen verschlossen sein. Es besteht grundsätzlich Helmpflicht.

5.4.1 Prüfbereich I

Der Bereich I besteht aus einer Prüfung der Fahrtechnik mit isolierten Technikanforderungen und einem (Geschicklichkeits-)parcours, der auf Zeit zu bewältigen ist.

Fahrtechnik

Die Überprüfung der Fahrtechnik umfasst Techniken des Fahrens, Bremsens und der Radbeherrschung.

Die Überprüfung erfolgt auf einem geeigneten ebenen Freigelände oder auf dem Schulhof. Bei der Prüfung dürfen nur die oben genannten Räder verwendet werden. Der gesamten Prüfung mit dem MTB ist ein „Rad-Check“ vorzuschalten. Dabei demonstriert der Prüfling anhand der vorgesehenen Einzelprüfungen (s. Tabelle), dass er einsatzbereit und sein MTB funktionstüchtig ist. Besteht das MTB den Check nicht, wird der gesamte Prüfbereich I mit 0 Punkten bewertet.

Helm (geschlossen, Riemen eng genug platziert)
Kleidung (sportgerecht, ohne lange Schnüre wie z.B. Schals, Schnürsenkel)
Blickprüfung auf das Rad von beiden Seiten (Ausschluss unmittelbar sichtbarer Defekte)
Prüfung der Steuerzentrale: <ul style="list-style-type: none"> - Prüfung der Bremsfunktion vorn und hinten - Montage von Lenker und Griffen (korrekt und fest) - Einstellung des Steuersatzes (korrekt) - Funktionstüchtigkeit der Federgabel
Prüfen der Laufräder: <ul style="list-style-type: none"> - Überprüfung der Laufflächen und Flanken der Reifen auf Schäden - leichter Lauf der Räder - Laufräder (sachgerechter und stabiler Verschluss der Schnellspanner) - Luftdruck der Reifen
Prüfen der Anbauteile: <ul style="list-style-type: none"> - Pedale und Kurbeln (fest montiert) - Lauf der Kette und des Antriebs (leichtgängig) - Sattel (fest montiert)

Bewertungsgrundlage für die Techniküberprüfung ist das sichere Fahren mit Demonstration der erforderlichen radspezifischen Technik.

An jeder der Technikstationen wird von zwei Versuchen der bessere gewertet.

Technikstation 1: Bremsen / Notbremsen

Der Prüfling startet von einem selbstgewählten Anfahrpunkt aus und beschleunigt bis zum Beginn der Rollphase (durch Linie gekennzeichnet) auf Tempo 20 km/h. Nach der Rollphase über 15 Meter ist der vorgegebene Bremspunkt erreicht. Ab dort muss der Prüfling innerhalb von 5 Metern zum Stand abbremsen und in einem vorgegebenen Rechteck ohne Fußaufsatz anhalten. Nach kurzem Ausbalancieren (1-2 sec) erfolgt die Weiterfahrt.

Aufbauhinweise:

Beginn und Länge der Rollphase, Bremspunkt und Zielrechteck (2 Meter lang und 1 Meter breit) sind beim Aufbau der Technikstation deutlich sichtbar zu markieren.

Folgende Technikmerkmale müssen erfüllt sein:

- zügiges Beschleunigen auf >20 km/h
- Rollphase in der Grundposition (Pedale waagrecht, Rollen im Stehen mit leicht angewinkelten Beinen und Armen, Körper mittig über dem Rad platziert, Blick auf das Ziel ausgerichtet, ein- bis zwei Finger an beiden Bremsgriffen)
- kräftiges Abbremsen in Grundposition bis zum Stand (richtiges Dosieren des Bremsdrucks in Abhängigkeit vom Untergrund, Einsatz beider Bremsen, kein Blockieren eines Rads, ausreichende Belastung des Vorderrads (VR) durch Einnahme der zentralen Position auf dem Rad)
- Stand im Zielbereich und Anfahrt aus dem Stopp

Technikstation 2: Stehversuch (Track-Stand)

Der Prüfling fährt mit dem VR in einen auf dem Boden liegenden Mantel/Schlauch. Das Gleichgewicht im Stand soll 15 Sekunden gehalten werden.

Technik- und Bewertungshinweise:

- Die Technik kann frei gewählt werden.
- Die tatsächliche Stehzeit (Ende des Versuchs) ergibt sich, wenn das VR die Markierung verlässt, ein Fuß abgesetzt wird oder der Prüfling stürzt.

Technikstation 3: Hinterrad (HR) versetzen

Aus dem Heranrollen mit geringer Geschwindigkeit versetzt der Prüfling das HR – deutlich sichtbar – einmal nach links und bei einem zweiten Versuch einmal nach rechts.

Folgende Technikmerkmale müssen erfüllt sein:

- Entlastung des HR und Verlagerung des Gewichts über das VR
- Auslösung des Hüftimpulses (seitlich gerichtet) und Versetzung des HR in die neue Fahrtrichtung
- weiches Abfedern beim Aufsetzen des HR
- Lösen der VR-Bremse und Fortsetzung der Fahrt

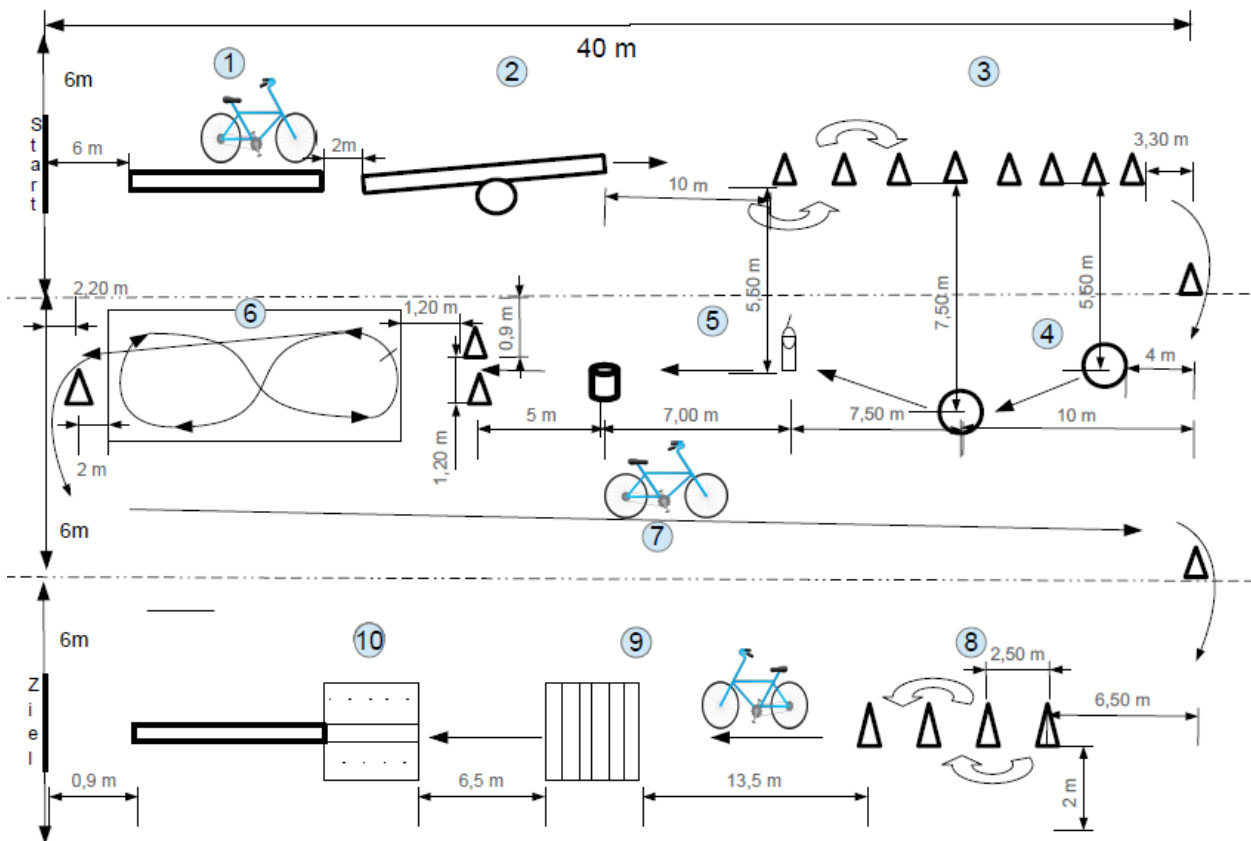
Parcoursfahren auf Zeit

Der normierte Parcours (s. Abbildung) besteht aus 10 Stationen, die in einer festgelegten Reihenfolge auf Zeit bewältigt werden müssen. Der Parcours wird auf ebenem und festem Untergrund gefahren. Die Technik wird nicht bewertet.

Der Parcours benötigt eine Grundfläche von 18 x 40 Metern. Die vorgegebenen Abmessungen, Art und Beschaffenheit der Materialien sowie die Positionierung der Stationen im Parcours sind einzuhalten. Der Start erfolgt auf Kommando.

Materialbedarf für den Parcours:

- Start und Zielmarkierung, ggf. Abgrenzung des Prüfungsfeldes durch Flatterband oder andere Markierungen
- 3 Bohlen (3m Länge, 20 cm Breite)
- 1 Rundholz (ca. 15 cm Durchmesser) und 2 Kanthölzer für den Bau der Wippe mit einer der Bohlen. Die Kanthölzer werden quer liegend fest verschraubt. Das Rundholz liegt frei zwischen den Kanthölzern.
- 8 Hütchen mit mindestens 35 cm Höhe für den ersten Slalom
- 4 Hütchen ca. 35 cm Höhe für das Einfädeln beim zweiten Slalom
- 5 Markierungshütchen (für Wendepunkte und Einfahrt zur Acht)
- 2 Fahrradmäntel in der Größe 27,5“
- 1 Eimer (Größe 10 Liter)
- 1 gefüllte Radflasche aus Plastik (0,7 Liter)
- 2 Europaletten, davon eine nur mit Mittelsteg (die beiden Außenstege entfernen)



Beschreibung der Parcoursanforderungen:

- Station 1** Überfahren einer Bohle und 2 m Weiterrollen
- Station 2** Überfahren der Wippe und Einfahren zum Slalom (10 m)
- Station 3** Slalom um 8 Hütchen in Reihe (Hütchen 1-4: Abstand jeweils 2 m, Hütchen 5-8: Abstand jeweils 1,60 m)
- Station 4** Fahrt zum Track-Stand (VR steht in dem auf dem Boden liegenden Mantel) und seitliches Herausheben des VR aus dem Mantel. Diese Aufgabe wird wenige Meter später wiederholt. Das Herausheben muss zu beiden Seiten gezeigt werden.
- Station 5** Greifen einer Trinkflasche vom Boden (ggf. Holzbrett unterlegen). Abstellen der Flasche nach 5 Metern auf einem umgedrehten Eimer.
- Station 6** nach dem Durchfahren des markierten Eingangsbereichs eines deutlich sichtbaren Rechtecks (4,20 m Länge, 3 m Breite, Begrenzung darf nicht überfahren werden) Absolvieren einer vollständigen Acht und zusätzlicher Weiterfahrt zum Wendehütchen hinter dem Rechteck
- Station 7** Sprint über die Länge des Parcours zum letzten Wendepunkt
- Station 8** Einfädeln um Hütchen (Abstand jeweils 2 m) mit Wechsel rechts/links (Hütchen jeweils zwischen VR und HR durchfädeln)
- Station 9** Überfahren einer Palette mit Lattung quer zur Fahrtrichtung.
- Station 10** Überfahren des Mittelstegs einer umgedrehten Palette, anschließend Überfahren der Bohle und Weiterfahrt ins Ziel

