

Reglement für Treibball Freestyle Turniere - Stand Juli 2024

An Treibball Freestyle Turnieren gibt es:

1. **Funklassen** mit persönlichem Feedback zum aktuellen Trainingsstand
2. **3 Leistungsklassen** mit zwei Läufen: (Pflicht und Kür) mit kombinierter Wertung und Platzierung
1. Lauf = klassisch (Pflicht), 2. Lauf = Freestyle (Kür)
Die Freestyle-Aufgabe wird in der Regel zwei bis drei Wochen vor dem Turnier bekannt gegeben, so dass sich die teilnehmenden Teams darauf vorbereiten können.
3. zum Abschluss (optional) ein lustiges **Treibball-Spiel** (wird erst am Turniertag bekannt gegeben) und/oder eine **Treibball-Challenge** (wird in der Regel zwei bis drei Wochen vor dem Turnier bekannt gegeben)

Teilnahmebedingungen:

Für die Teilnahme am Turnier müssen Hunde mindestens 6 Monate alt sein, um in der Funkklasse starten zu dürfen. Wobei es bei Starts von so jungen Hunden in erster Linie an die Gewöhnung an die Turnier-Atmosphäre geht. Daher sollten bei Hunden im Alter von 6 bis 12 Monaten nur erste leichte Basisübungen gezeigt werden und die Spieldauer nicht mehr als drei Minuten betragen. Das Mindestalter für die Leistungsklassen beträgt 12 Monate. Der Hundeführer muss bei der Anmeldung für jeden Hund einen gültigen Impfausweis vorlegen (mindestens aktuelle Tollwutimpfung). Läufige Hündinnen sind leider von der Turnierteilnahme ausgeschlossen.

1. Funklasse

Die **Funklasse** ist eine Art **Trainingslauf vor Publikum**, mit persönlichem wohlwollendem Feedback zum aktuellen Trainingsstand des Teams durch einen Richter. Er gibt gegebenenfalls auch Tipps fürs weitere Training. Es erfolgt keine Platzierung. Jedes Team wird individuell für sich bewertet (mündlich direkt nach dem Lauf und bekommt zudem einen schriftlichen Feedbackbogen mit). So hat jeder die Möglichkeit, seinen Hund langsam und entsprechend dem bisherigen Können an die Turniersituation, das Arbeiten mit immer weniger Belohnung und weniger Hilfen (wie zum Beispiel Targets), sowie unter größerer Ablenkung heranzuführen.

Auch fortgeschrittene Teams, die bereits in einer Leistungsklasse gestartet sind, können jederzeit in der Funkklasse starten. Zum Beispiel, um den Hund während eines Turniers mal wieder zu belohnen, Targets zu benutzen oder zu testen, ob der Hund schon bereit ist für die nächsthöhere Leistungsklasse.

Spielfeld für Funklasse:

Die Funklassen finden entweder nach den