Hinweise zur Durchführung und Fehlerbewertung:

- Dieser Parcours muss im Rahmen der Überprüfung dreimal auf Zeit gefahren werden. Das bessere Ergebnis zählt.
- Sofern an den einzelnen Stationen Fehler gemacht werden, werden diese mit Zeitaufschlägen bestraft.
- Als Fehler gelten:
 - o Absetzen des Fußes auf den Boden (= jeweils 1 sec Zeitaufschlag)
 - o fehlerhafte Ausführung der Aufgabe (z.B. Verlassen der vorgegebenen Wege und Markierungen, Umwerfen oder Verschieben von Hütchen und/oder Flasche (= jeweils 2 sec Zeitaufschlag)
 - o Auslassen einzelner Stationen oder Elemente (= Disqualifikation für den Durchgang)

Die Bewertung erfolgt nach der benötigten Gesamtzeit (inklusive eventueller Zeitaufschläge aufgrund von Fehlern). Es gibt keine unterschiedlichen Bewertungen für Mädchen und Jungen.

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn für die Bewältigung des Parcours 85 Sekunden benötigt werden.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn für die Bewältigung des Parcours 68 Sekunden benötigt werden.

Punkte	Zeit (min)
15	01:00
14	01:02
13	01:04
12	01:06
11	01:08
10	01:10
9	01:13
8	01:16
7	01:19
6	01:22
5	01:25
4	01:28
3	01:31
2	01:34
1	01:37

Bewertung im Prüfbereich I

Im Prüfbereich I werden das Teilergebnis der Fahrtechnikprüfung und das der Parcoursprüfung jeweils getrennt mit einer ganzen Note gewertet.

5.4.2 Prüfbereich II

Der Bereich II besteht aus einer Prüfung der Ausdauer. Die Prüflinge fahren auf einer geeigneten und gut abgesicherten Strecke (möglichst Rundkurs von ca. 2 km Länge) über eine Distanz von 30 km. Für diesen Prüfungsteil dürfen die Fahrräder und deren Bereifung nicht gewechselt werden.

Die Prüfung sollte möglichst in leicht kupiertem Gelände auf breiten Forstwegen mit festem Untergrund durchgeführt werden. Dabei sind die zurückgelegten Höhenmeter entsprechend der Vorgaben zu berücksichtigen.

Steht ein solcher Rundkurs im Wald nicht zur Verfügung, kann die Prüfung entweder auf befestigten Wirtschaftswegen (ebenfalls als Rundkurs) oder notfalls auf Rad- oder asphaltierten Wirtschaftswegen im ebenen Gelände durchgeführt werden.

Die Bewertung einer erreichten Zeit auf einer flachen Prüfungsstrecke (ohne Höhenmeter) auf breiten Forst- oder Wirtschaftswegen ohne Asphaltdecke erfolgt auf Grundlage der unten angegebenen Tabelle – für Schülerinnen und Schüler getrennt.

Bei kupperten Strecken – insgesamt sind maximal 500 Höhenmeter im Anstieg erlaubt – gelten folgende Vorgaben zur Verrechnung der im Anstieg gefahrenen Höhenmeter:

Schülern werden für jeden Höhenmeter 1,2 Sekunden auf die Fahrzeit gutschrieben, Schülerinnen 1,5 Sekunden.

Die Formeln zur Berechnung lauten $g = t - 1,2 \times h$ bei Schülern und $g = t - 1,5 \times h$ bei Schülerinnen.

Dabei ist t die tatsächlich gefahrene Zeit, h steht für die summierten Höhenmeter über 30 Kilometer.

Findet die Prüfung auf ebenen und asphaltierten Rad- und/oder Wirtschaftswegen statt, erhöhen sich die Anforderungen pro Notenstufe um 2,0 km/h

Bewertung im Prüfbereich II

Im Prüfbereich II wird das Ergebnis der Ausdauerprüfung nach den Bewertungstabellen ermittelt.

Schüler			Schülerinnen		
Punkte	Zeit h:mm:ss	Durchschnittsgeschwindigkeit in km/h	Punkte	Zeit h:mm:ss	Durchschnittsgeschwindigkeit in km/h
15	1:00:00	30	15	1:06:00	27,3
14	1:01:01	29,5	14	1:07:07	26,8
13	1:02:04	29	13	1:08:17	26,4
12	1:03:09	28,5	12	1:09:28	25,9
11	1:04:17	28	11	1:10:43	25,5
10	1:05:27	27,5	10	1:12:00	25,0
9	1:06:40	27	9	1:13:20	24,5
8	1:07:55	26,5	8	1:14:43	24,1
7	1:09:14	26	7	1:16:09	23,6
6	1:12:00	25	6	1:19:12	22,7
5	1:15:00	24	5	1:22:30	21,8
4	1:18:16	23	4	1:26:05	20,9
3	1:21:49	22	3	1:30:00	20,0
2	1:25:43	21	2	1:34:17	19,1
1	1:30:00	20	1	1:39:00	18,2

5.4.3 Gesamtergebnis

Für das Gesamtergebnis wird die Note der Fahrtechnikprüfung zweifach, die der Parcours- und der Ausdauerprüfung jeweils vierfach gerechnet, dann addiert und anschließend durch 10 dividiert.

6 Inhaltsfeld „Mit/Gegen Partner kämpfen“

Sportpraktische Prüfungen sind in diesem Inhaltsfeld nur in den Sportarten Judo, Ringen und Fechten möglich.

6.1 Judo

Die Überprüfung erfolgt in drei verschiedenen Prüfbereichen mit unterschiedlichen Beobachtungsschwerpunkten.

Im **Prüfbereich I** werden **Stand- und Bodentechniken** überprüft.

Im **Prüfbereich II** kann der Prüfling **entweder eine Handlungskette und eine Spezialtechnik** demonstrieren (jeweils aus dem Bereich Standtechnik) oder es kann eine **Mini-Kata (Judocho-reografie)** gezeigt werden.

Im **Prüfbereich III** müssen jeweils **ein Bodenrandori und ein Standrandori** gezeigt werden.

Alle Prüfungsteile werden mit einem kooperierenden Partner durchgeführt, dabei ist in Bezug auf die körperlichen Eigenschaften und das technische Niveau auf eine angemessene Passung zu den entsprechenden Eigenschaften des Prüflings zu achten. Ausgelassene Prüfungsinhalte werden mit null Punkten bewertet.

Weibliche und männliche Prüflinge werden gleichbehandelt. Der Prüfling legt dem Fachauschuss für jeden Prüfbereich eine schriftliche Skizze der zu prüfenden Techniken vor; bei der Mini-Kata ist darüber hinaus der gesamte Ablauf zu skizzieren. Jede Technik kann gegebenenfalls wiederholt werden, wobei der bessere Versuch gewertet wird.

6.1.1 Prüfbereich I

Standtechniken

Situationen/Partnerverhalten	Lösungen
1. Uke schiebt und/oder kommt vor 2. Uke zieht und/oder geht zurück 3. Uke bewegt sich seitwärts 4. aus Ukes Kreisbewegung	Zu jedem Partnerverhalten sind zwei unterschiedliche Wurftechniken, also acht verschiedene Würfe zu demonstrieren, wobei zwei dieser Techniken beidseitig auszuführen sind. Insgesamt sind somit zehn Standtechniken zu demonstrieren.

In den Situationen 1 bis 4 werden die technischen Fertigkeiten des Prüflings jeweils als Uke und als Tori überprüft und bewertet, so dass hier auch die Falltechnik beobachtet und bewertet werden muss. Dabei muss gewährleistet sein, dass alle Falltechniken (rückwärts, seitwärts rechts/links mit und ohne Aufstehen sowie freier Fall rechts/links) demonstriert werden. Gegebenenfalls sind einzelne Fallübungen gesondert zu zeigen.

Bodentechniken

Überprüfung technischer Fertigkeiten unter vorgegebenen Standardsituationen des Bodenkampfs. Dabei sollen keine fertigen Techniken vorgeführt, sondern ein Weg zur Lösung der Standardsituationen (Prozess-Orientierung hinsichtlich geeigneter Techniken) gezeigt werden. Überprüft werden acht unterschiedliche Bodentechniken gegen die Standardsituationen Bank und Bauchlage sowie Klammer in Ober- und Unterlage. Beim Herausarbeiten unterschiedlicher Bodentechniken (Haltegriff, Hebel) aus Standardsituationen des Bodenkampfes unter Berücksichtigung des Gegnerverhaltens (Wenn-Dann-Situationen) sollen grundlegende Handlungsmuster der Bodenarbeit erkennbar werden.

Bsp.: Haltegriffe

- Stütze fixieren oder wegnehmen
- Wechseln von Rotationsachsen
- Aktion – Reaktion
- unter den Schwerpunkt kommen
- Einsatz des eigenen Körpergewichts
- Achsenkontrolle
- Kontrollpunkte nacheinander wechseln

vgl. Lippmann, Ralf: Skript zur Fachübungsleiter-/Trainer-C-Ausbildung Judo 2001, S. 8. Weitere Kriterien zur Bewertung der Techniken finden sich in dieser Verbandsveröffentlichung.

Standardsituation	Lösungen
1. mindestens ein Angriff von vorn	Aus 1-3 müssen mindestens zwei unterschiedliche Haltetechniken und zwei unterschiedliche Hebeltechniken erarbeitet werden. Anwenden und Lösen einer Beinklammer.
2. mindestens ein Angriff von hinten/oben	
3. mindestens ein Angriff von der Seite	
4. Beinklammer	

Bewertung im Prüfbereich I

Die gezeigten Judotechniken sind unter Berücksichtigung der vorgegebenen Situationen zu bewerten. Folgende Bewertungskriterien sind zu beachten:

- Qualität der Bewegungsausführung, der Bewegungstechnik und Haltung (auch in der Falltechnik)
- sichere und präzise Ausführung
- dynamische Ausführung und adäquate Krafteinsätze
- situationsadäquate Technikauswahl
- Beachtung grundlegender Prinzipien des Judo

Die Bewertung richtet sich darüber hinaus nach der Auswahl der Techniken. Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn mindestens die Auflagen der Gelbgurtprüfung (bezogen auf Standtechniken) sowie der Gelb-Orange- und/oder Orangegurtprüfung (bezogen auf Boden- und Falltechniken) in der Grobform erfüllt sind.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn die Auflagen der Gelbgurtprüfung (bezogen auf Standtechniken) sowie der Gelb-Orange- und/oder Orangegurtprüfung (bezogen auf Boden- und Falltechniken) dynamisch aus verschiedenen Bewegungsvorgaben in der Feinform demonstriert werden können. 11 Punkte können auch dann erreicht werden, wenn die Techniken aus einem höheren Gurtniveau in befriedigender Qualität der Bewegungsausführung demonstriert werden.

Es soll vermieden werden, dass Prüflinge Techniken eines Gurtniveaus wählen, die sie nicht sicher beherrschen, und damit Verletzungsrisiken in der Prüfungssituation eingehen.

Die Teilergebnisse der Standtechniken und Bodentechniken werden gleichgewichtet.

6.1.2 Prüfbereich II

Demonstration einer Handlungskette und einer Spezialtechnik (jeweils aus dem Bereich Standtechnik)

Unter dem Begriff **Handlungskette** (oder Wurfkette) soll hier eine Verbindung und/oder zweckmäßige Aneinanderreihung elementarer judospezifischer Aktionen gefasst werden.

Bsp.: Den Griff des Gegners lösen, eine Griffüberlegenheit 2:1 oder 2:0 herstellen, mit einer Fin- te den Angriff vorbereiten, mit der Haupttechnik angreifen, Werfen und sofort in die Bodenarbeit übergehen.

Folgende Elemente sind zu berücksichtigen:

- Kumi kata (Fassart)
- Kuzushi (Angriffsvorbereitung)
- Tsukuri (Angriffsdurchführung)
- Kake (Angriffsvollendung)
- Der Schwerpunkt liegt dann auf der Weiterführung des Angriffs (Abwehr, Neutralisation, Weiterführung) mit mindestens einer zweiten Technik.

Die **Spezialtechnik** soll eine wettkampfnaher Lösung einer Bewegungsaufgabe sein, die den Dis- positionen des Judoka Rechnung trägt. Die Spezialtechnik muss für Gegner schwer berechenbar und schwer zu vereiteln sein und soll

- zu den physischen Voraussetzungen des Prüflings passen,
- hohe Wirksamkeit in der Anwendung zeigen und auch gegen defensive Gegner erfolgreich sein,
- variabel vorbereitet und weitergeführt werden können,
- zwingend sein und Kontermöglichkeiten des Gegners erschweren,
- gegen den größten Teil der potentiellen Gegner geeignet sein und Möglichkeiten der Weiter- führung bei Misslingen des Angriffs bieten.

Bewertung im Prüfbereich II: Handlungskette

Die Handlungskette sowie die Spezialtechnik verlangen eine wettkampfnaher Anwendung judo- spezifischer Handlungsmuster und somit eine wirksame Verbindung der aus dem Unterricht er- wachsenen Judotechniken.

Unter Berücksichtigung der angegebenen Punkte sind folgende Bewertungskriterien zu beachten:

- Qualität der Bewegungsausführung
- Qualität der Bewegungstechnik und Haltung
- sichere und korrekte Ausführung
- dynamische Ausführung
- situationsadäquate Technikauswahl
- Kreativität
- wirksame Bewegungsverbindungen

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn

- innerhalb der Handlungskette die sinnvolle Weiterführung in einer Folgetechnik erkennbar wird und
- die gewählte Spezialtechnik (die Auswahl muss vor der Ausführung dem Prüfer kurz begrün- det werden) den körperlichen Voraussetzungen des Tori gerecht wird.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn

- der Ausführung der Handlungskette angemessene vorbereitende Aktionen (Griff des Gegners lösen, Griffüberlegenheit 2:1 oder 2:0 erarbeiten) vorausgehen und diese dynamisch demonst- riert werden und
- der sicheren, korrekten und dynamischen Ausführung der gewählten Spezialtechnik angemes- sene vorbereitende Aktionen (Griff lösen, Griffüberlegenheit 2:1 oder 2:0 erarbeiten) voraus-

gehen. Im Kontext von Wenn-Dann-Situationen sollen hier ansatzweise unterschiedliche Bewegungsvorgaben/Wettkampfsituationen (gleicher oder gegengleicher Griff, aktiver/defensiver Gegner, abgebeugter Gegner etc.) berücksichtigt werden.

Die Teilergebnisse der Handlungskette und der Spezialtechnik werden gleich gewichtet.

Mini-Kata (Judochoreografie)

Es soll vom Prüfling eine **eigene** Mini-Kata zu einem judospezifischen Thema konzipiert werden. In einer Kata soll Judo als System der Erziehung widergespiegelt werden. Dazu gehört, dass die Prinzipien Ji ta kyo ei (moralisches Prinzip) und Sei ryoku zen yo (technisches Prinzip) deutlich werden. Der Aufbau der Kata soll sich an Kampfabläufen (stilisierter Zweikampf mit Angriff und Verteidigung) orientieren. In ihr müssen mindestens 5 Judotechniken sinnvoll aneinandergereiht sein. Die Mini-Kata muss zu Beginn der Prüfung in schriftlich ausgearbeiteter Form vorgelegt und ggf. mündlich erläutert werden.

Die Kata wird von Uke und Tori gemeinsam demonstriert und sollte ca. 3 Minuten dauern.

Hauptmerkmale für die Güte einer Mini-Kata sind Ausstrahlung und Gesamteindruck. Im Einzelnen werden die folgenden Beobachtungs- und Bewertungskriterien zu Grunde gelegt:

- Erscheinungsbild (z.B. Zeremoniell)
- Körperhaltung (z.B. Atmung, Kontakt, Greifen, Fassen, Schrittbewegungen, Kampfstellungen)
- Raumaufteilung (z.B. Symmetrie der Kata-Achsen)
- Bewegungsabläufe (z.B. Synchronität, Beschränkung auf das Wesentliche, fließende Ausführung, adäquate Kräfteinsätze, richtiges Aufstehen und Abstandsausgleich)
- Technik (z.B. adäquate Technikauswahl)
- Ausführung (z.B. Beherrschung und erkennbare Phasen der einzelnen Technik, Verdeutlichung der Prinzipien der einzelnen Technik)

Bewertung im Prüfbereich II: Mini-Kata

Das Teilergebnis zur Bewertung der Komposition und des Inhalts wird verdreifacht, zu dem mit sieben multiplizierten Teilergebnis zur Bewertung der Ausführung addiert, die Summe durch zehn dividiert und dann gerundet.

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn Komposition und Inhalt der Mini-Kata dem gewählten judospezifischen Thema gerecht werden und Techniken der Gelbgurtprüfung zu Grunde gelegt werden. Die Choreografie selbst kann jedoch in inhaltlicher und räumlicher Hinsicht wenig Vielfalt und Originalität aufweisen. Dabei muss die Bewegungsfolge (Körperhaltung, Synchronität mit den Bewegungen des Partners) erkennbar sein. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei ansatzweise mit der des Partners/der Partnerin.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn Komposition und Inhalt der Mini-Kata dem gewählten judospezifischen Thema gerecht werden und mindestens Techniken der Grüngurtprüfung zu Grunde gelegt werden. Die Choreografie sollte Vielfalt und Originalität aufweisen. Insgesamt muss die Bewegungsfolge gut gekoppelt sein und die Raumwege müssen deutlich sichtbar eingehalten werden. Die Bewegungsausführung harmoniert dabei mit der des Partners/der Partnerin. In der Ausführung dürfen zwar geringfügig Mängel auftreten, aber Ausdruck und Thematik müssen übereinstimmen.

6.1.3 Prüfbereich III

Beim **Randori** soll eine wettkampfnaher Demonstration mit niedriger Intensität/geringem Kraffteinsatz von Uke und Tori gezeigt werden, so dass Tori seine Techniken durchsetzen kann. Die Prüfer können das Technikrepertoire durch Aufgabenrandori einschränken, so dass die Prüflinge ihre Demonstration kontrolliert ausführen.

Bodenrandori

aus dem Kniestand mit dem Ziel, den Gegner zu dominieren und mit Kontroll- und Hebeltechniken wertbare Bodentechniken zu erarbeiten. Nach einer Ippontechnik wird das Bodenrandori selbstständig aus dem Kniestand fortgesetzt.

Dauer: 4 min

Bewertung im Prüfbereich III: Bodenrandori

Die Technik soll funktional und vielseitig sein. Insbesondere gelten folgende Beobachtungs- und Bewertungskriterien:

- präzise Technikausführung
- unterschiedliche Technikansätze
- Techniken zur rechten und zur linken Seite
- Kontroll- und Hebeltechniken
- Kontertechniken (sowohl positiv als auch negativ)
- Anwendung von Kombinationen und Finten
- Nutzen der körperlichen Gegebenheiten

Der Kampfstil soll offensiv und vielseitig sein. Insbesondere gelten folgende Beobachtungs- und Bewertungskriterien:

- kontrollierte Technikausführung
- gute Verkettungen
- den Gegner ständig bedrängen – Einsatz der Körpermasse
- schnelles Suchen und Durchsetzen einer Griffüberlegenheit
- schnelles Suchen und Finden einer günstigen Ausgangssituation für Bodentechniken

Kampfgeist:

- Ausnutzung von Angriffshandlungen auch bei technischer und konditioneller Überlegenheit des Gegners
- konditioneller Status des Prüflings
- kein Nachlassen der Kampfgeschwindigkeit und Häufigkeit der Technikansätze gegen Ende der Kampfhandlung

Effektivität:

- Ippon-Absicht
- Anzahl und Qualität der Wertungen

Standrandori

mit dem Ziel, den Gegner zu werfen und in die Bodenlage zu bringen, um in der Folge mit Kontroll- und Hebeltechniken wertbare Bodentechniken zu erarbeiten. Nach einer Ippontechnik wird das Randori selbstständig aus dem Stand fortgesetzt.

Dauer: 4 min

Bewertung im Prüfbereich III: Standrandori

Die Technik soll funktional und vielseitig sein. Insbesondere gelten folgende Beobachtungs- und Bewertungskriterien:

- präzise Technikausführung
- variable Technikansätze
- Techniken zur rechten und zur linken Seite
- sowohl Eindreh- als auch Fußtechniken
- Kontertechniken (sowohl positiv als auch negativ)
- Anwendung von Kombinationen und Finten
- Nutzen des Übergangs in die Bodenlage

Der Kampfstil soll offensiv und vielseitig sein. Insbesondere gelten folgende Beobachtungs- und Bewertungskriterien:

- kontrollierte Technikausführung
- gute Beinarbeit und Hüfteinsatz in den Angriffsbewegungen und der Verteidigung
- den Gegner ständig bedrängen
- schnelles Suchen und Durchsetzen einer Griffüberlegenheit
- schnelles Suchen und Finden einer günstigen Ausgangssituation für Wurfansätze

Kampfgeist:

- Ausnutzung von Angriffshandlungen auch bei technischer und konditioneller Überlegenheit des Gegners
- konditioneller Status des Prüflings
- kein Nachlassen der Kampfgeschwindigkeit und Häufigkeit der Technikansätze gegen Ende der Kampfhandlung

Effektivität:

- Ippon-Absicht
- Anzahl und Qualität der Wertungen

Die Bewertung des Randori orientiert sich an folgendem Fachbuch des Verbandes: *Referat DJB-Workshop Schulsport/Breitensport 09/2001 Bad Gögging, K. Kessler: Beobachtungs- und Bewertungskriterien.*

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn in den demonstrierten Randori je fünf wertbare Techniken aus realistischen Ausgangssituationen mit entsprechender Angriffsvorbereitung, Angriffsdurchführung und Angriffsvollendung gezeigt werden.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn darüber hinaus in beiden Randori durch den Einsatz situativ angemessener und erfolgversprechender Handlungsketten eine deutliche kämpferische Dominanz erzielt werden.

6.1.4 Gesamtergebnis

Die Teilergebnisse in den Prüfbereichen I, II und III werden addiert, die Summe wird durch drei dividiert und dann gerundet. Die so ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Punkten.

6.2 Ringen

In dieser Sportart ist eine Prüfung nur möglich, wenn ein von der Fachkonferenz eingereichtes Prüfungscurriculum vom Hessischen Kultusministerium genehmigt wurde.

Prüfungsinhalte, Prüfungsstrukturen und Bewertungskriterien müssen sich an den Vorgaben der Prüfung in den Prüfbereichen I, II und III des Judo orientieren.

6.3 Fechten

Die Überprüfung erfolgt in drei Prüfbereichen mit unterschiedlichen Beobachtungsschwerpunkten.

Im Prüfbereich I werden die Beinarbeit, Klingenstellungen und Klingenführung technisch in Kombinationen überprüft.

Im Prüfbereich II wird eine Handlungskette aus dem Bereich des „Angriff-Parade-Riposte-Fechtens“ in einer Partnerübung demonstriert.

Im Prüfbereich III wird zum einen eine Handlungskette aus dem Bereich des „Angriff-Parade-Riposte-Fechtens“ in einer Einzellektion demonstriert und zum anderen werden zwei Freigeachte durchgeführt.

In der Teilprüfung I werden die Aufgabenstellungen ohne Partner mit Hilfe des Stoßkissens, in den Teilprüfungen II und III mit einem kooperierenden Partner durchgeführt; dabei ist in Bezug auf die körperlichen Eigenschaften und das technische Niveau auf eine angemessene Passung zu den entsprechenden Eigenschaften des Prüflings zu achten. Ausgelassene Prüfungsinhalte werden mit null Punkten bewertet.

Weibliche und männliche Prüflinge werden gleichbehandelt. Jede Technik kann gegebenenfalls wiederholt werden, wobei der bessere Versuch gewertet wird.

6.3.1 Prüfbereich I

Als Prüfungsform wird die präsentierende Demonstration gewählt. Der Prüfling soll vom Prüfer geforderte Positionen und Grundaktionen in Kombinationsabläufen vorführen, wobei zu beachten ist, dass alle wesentlichen technischen Elemente und Handlungsgrundmuster aus den folgenden Bereichen angesprochen werden:

Grundaktionen

Beinarbeit

- Grundstellung
- Fechtgruß
- Fechtstellung
- Schritt vorwärts
- Schritt rückwärts
- Ausfall
- Radoppio (Nachsetzen aus dem Ausfall)
- Appell
- Sprung vorwärts
- Sprung rückwärts
- Patinando (Schritt vorwärts-Ausfall)
- Ballestra (Sprung vorwärts-Ausfall)
- Kreuzschritt vorwärts
- Kreuzschritt rückwärts
- Fleche (Sturzangriff)

Klingenstellungen

- Klinge in Linie (obere/untere)
- Sixt-Einladung
- Quart-Einladung
- Oktav-Einladung
- Quint-Einladung

Klingenführung

- gerader Stoß
- Umgehungsstoß
- direkte Finte oder Umgehungsfinte mit anschließendem Umgehungsstoß
- Klingenbindungen in Sixt, Quart und Oktav in der Offensive
- Sixt- und Quart- und Oktav-Paraden als einfache Parade, Kreis-, Halbkreis- und Gegenhalbkreis-Parade

Prüfungsinhalte: Kombination von Beinarbeit, Klingenstellung und Klingenführung

- freie Angriffe: Ausfall- und Schritt-vorwärts-Ausfall-Angriffe in Verbindung mit direkten Stößen und Umgehungsstößen
- Klingenangriffe: einfache und zusammengesetzte Klingenangriffe in Sixt, Quart und Oktav mit direkten und umgehenden Stößen
- Paraden wie unter „Klingenführung“ genannt in der Rückwärtsbewegung
- direkte und umgehende Riposten aus den jeweiligen Positionen im Stand, mit Schritt vorwärts sowie Ausfall
- Konterparade-Konterriposte (direkt und als Umgehung) ohne und mit entsprechenden Vorwärtsbewegungen

Alternativ kann der Prüfling nach eigenem Ermessen in geordneter Form die geforderten Positionen und Grundaktionen demonstrieren.

Bewertung im Prüfbereich I

Im Prüfbereich I wird bewertet, wie die fechtspezifischen Fertigkeiten demonstriert werden können. Dabei sind der Umsetzungsgrad der geforderten Positionen und Grundaktionen, die Qualität der Bewegungsausführung sowie der Haltung und eine sichere und präzise Ausführung zu berücksichtigen.

Die Bewertung der Prüfungsleistungen richtet sich nach Anzahl und Struktur der Fertigkeiten. Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn (mindestens) die zur Verwirklichung von Angriffs- und Abwehrmaßnahmen unbedingt notwendigen Grundaktionen aus den Bereichen Beinarbeit (Schritte vorwärts/rückwärts, Ausfall), Klingenstellungen (Sixt/Quart) und Klingenführung (gerader Stoß/Klingenbindung/Battuta/Einfache Sixt-, Quart-Paraden) sowie deren Kombination in der Grobform vorgeführt werden.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn alle Positionen und Grundaktionen dynamisch und in der Feinform vorgeführt werden sowie Angriffs- und Abwehrmaßnahmen abwechslungsreich (mit Finten, Oktav), in Bezug auf die ihm zur Verfügung stehenden Klingenbindungs- und Parademöglichkeiten (Oktavbindung, Sixt-, Quart- und Oktav-Paraden) als Einfache-, Kreis-, Halbkreis- und Gegenhalbkreis-Parade durchgeführt werden.

6.3.2 Prüfbereich II

Der Prüfling soll der Reihe nach ausgewählte einfache, ein- und mehrfach zusammengesetzte fechttechnische Handlungen unter gleichbleibenden sowie unter aktions-, mensur- und zeit-

wahlmäßig alternierenden Bedingungen wettkampfnah in mehrfacher Wiederholung ausführen oder aber selbst eine Handlungskette entwerfen und vorführen.
Die Handlungskette verbindet die elementaren Fechtaktionen Angriff, Parade-Riposte und die Tempoaktion und/oder reiht diese unter Berücksichtigung der Bearbeitselemente aneinander.

Beispiele

- a) Partner A versucht mit direktem Angriff einen Treffer zu setzen.
Partner B pariert den Angriff mit Quart und ripostiert direkt (ohne Schritt rück, mit Schritt rück-Ausfall).
- b) Wie Partnerübung a, jedoch mit Umgehung gegen Quart-Parade.
- c) Wie Partnerübung a, jedoch wird die Riposte mit Quart pariert und direkt ripostiert (Konterparade-Konterriposte).

Bewertung im Prüfbereich II

Im Prüfbereich II wird bewertet, in welchem Maß die Ausführungsqualität der demonstrierten Aktionen wettkampfnahen Anforderungen entspricht und ob und gegebenenfalls inwieweit diese Ausführungsqualität auch unter physischer Belastung aufrechterhalten werden kann.

Bewertungskriterien für die Ausführungsqualität sind:

- Zweckmäßigkeit (Funktionsökonomie und Treffsicherheit)
- dynamische Ausführung (Explosivität, Ausprägung der muskulären Koordination und des Zusammenspiels von Augen-Hand-Arme-Beine)
- Sicherheit (sichere und korrekte Ausführung)
- Qualität der Bewegungstechnik und Haltung
- situationsadäquate Technikauswahl/Kreativität/wirksame Bewegungsverbindungen

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn die Einzelelemente aus dem Prüfbereich I unter Einbezug eines Partners grundsätzlich einen Treffer ermöglichen (Bearbeit recht abgehakt, noch ziemlich langsam, aber richtig koordiniert; Klingenföhrung recht großräumig; Bewegungsablauf insgesamt noch unsicher).

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn eine Treffersicherheit vorhanden ist und ein flüssiger Bewegungsablauf zu erkennen ist (Bearbeit abgestimmt, schnell und flüssig koordiniert; Klingenföhrung präzise; Bewegungsablauf sicher und teilweise automatisiert).

6.3.3 Prüfbereich III

Dieser Prüfbereich beinhaltet

- die Demonstration einer **Handlungskette aus dem Bereich des „Angriff-Parade-Riposte-Fechtens“ in einer Einzellektion** und
- **zwei Freigefechte**, in denen der Prüfling mit einer Waffe seiner Wahl seine fechterische Kampfstärke unter Beweis stellen und bei 3+1 Minuten Kampfzeit auf 5 Treffer kommen soll.

Beispiel einer Handlungskette:

- a) Lehrer: Quartbattuta – Stoß auf die Brust
- b) Schüler: pariert mit Quart – direkte Riposte auf die Brust
- c) Schüler: Quartbattuta – Stoß auf die Brust
- d) Lehrer: pariert mit Kreissixt – Riposte mit halber Umgehung Stoß in die untere Trefffläche
- e) Schüler: pariert mit Oktav (Konterparade) und ripostiert auf die Brust (Konterriposte)

Bewertung im Prüfbereich III

In diesen Prüfungsteilen wird bewertet, wie und mit welchem Erfolg sich der Prüfling auf sich verändernde Bedingungen einstellen kann und sich in seinen Fechtkämpfen schlägt, und in welchem Maße dabei spezielle Wettkampfqualitäten sichtbar werden.

Die folgenden Beobachtungskriterien zum Kampfverhalten dienen der Erfassung der Kampfqualität:

- Trefferausbeute/Trefferabwehr
- Kampfführung (Einstellungs- und Umstellungsfähigkeit/Kampfwitz)
- Umsetzung von Mensur- und Tempospiel
- Reaktionsniveau
- Konzentrationsfähigkeit
- aktives Ausforschen des Gegners
- strategisches Vorbereiten der Aktion
- Entschlossenheit und Durchsetzungsvermögen

Zur angemessenen Beurteilung dieses Prüfbereichs muss das beobachtete Kampfverhalten an folgenden notenbezogenen Leistungserwartungen, die im Hinblick auf motorische, technische, taktische und physische Leistungsäußerungen gestellt werden, festgemacht werden:

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn

- ein vorbereitetes (präpariertes) Angriff-Parade-Riposte-Fechten realisiert wird, das durch weitgehend noch recht großräumige, groborientierte und auch nicht in allen Phasen funktionsgerechte Bewegungen charakterisiert ist,
- mit einfachen technischen Mitteln, d.h. mit weitgehend horizontalen und direkten Aktionen, agiert wird,
- eine Einstellung auf den Gegner erkennbar ist, aber kaum Treffer fallen, da die Stöße nicht richtig durchgeführt werden,
- keine/kaum Riposten erfolgen.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn

- ein durchweg variables Kampfverhalten gezeigt wird, das durch eine ausgeprägte Einstellung auf den Gegner charakterisiert ist,
- erfolgreiche Tempoaktionen aufgrund eines erkennbaren Tempospiels deutlich erkennbar sind,
- ein erhöhtes Ausführtempo aller Handlungen vorhanden ist und
- ein ausgeprägter variabler Einsatz individuell zur Verfügung stehender technischer und taktischer Mittel gezeigt wird (aktives Ausforschen des Gegners, strategisches Vorbereiten der Aktion, Entschlossenheit und Durchsetzungsvermögen).

Dabei ist deutlich zu erkennen, dass

- Gegner, die offensiv agieren, in den Vorbereitungen zu ihren Angriffen durch Scheinangriffe und sich immer wieder änderndes Mensurspiel gestört werden,
- Gegnern, die erfolgreich Klängenbeseitigungsangriffe durchführen, die eigene Klinge entzogen wird,
- durch Ausforschung des Gegners rasch erkannt wird, wie er angreift und pariert,
- eigene Handlungsprogramme entworfen und situationsangemessen angewandt werden.

Im Prüfbereich III wird das Teilergebnis „Handlungskette“ zum verdreifachten Teilergebnis „Freigeft“ addiert und die Summe durch vier dividiert.

6.3.4 Gesamtergebnis

Die Teilergebnisse in den Prüfbereichen I, II und III werden addiert, die Summe wird durch drei dividiert und dann gerundet. Die so ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Punkten.

7 Inhaltsfeld Spielen

Sportpraktische Prüfungen sind in diesem Inhaltsfeld nur in den Sportspielen Basketball, Fußball, Handball, Hockey, Volleyball, Badminton, Tennis, Tischtennis möglich.

7.1 Allgemeine Festlegungen

Der sportpraktische Teil der Abiturprüfung in den Sportspielen erfolgt in drei Prüfbereichen. Diese Untergliederung soll sicherstellen, dass spielrelevante Anforderungen mit unterschiedlichen Komplexitätsstufen berücksichtigt in eine differenzierte Bewertung einbezogen werden.

Im **Prüfbereich I** werden jeweils die spielbestimmenden sportartspezifischen Techniken überprüft und bewertet, die bei der Überprüfung in möglichst variablen Anwendungssituationen, aber in der Regel ohne aktive Gegnereinwirkung demonstriert werden sollen.

Im **Prüfbereich II** werden schwerpunktmäßig die individualtaktischen und gruppentaktischen Fähigkeiten und Fertigkeiten unter Berücksichtigung der sportspielspezifischen Vorgaben in spielnahen Situationen überprüft.

Im **Prüfbereich III** wird schwerpunktmäßig das sportartspezifische Zielspiel als komplexes Mannschaftsspiel überprüft. Konditionelle Aspekte, individual- und gruppentaktische Verhaltensweisen sowie die Technikausführung fließen ein.

Richtwerte für die Prüfungsdauer (bezogen auf den einzelnen Prüfling):

Prüfbereich I: ca. 10 – 15 Minuten

Prüfbereich II: ca. 15 – 20 Minuten

Prüfbereich III: ca. 20 Minuten

Zwischen den Prüfbereichen muss dem Prüfling angemessene Gelegenheit zur Erholung gegeben werden.

Für alle Spiele muss zur Ermittlung der Gesamtpunktzahl für jeden Prüfbereich eine (ganzzahlige) Punktzahl ermittelt werden.

Für das **Gesamtergebnis** wird das Teilergebnis des Prüfbereichs II und das Teilergebnis des Prüfbereichs III jeweils mit zwei multipliziert, zum Teilergebnis des Prüfbereichs I addiert, durch fünf dividiert und dann gerundet. Die so ermittelte Punktzahl entspricht der Beurteilung nach KMK-Punkten.

7.2 Zielschusspiele (Basketball, Fußball, Handball, Hockey) und Mehrkontakt-Rückschlagsspiele (Volleyball)

Im Folgenden werden die Anforderungen in den oben genannten Sportspielen gemeinsam dargestellt, wobei sportspielspezifische Merkmale zugrunde gelegt werden. Zur Veranschaulichung des Prüfungskonzepts werden jeweils am Beispiel des Sportspiels Basketball der Prüfungsablauf und die Beobachtungsschwerpunkte und Bewertungskriterien detailliert aufgeführt. Für die anderen Sportspiele ist bei der Konzeption der Prüfung analog zu verfahren.

7.2.1 Prüfbereich I: Techniküberprüfung

In der folgenden Übersicht sind die spielbestimmenden sportartspezifischen Techniken sportspielbezogen aufgelistet:

Basketball	Fußball	Handball	Hockey	Volleyball
<ul style="list-style-type: none"> – Dribbling/Finten – Passen und Fangen – Korbwürfe – Rebound – Fußarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> – Dribbling/Finten – Passen und Ballkontrolle – Flanke – Kopfballstoß – Torschüsse – Tackling: Rempeln/Abblocken des Balls (Abwehrverhalten bei der Ballannahme der Gegenspielerin/des Gegenspielers und beim Zusammenspiel) – Springen (Kopfballabwehr) 	<ul style="list-style-type: none"> – Dribbling/Finten – Passen und Fangen – Torwürfe – Blocken des Balls – Antizipieren/ Annehmen – Übergeben/ Übernehmen 	<ul style="list-style-type: none"> – Dribbling (Vorhand, Rückhand, Vorhand-Seitführen) – Umspielen (rechts/links) – Passen und Ballannahme – Schiebepass (Vorhand, Rückhand) – Schlenzen – Annahme (Vorhand, Rückhand) – Torschüsse 	<p>Oberes Zuspiel</p> <ul style="list-style-type: none"> – frontal im Stand – im Sprung rückwärts (über Kopf) <p>Unteres Zuspiel</p> <ul style="list-style-type: none"> – frontal – seitlich <p>Angriffsschlag frontal</p> <ul style="list-style-type: none"> – Angriffsschlag von außen – Angriffsfinte <p>Aufschlagvarianten</p> <ul style="list-style-type: none"> – frontal von oben oder unten <p>Abwehrtechniken</p> <ul style="list-style-type: none"> – Einerblock – Rutschbagger oder Hechtbagger oder Japanrolle
–	–	–	–	

In jedem Zielschusspiel und im Volleyball haben sich die in den Tabellen aufgeführten sportartspezifischen Techniken etabliert, die bei der Überprüfung in möglichst variablen Anwendungssituationen, aber in der Regel ohne aktive Gegnereinwirkung demonstriert werden sollen. Diese sollen entweder

- in Parcoursform oder
- in technikbezogenen Komplexformen

überprüft werden. Eine Überprüfung in isolierten Einzeltechnikkontrollen unter Verwendung quantitativer Bewertungen (Treffer zählen) ist nicht zulässig.

Der Parcours soll in mittlerem bis schnellem Tempo, jeweils in Abhängigkeit von dem zu bewältigenden Teilelement absolviert werden, wodurch eine variable Anwendungssituation gewährleistet ist. Sicherheit und Präzision bei der Realisierung des Parcours sollen, im Sinne der Spielidee, absolute Priorität haben. Der Parcours muss von jedem Prüfling zweimal absolviert und dabei jeweils mindestens zweifach durchlaufen werden.

Beispiel für eine Techniküberprüfung in Parcoursform: Zielschusspiel Basketball

1. Von der Freiwurflinie (FWL) Ball ans Brett (linke Hälfte) werfen und rebounden
2. Outletpass zum Mitspieler an der verlängerten FWL/Seitenauslinie
3. Ballannahme im Laufen und Dribbling bis zur Dreierlinie
4. Täuschung und Handwechsel vor „Gegner“ (Hütchen)
5. Druckwurf- oder Unterhand-Korbleger
6. Ball holen und Dribbling zur Außenlinie des rechten Spielfeldes
7. Slalomedribbling um vier „Gegner“ (Hütchen) mit aufgabenadäquatem Handwechsel bis zur Mittellinie
8. Dribbling mit anschließendem Stopp und Sprungwurf an der FWL

Im Detail können dabei als Grundlage für die Technikbewertung folgende Beobachtungsschwerpunkte gesetzt werden:

- **Rebound:** Fangen mit beiden Händen im höchsten Punkt; stabile, beidbeinige Landung; Ballsicherung; schneller erster Pass
- **Ballannahme:** Fangziel anzeigen; Beachtung der Schrittfehlerregel
- **Dribbling:** Handwechsel (Ballführung gegnerfern); Blick weg vom Ball
- **Täuschung:** Richtungswechsel; Handwechsel unterhalb Kniehöhe
- **Korbleger:** einbeiniger Absprung nach Zweierrhythmus; beidhändiges Hochführen des Balles; Hand hinter und/oder unter dem Ball beim Wurf; Landung unter dem Korb
- **Slalomedribbling:** Außenhand (Gegner) dribbelt; tiefes Dribbling
- **Stopp:** Eintaktstopp oder Zweitaktstopp; Beachtung der Schrittfehlerregel
- **Sprungwurf:** Absprung vertikal; Wurf im oder kurz vor dem höchsten Punkt; Wurfarmstreckung; Handgelenkeinsatz; Ballrotation; beidbeinige Landung; Offensiv-Rebound

Sofern als Prüfungsorganisation die **technikbezogene Komplexform** (vgl. Einkontakt-Rückschlagspiel Tennis) der Parcoursform vorgezogen wird, müssen auch hier alle grundlegenden Bewegungsformen demonstriert werden, wobei die gewählten **technikorientierten Aufgabenstellungen** spielbezogene variable Anwendungssituationen beinhalten müssen.

Die Aufgabenstellungen sollen in einem mittleren bis schnellen Tempo, jeweils in Abhängigkeit des zu bewältigenden Teilelements, absolviert werden, wodurch eine variable Anwendungssituation gewährleistet ist. Sicherheit und Präzision sollen bei der Realisierung, im Sinne der Spielidee, absolute Priorität haben. Jede technikbezogene Komplexform muss von jedem Prüfling mindestens viermal demonstriert werden.

Bewertung im Prüfbereich I

Die Bewertung der Technikausführung orientiert sich an folgenden Beobachtungsschwerpunkten:

- Bewegungspräzision
- angemessenes Bewegungstempo
- Bewegungsfluss, der sich durch fließende Übergänge von einer Bewegungsphase zur anderen auszeichnet
- zweckmäßige Bewegungskopplung, im räumlichen, zeitlichen und dynamischen Ablauf
- Bewegungskonstanz, die auf eine stabile Ausprägung der Technik hinweist

Darüber hinaus müssen die Knotenpunkte (vgl. Beispiel Basketball) der sportartspezifischen Techniken in den Bereichen

- Ballannahme/Ballkontrolle/Ballweitergabe,
- Tor- oder Korbabschluss,
- Angriffsschlag,
- Dribbling oder Führen des Balles und
- Zuspiel

ausgeprägt sein.

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn die Beobachtungsschwerpunkte in Ansätzen automatisierte Strukturmerkmale und variable Bewegungsbestandteile erkennen lassen, die auf eine gewisse Stabilität der angewandten Techniken hinweisen.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn die Beobachtungsschwerpunkte in hohem Maße automatisierte Strukturmerkmale und variable Bewegungsbestandteile erkennen lassen, die auf eine gute Stabilität der angewandten Techniken hinweisen.

7.2.2 Prüfbereich II

In der folgenden Übersicht sind die die individualtaktischen und gruppentaktischen Anforderungen sportspielbezogen aufgelistet:

Basketball	Fußball	Handball	Hockey	Volleyball
Einhaltung der Spielregeln				
Taktik beim Angriffsspiel				Taktik bei Verteidigung und Gegenangriff
mit dem Ziel Korb- erfolg: Befreien (Cutting), Give and Go, Back-Door, Blocken, Floor Balance, Korbwurf, eine Überzahl schaffen	mit dem Ziel Tor- erfolg: Dribbeln, Passen, Anbieten und Frei- laufen, Ball- kontrolle, Tor- schuss, Kopfball- spiel, Flanken, eine Überzahl schaffen	mit dem Ziel Tor- erfolg: Dribbeln, Passen, Anbieten und Frei- laufen, Ball- kontrolle, Tor- chancen heraus- spielen, Torwurf, eine Überzahl schaffen	mit dem Ziel Tor- erfolg: Dribbeln, Passen, Anbieten und Frei- laufen, Ball- kontrolle, Tor- chancen heraus- spielen, Torschuss, eine Überzahl schaffen	Aufschlagen – Aufschlagen mit dem Ziel, den gegnerischen Angriffsaufbau zu erschweren und damit die eigene Verteidigung zu entlasten und/oder direkte Punkte zu erzielen Feldabwehr und Block – Verteidigen mit dem Ziel, in seinem Feldabwehrbereich den Bodenkontakt des Balls zu verhindern und den Ball möglichst auf den Zuspieler oder hoch in die Feldmitte zu spielen – Bälle in Netznähe direkt blocken und/oder bei Bällen fern vom Netz den Feldbereich abdecken und/oder „Ohne Block-Situationen“ erkennen komplexe Feldabwehrsituation – Ausgangsstellungen und Spielpositionen der Feldabwehr- und Blockspieler, Angriffsaufbau aus der Feldabwehr
Taktik beim Abwehrspiel				Taktik bei Annahme und Angriff
mit dem Ziel der Balleroberung: Blocks bekämpfen, Aushelfen (Verteidigungs-Rotation), Kommunikation, Ausblocken beim Rebounden, Doppeln	mit dem Ziel der Balleroberung: Abwehr gegen Dribbler, Gegner bei der Ball- annahme stören, Zusammenspiel verhindern, Kopfballabwehr	mit dem Ziel der Balleroberung: Gegner bei der Ballannahme stören, annehmen	mit dem Ziel der Balleroberung: Abwehr gegen den Ballführenden, Gegner bei der Ballannahme stören, Zusammenspiel verhindern	Annahme, Zuspiel und Angriff – Annahme mit dem Ziel, hoch und genau auf den Zuspieler zu spielen – Zuspielen mit dem Ziel der präzisen Weiterleitung des Balls auf den ausgewählten Angreifer mit den besten Möglichkeiten zum Punktgewinn – Angreifen mit dem Ziel, den direkten Punkt zu erzielen oder den Angriffsaufbau des Gegners zu stören Komplexe Annahmesituation Annahme des Aufschlags alleine oder im 2er Riegel; Formen des Angriffsaufbaus aus der Annahme
Umschalten von Abwehr auf Angriff				Umschalten von Abwehr auf Angriff und umgekehrt
Umschalten von Angriff auf Abwehr				

Beispiel aus dem Sportspiel Basketball:

Spiel 1:1 oder 2:1 auf einen Korb

Angreifer steht zwischen FWL und Dreierlinie; Verteidiger steht mit dem Ball zwei Meter entfernt zwischen Angreifer und Korb; Verteidiger passt zum Angreifer; Angreifer kann Werfen oder zum Korb durchbrechen oder (bei 2:1) zum Mitspieler passen; nach Korberfolg wechselt der Ball; nach Offensiv-Rebound wird unmittelbar weitergespielt; nach Defensiv-Rebound startet das Spiel an der Ausgangsposition mit Angriff für den Rebounder.

Spiel 3:3 auf einen Korb

Zwei Flügelspieler und ein Aufbauspieler; Start an der Mittellinie; nach Korberfolg wechselt der Ball; nach Offensiv-Rebound wird unmittelbar weitergespielt; nach Defensiv-Rebound startet das Spiel an der Ausgangsposition mit Angriff für die Rebounder.

Im Detail können dabei als Grundlage für die Bewertung der individual- und gruppentaktischen Anforderungen folgende **Beobachtungsschwerpunkte** gesetzt werden:

Angriff

- Täuschungen; Entscheidungen (Durchbruch bei Aufrücken und Wurf bei Absinken des Verteidigers); Korbwurfarten; Pass; Rebound; Cuts; direkte Blocks; Gegenblocks; Gleichgewicht (Balance)

Verteidigung

- Angreifer hat noch nicht gedribbelt: Verteidigungsgrundstellung; Füße bewegen (Quiver); Abstand; eine Hand zum Ball
- Angreifer dribbelt: Verteidigungsgrundbewegungen zwischen Ball und Korb
- Angreifer hat Dribbling beendet: Verteidigungsgrundstellung zwischen Ball und Korb; Aufrücken zum Angreifer; aktives Stören mit den Händen beim Wurf, Doppeln; Gleichgewicht (Balance)

Darüber hinaus sollen folgende Beobachtungsschwerpunkte berücksichtigt werden:

- **Allgemein:** Spielregeln; Fairness; Einsatz; Situationserkennung (Spielübersicht); Einsatz des richtigen gruppentaktischen Mittels; Entscheidungen (Nutzen von Wurf- oder Durchbruchchancen)
- **Befreien:** Tempowechsel und/oder Richtungswechsel (Cutting)
- **Give and Go:** Schneiden auf der Ballseite zum Korb; Täuschung vor dem Schneiden und dem Pass
- **Back-Door:** Schneiden hinter dem Rücken; vgl. Give and Go
- **Positionen auffüllen (Floor Balance):** Die Positionen der Flügelspieler und des Aufbauspielers sollen immer situationsadäquat besetzt sein.
- **Aushelfen:** Stellung der „ballfernen“ Verteidiger (Helpside-Verteidiger) auf der Korb-Korb-Linie; Hilfe beim Durchbruch auf der Ballseite
- **Kommunikation:** Information; Signale
- **Wurfschirm:** Absinken des Verteidigers

Im **Sportspiel Fußball** sind folgende Realisierungsbedingungen geeignet:

- zur Überprüfung der Individualtaktik: Spielformen 1:1 oder 1:2 oder 2:1 auf 2 Tore oder über Linien im Wettkampftempo; Feldgröße z.B. 25 x 25 Meter oder 27 x 15 Meter

- zur Überprüfung der Gruppentaktik: Spielformen in Gleichzahl (3:3 oder 4:4), Überzahlsituation (4:3 oder 5:3) und Unterzahlsituation (3:4 oder 3:5) auf zwei Tore oder über Linien im Wettkampftempo auf (reduzierten) Kleinfeldern

Im **Sportspiel Handball** sind folgende Realisierungsbedingungen geeignet:

- Spielformen 1:1 mit Anspieler auf abgegrenztem Spielfeld mit Torhüter (ein Tor)
- Spielformen 2:2, 3:3, 4:4 und/oder Überzahlspiel 2:1, 3:2, 4:3 auf begrenztem halben Spielfeld mit Torhüter
- Spiel 3:3 auf Kleinfeld (Halle quer) mit Torhüter, 2 x 10 min, 1. Halbzeit Manndeckung, 2. Halbzeit Raumdeckung

Im **Sportspiel Hockey** sind folgende Realisierungsbedingungen geeignet:

- Überzahlspiele (2:1, 3:1, 3:2) auf ein Tor mit Torwart
- Unterzahlspiele (1:2, 1:3, 2:3) auf ein Tor mit Torwart
- Spielformen von 1:1 (auf 4 Kleinfeldtore von je 2 Meter Breite; 10 Meter x 10 Meter Spielfläche) bis 3:3 auf zwei Tore mit Torwart

Im **Mehrkontakt-Rückschlagspiel Volleyball** sind folgende Realisierungsbedingungen geeignet:

- Kleinfeldspielform 2:2 oder 3:3 (z.B. 2 Vorder-/1 Hinterspieler), in der die Positionsrotation und der Wechsel des Aufschlagrechtes vorher festgelegt werden (z.B. das Aufschlagrecht wechselt immer nach fünf Aufschlägen)

Feldgrößen:

- 2:2: entweder $\frac{1}{2}$ Volleyballfeld oder 6 x 6 Meter
- 3:3: ca. 7 x 7 Meter

Jeder Prüfling muss in diesem Prüfbereich in individual- und gruppentaktischen Anforderungen mit mindestens zwei Spielformen überprüft werden, wobei jeweils Funktionen in Angriff und Abwehr zu übernehmen sind.

Bewertung im Prüfbereich II

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn die Qualität der getroffenen taktischen Entscheidungen („was“ und „wie“ und/oder Fähigkeiten und Fertigkeiten) ausreicht, um die Aufgabenstellungen bei einem mittleren Spieltempo kontrolliert und situativ angemessen durchzuführen. Grundsätzlich müssen dabei folgende sportspielübergreifende Anforderungen ansatzweise eingelöst werden:

- sportpraktische Umsetzung der Spielregeln
- Durchführung positionsgebundener Aufgabenstellungen in Angriff und Abwehr
- situationsadäquater Einsatz der technischen Fertigkeiten
- situationsadäquate Auswahl und situationsadäquater Einsatz taktischer Fähigkeiten und Fertigkeiten
- Sicherheit und Schnelligkeit der Situationswahrnehmungen
- Qualität der Verbindungen zwischen Situationswahrnehmungen (Ball, Gegner, Mitspieler, Spielfeld, Tor/Korb/Netz) und eigener Stellung
- Erkennen und Korrigieren falscher Entscheidungen
- Einsatz- und Laufbereitschaft

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn die Qualität der getroffenen taktischen Entscheidungen („was“ und „wie“ und/oder Fähigkeiten und Fertigkeiten) so gut ist, dass die Auf-

gabenstellungen bei einem hohen Spieltempo kontrolliert und situativ angemessen durchgeführt werden können.

Die genannten sportspielübergreifenden Anforderungen müssen dabei in hohem Maße eingelöst werden.

7.2.3 Prüfbereich III

In der folgenden Übersicht sind die mannschaftsspieltaktischen Anforderungen unter Berücksichtigung der sportspielspezifischen Vorgaben sportspielbezogen aufgelistet:

Basketball	Fußball	Handball	Hockey	Volleyball
Einhaltung der Spielregeln				
Spielsysteme				
Mannschafts-/Spieltaktik im Angriff			Mannschafts-/Spieltaktik	
mit dem Ziel Korberfolg: – schnelles Umschalten von Verteidigung auf Angriff (Transition) – Schnellangriff – Übergang zum Positionsangriff – Positionsangriff gegen Mann-Mann-Verteidigung – Positionsangriff gegen Ball-Raum-Verteidigung	mit dem Ziel Torerfolg: – im Spielverlauf – nach Spielunterbrechungen (Standardsituationen) – spezielle spieltaktische Maßnahmen (z.B. Pressing)	mit dem Ziel Torerfolg: – im Spielverlauf – nach Spielunterbrechungen (Standardsituationen) – spezielle spieltaktische Maßnahmen (z.B. nach vorgezogener Verteidigung)	mit dem Ziel Torerfolg: – im Spielverlauf – nach Spielunterbrechungen (Standardsituationen) – spezielle spieltaktische Maßnahmen	Annahmesituation: – Annahmeriegel (z.B. 4er - oder 5er -Riegel) – 4:2 Zuspielsystem (mit oder ohne Läufer), Spielaufbau über Position 3 oder 2 <u>Feldabwehrsituation:</u> – Feldabwehrsystem 6 hinten oder 6 vorne – Gruppenblockbildung
Mannschaft-/Spieltaktik in der Abwehr				
mit dem Ziel der Balleroberung: – Umschalten von Angriff auf Verteidigung – Stoppen des Schnellangriffs – Mann-Verteidigung einschl. Doppeln – Ball-Raum-Verteidigung; – Ausblocken beim Rebounden	mit dem Ziel der Balleroberung: siehe Angriff	mit dem Ziel der Balleroberung: siehe Angriff	mit dem Ziel der Balleroberung: siehe Angriff	

Beispiel Sportspiel Basketball:

- Spiel 5:5 auf zwei Körbe (wettkampfspezifische Feldgröße)

Im Spiel 5 gegen 5 muss jeder Prüfling je zwei frei wählbare Spielpositionen in Abwehr und Angriff einnehmen; er muss diese vor Spielbeginn dem Prüfer benennen. Aufgrund der Vielfalt der im Basketball praktizierten Spielsysteme (-kombinationen) und der unterschiedlichen Vorerfahrungen der Mitspielerinnen oder Mitspieler muss im Prüfbereich III ein System gewählt werden, das von der Mehrzahl der Spielerinnen oder Spieler und Prüflinge umgesetzt werden kann.

Folgende **Beobachtungsschwerpunkte** sollen gesetzt werden:

- **Umschalten:** Schneller Angriff nach Ballerhalt durch Rebound, Abfangen, Einwurf
- **Schnellangriff:** Rebound, schneller Outlet-Pass, Besetzen der „Spuren“ und Passen nach vorne, Trailer, Safety
- **Übergang zu Positionsangriff:** Organisierte Aufstellung nach Abbruch des Schnellangriffs
- **Positionsangriff gegen Mann-Mann-Verteidigung und Ball-Raum-Verteidigung:** Einnehmen und Ausfüllen einer Spielposition in einem festgelegten Angriffssystem
- **Umschalten von Angriff auf Verteidigung:** Floor -Balance im Angriff, Schnelles Sprinten in die Verteidigung

Sportspiel Fußball

- Spiel 7:7 auf zwei Tore mit Torhütern zwischen den beiden 16-Meter-Linien des Spielfeldes oder
- Spiel 11:11 auf zwei Tore mit Torhütern auf dem Großfeld

Im Spiel 7 gegen 7 und Zielspiel 11 gegen 11 muss jeder Prüfling je zwei frei wählbare Spielpositionen in Abwehr und Angriff einnehmen; er muss diese vor Spielbeginn dem Prüfer benennen. Aufgrund der Vielfalt der im Fußball praktizierten Spielsysteme und der unterschiedlichen Vorerfahrungen der Mitspielerinnen oder Mitspieler muss für den Prüfbereich III ein System gewählt werden, das von der Mehrzahl der Spielerinnen oder Spieler und Prüflinge umgesetzt werden kann (z.B. 4:3:3 oder 3:5:2 im Zielspiel). Eine Zuordnung (Pärchenbildung) wird in diesem Kontext empfohlen.

Sportspiel Handball

- Spiel 7:7

Jeder Prüfling muss je zwei frei wählbare Spielpositionen in Abwehr und Angriff einnehmen. Es sollen verschiedene Spielsysteme zur Anwendung kommen (z.B. Abwehr 6:0, 3:2:1 oder 5:1, Angriff 3:3, 4:2).

Der Wechsel der Spielsysteme kann aus dem Spiel heraus erfolgen, wenn dies aus taktischen Gründen erforderlich ist, ansonsten wird ein Wechsel in der Halbzeitpause vorgenommen.

Sportspiel Hockey

- Spiel 6:6 auf zwei Tore mit Torhütern auf dem Halbfeld oder
- Spiel 5:5 auf zwei Tore mit Torhütern in der Halle (Hallenhockey).

Im Spiel 6 gegen 6 oder 5 gegen 5 muss jeder Prüfling je zwei frei wählbare Spielpositionen in Abwehr und Angriff einnehmen; er muss diese vor Spielbeginn dem Prüfer benennen. Aufgrund der Vielfalt der im Hockey praktizierten Spielsysteme und der unterschiedlichen Vorerfahrungen der Mitspielerinnen oder Mitspieler muss für den Prüfbereich III ein System gewählt werden, das von der Mehrzahl der Spielerinnen oder Spieler und Prüflinge umgesetzt werden kann.

Volleyball

Spiel 6:6, wobei in einem festgelegten Spielsystem die vorgegebenen Spielpositionen 1, 3, 4 von jedem Prüfling eingenommen und ausgefüllt werden müssen. Dabei ist jeweils ein Zuspiel- und Abwehrsystem zu wählen, das von der Mehrzahl der Prüflinge umgesetzt werden kann.

Analog zur Vorgehensweise im Basketball sind bezogen auf diese Sportspiele sportspielspezifische **Beobachtungsschwerpunkte** zu setzen.

Bewertung im Prüfbereich III

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn die (Haupt-) Beobachtungsschwerpunkte erkennen lassen, dass ein kontrolliertes und situatives (Mit-)Spielen möglich ist.

Grundsätzlich müssen dabei folgende sportspielübergreifende Anforderungen ansatzweise eingelöst werden:

- sportpraktische Umsetzung der Wettkampffregeln
- Einnehmen und Ausfüllen einer Spielposition in einem festgelegten Spielsystem
- Teilnahme am sicheren Aufbauspiel und situationsgerechtes Anbieten und Freilaufen und Einnehmen der Feldpositionen
- situationsangemessenes Spiel in einer Deckung/Feldabwehr
- situationsangemessenes Verhalten bei Standardsituationen
- situationsgerechte Auswahl und Anwendung verschiedener Korbwurf-/Torschuss-/Torwurftechniken und Angriffstechniken
- Einsatz- und Laufbereitschaft

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn an fast allen Beobachtungsschwerpunkten deutlich wird, dass ein kontrolliertes und situatives Spielen auf hohem Niveau erfolgt und darüber hinaus angemessene taktische Entscheidungen getroffen werden.

Die genannten sportspielübergreifenden Anforderungen müssen dabei in hohem Maße eingelöst werden.

7.3 Einkontakt-Rückschlagspiele (Badminton, Tennis, Tischtennis)

Im Folgenden werden diese Sportspiele gemeinsam behandelt, wobei die sportspielspezifischen Merkmale zugrunde gelegt werden.

Die Überprüfung der Einkontakt-Rückschlagspiele muss alle leistungsbestimmenden Merkmale des **Einzelspiels** beinhalten. Die vom Einzelspiel abweichenden Anforderungsprofile im Doppelspiel werden im Prüfbereich I und II nicht überprüft. Der Prüfling hat jedoch im Prüfbereich III die Möglichkeit, dass **Doppelspiel** als Prüfungsgegenstand zu wählen.

7.3.1 Prüfbereich I: Techniküberprüfung

In der folgenden Übersicht sind die spielbestimmenden Techniken des Einzelspiels der Einkontakt-Rückschlagspiele sportspielbezogen aufgelistet:

Badminton	Tennis	Tischtennis
Aufschlag	Erster und zweiter Aufschlag Return	Aufschläge mit: – Unterschnitt – Oberschnitt – Seitschnitt
Einhaltung der Schlagposition (Körperkontrolle): – Überkopfschläge: Clear, Drop, Smash – Unterhandschläge: Unterhand-Clear, Stop – Seithandschläge: Drive	Vorhand- und Rückhand- Grundlinienschläge (auch Topspin und Slice); einschl. Umlaufen der Rückhand	Rückschlag
Offensivtechniken im Vorder- feld	Passierballschläge	Konterball mit Vorhand und Rückhand
Defensivtechniken	Lobs	Schupfball
Netztechniken: Spielen ans Netz, am Netz und vom Netz mit Platzierung und Täuschung	Schmetterballspiel Stoppbälle	Blockball mit Vorhand und Rückhand Vorhand-Topspin
	Flugballspiel	Defensivtechniken

In den Einkontakt-Rückschlagspielen haben sich die in der Tabelle aufgelisteten sportspielspezifischen Techniken etabliert. Sie sind bei der Überprüfung in möglichst variablen Anwendungssituationen, aber in der Regel ohne Gegnereinwirkung zu demonstrieren.

Diese sollen **in technikbezogenen Komplexformen** überprüft werden. Eine Überprüfung in isolierten Einzeltechnikkontrollen unter Verwendung quantitativer Bewertungen (Punkte zählen) ist nicht zulässig.

In den **technikbezogenen Komplexformen** müssen alle grundlegenden Bewegungsformen demonstriert werden, wobei die gewählten **technikorientierten Aufgabenstellungen** spielbezogene variable Anwendungssituationen beinhalten müssen.

Beispiel für eine technikbezogene Komplexform: Einkontakt-Rückschlagspiel Tennis

Aufschlag – Return: Auf dosierte Aufschläge einer Zuspielderin/eines Zuspielders returniert der Prüfling circa 1 Meter hinter der Grundlinie stehend zunächst Aufschläge auf die Vorhand und anschließend auf die Rückhand. In der zweiten Stufe werden sowohl die Aufschläge als auch die Returns in ihrer Schlagrichtung cross, Feldmitte und Long-the-Line variiert. Die Zielrichtung ist lediglich durch die Länge (Spiele über die T-Linie) vorgegeben.

Im Detail werden dabei als Grundlage für die Technikbewertung folgende Beobachtungsschwerpunkte gesetzt:

Aufschlag

- Schlägerhaltung
- Ball(an)wurf
- Körpereinsatz (Koordination zwischen Beinen/Rumpf/Arm)
- Körperstreckung (beim Treffen des Balles)
- Timing
- Ausschwingphase

Return

- Angemessenheit der Reaktion auf die Aufschlagbewegung des Gegners (Beobachten des Gegners: Stellung des Schlägers zum Ball)
- Split-Steps (Vorbereitungsstellung)
- angemessenes (antizipierendes) Reagieren unter Beachtung der äußeren Verhältnisse (z.B. bei Teppichboden: den Winkel verkürzen, dem Ball entgegengehen)
- Zeitpunkt der Rückschlagbewegung und Spielfortsetzung

Die Aufgaben sollen in einem mittleren bis schnellen Tempo, jeweils in Abhängigkeit des zu bewältigenden Teilelements, absolviert werden, wodurch eine variable Anwendungssituation gewährleistet ist. Sicherheit und Präzision sollen bei der Realisierung, im Sinne der Spielidee, absolute Priorität haben. Jede technikbezogene Komplexform muss von jedem Prüfling mindestens sechsmal demonstriert werden.

Bewertung im Prüfbereich I: Techniküberprüfung

Die Bewertung der Technikausführung orientiert sich an folgenden Beobachtungsschwerpunkten:

- Bewegungspräzision
- angemessenes Bewegungstempo
- Bewegungsfluss, der sich durch fließende Übergänge von einer Bewegungsphase zur anderen auszeichnet
- zweckmäßige Bewegungskoppelung im räumlichen, zeitlichen und dynamischen Ablauf
- Bewegungskonstanz, die auf eine stabile Ausprägung der Technik hinweist

Darüber hinaus müssen die Knotenpunkte der sportartspezifischen Techniken in den Bereichen

- Schlagtechnik (Ausholbewegungen, Treffpunkt) und
- Stellung zum Ball (Schlagposition)

ausgeprägt sein.

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn die Beobachtungsschwerpunkte in Ansätzen automatisierte Strukturmerkmale und variable Bewegungsbestandteile erkennen lassen, die auf eine gewisse Stabilität der angewandten Techniken hinweisen.

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn die Beobachtungsschwerpunkte in hohem Maße automatisierte Strukturmerkmale und variable Bewegungsbestandteile erkennen lassen, die auf eine gute Stabilität der angewandten Techniken hinweisen.

7.3.2 Prüfbereich II: Sportspielspezifische Überprüfung taktischer Fähigkeiten und Fertigkeiten in spielnahen Situationen

In der folgenden Übersicht sind die individualtaktischen Anforderungen unter Berücksichtigung der sportartspezifischen Vorgaben sportspielbezogen aufgelistet:

Badminton	Tennis	Tischtennis
Einhaltung der Spielregeln		
Offensiv-Taktik		
Schlagkombinationen im Angriffsspiel (Vorderfeld: Spiel ans Netz; am Netz; vom Netz)	– offensives Grundlinienspiel – Netzangriffsspiel	Schlagkombinationen im Angriffsspiel
Defensiv-Taktik		
Defensivspiel (Hinterfeld: Grundlinienspiel mit dem Ziel, Druck zu entwickeln)	defensives Grundlinienspiel	– Blockspiel – Ballonabwehr
Umschalten von Abwehr auf Angriff		

Beispiel aus dem Einkontakt-Rückschlagspiel Tennis:

Beispiel 1: A spielt Cross-Schläge, B Longline-Schläge von der Aufschlag- und anschließend von der Grundlinie aus.

Beispiel 2: A spielt einen Ball in die Nähe der Aufschlag-Linie, den B zu einem Netzangriff nutzt. A verteidigt sich mit Volley- und Lob-Schlägen, B volliert und schmettert am Netz.

Im **Einkontakt-Rückschlagspiel Badminton** sind Spielformen mit folgenden Schwerpunkten geeignet:

- Schlagkombinationen bestehend aus Aufschlag, Clear, Drop- und Unterhandclear
- Schlagkombinationen für Angriffsschläge
- Schlagkombinationen für Schläge „links vom Kopf“
- Schlagkombinationen für Rück- und Seithandschläge

Jeder Prüfling muss in diesem Prüfbereich in mindestens zwei Spielformen überprüft werden.

Bewertung im Prüfbereich II

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn die Qualität der getroffenen taktischen Entscheidungen („was“ und „wie“ und/oder Fähigkeiten und Fertigkeiten) ausreicht, um die Aufgabenstellungen bei einem mittleren Spieltempo kontrolliert und situativ angemessen durchzuführen.

Grundsätzlich müssen folgende sportspielübergreifenden Anforderungen ansatzweise nachgewiesen werden:

- sportpraktische Umsetzung der Spielregeln
- Durchführung positionsgebundener Aufgabenstellungen in Angriff und Abwehr
- situationsadäquater Einsatz der technischen Fertigkeiten
- Auswahl und Einsatz taktischer Fähigkeiten und Fertigkeiten
- Sicherheit und Schnelligkeit der Situationswahrnehmungen
- Qualität der Verbindungen zwischen Situationswahrnehmungen (Ball, Gegner, Mitspieler, Spielfeld, Netz) und eigener Stellung
- Erkennen und Korrigieren falscher Entscheidungen
- Einsatz- und Laufbereitschaft

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn die Qualität der getroffenen taktischen Entscheidungen („was“ und „wie“ und/oder Fähigkeiten und Fertigkeiten) so gut ist, dass die Aufgabenstellungen bei einem hohen Spieltempo kontrolliert und situativ angemessen durchgeführt werden können. Die genannten sportspielübergreifenden Anforderungen müssen dabei in hohem Maße eingelöst werden.

7.3.3 Prüfbereich III: Spiel

Im Prüfbereich III werden schwerpunktmäßig die spieltaktischen Anforderungen unter Berücksichtigung der sportspielspezifischen Vorgaben überprüft. In der folgenden Übersicht sind diese sportspielbezogen aufgelistet:

Badminton	Tennis	Tischtennis
Einhaltung der Spielregeln		
Spieltaktik im Einzel		
<ul style="list-style-type: none"> – Offensivspiel (offensives Grundspiel mit Tempowechsel/Umwandeln) – Defensivspiel (aus dem Grundlinienspiel Druck entwickeln) – Netzanriffsspiel – Mischformen 	<ul style="list-style-type: none"> – Offensives Grundlinienspiel – Defensives Grundlinienspiel – Netzanriffsspiel – Mischformen 	<ul style="list-style-type: none"> – Offensivspiel – Defensivspiel – Mischformen
Spieltaktik im Doppel		
<ul style="list-style-type: none"> – Kampf um das Angriffsrecht (Hinterspieler: Smash und Drop; offensive Abwehr und Umschalten in den Angriff) – Angriffsspiel (Druck aus dem Hinterfeld; Vorderspieler ins Spiel bringen; Feldaufteilung) 	<ul style="list-style-type: none"> – Situation: Doppelaufschlag und Spielfortsetzung – Situation: Doppelreturn und Spielfortsetzung 	

Der Prüfling hat im Prüfbereich III die Möglichkeit, zwischen einer Bewertung im Einzel- oder im Doppelspiel zu wählen.

Im Einzelspiel kann jeder Prüfling seine spieltaktische Ausrichtung frei wählen. Der Prüfling muss jedoch durch einen adäquaten Spielgegner/Prüfling in die Lage versetzt werden, auf mindestens zwei der angeführten Spieltaktiken situationsadäquat reagieren zu können.

Beispiel Einkontakt-Rückschlagsspiel Tennis:

Einzelspiel:

Folgende Beobachtungsschwerpunkte sollten neben der Einsatz- und Laufbereitschaft bezogen auf die in der Übersicht genannten Spieltaktiken gesetzt werden:

- Schlagsicherheit
- direkter und indirekter Punktgewinn
- direkter und indirekter Punktgewinn mit dem 1. und 2. Aufschlag und/oder mit dem Return und/oder in Netznähe
- direkter und indirekter Punktgewinn in den Bereichen Grundlinie, Mittel- und Vorfeld

Doppelspiel:

Folgende Beobachtungsschwerpunkte sollten neben der Einsatz- und Laufbereitschaft bezogen auf die in der Übersicht genannten Spieltaktiken gesetzt werden:

- Präsentation von Angriffssystemen
- Abstimmung am Netz und in der Verteidigung
- Erkennen und Korrigieren falscher Entscheidungen

Bewertung im Prüfbereich III

Die geeigneten Methoden der Bewertung stellen ein kriterienorientierter Paarvergleich und/oder die systematische Spielbeobachtung dar. Eine quantitative Bewertung z.B. über die Anzahl der Punkte und Fehler ist nicht zulässig.

Eine Leistung ist mit **05 Punkten** zu bewerten, wenn die Beobachtungsschwerpunkte erkennen lassen, dass ein kontrolliertes und situatives (Mit-)Spielen möglich ist.

Grundsätzlich müssen dabei folgende sportspielübergreifende Anforderungen ansatzweise eingelöst werden:

- sportpraktische Umsetzung der Wettkampffregeln
- Einnehmen und Ausfüllen einer Spielposition in einem Spielsystem
- richtige Stellung zum Ball
- situationsangemessenes Bewegungen auf dem Spielfeld (Feldeinteilung) und an der Platte
- situationsgerechte Auswahl und Anwendung verschiedener Schlagtechniken
- Einsatz- und Laufbereitschaft

Eine Leistung ist mit **11 Punkten** zu bewerten, wenn an fast allen Beobachtungsschwerpunkten deutlich wird, dass ein kontrolliertes und situatives Spielen auf hohem Niveau erfolgt und darüber hinaus angemessene taktische Entscheidungen getroffen werden.

Die genannten sportspielübergreifenden Anforderungen müssen dabei in hohem Maße eingelöst werden.

III

Übergangs- und Schlussbestimmungen

1. Übergangsregelung

Für Schülerinnen und Schüler, die zum Zeitpunkt des Inkrafttretens dieser Bestimmungen die Qualifikationsphase besuchen, gelten die bisherigen Regelungen der Ausführungsbestimmungen für den sportpraktischen Teil der Abiturprüfung im Fach Sport vom 20. November 2013 (ABl. S. 779), in der Fassung vom 20. April 2016 (ABl. S. 115) fort. Diese Schülerinnen und Schüler können nach den neuen Bestimmungen geprüft werden, sofern sie diese Wahl schriftlich erklären.

2. Inkrafttreten; Außerkrafttreten

Dieser Erlass tritt am Tage nach der Verkündung in Kraft und tritt mit Ablauf des 31. Dezember 2019 außer Kraft.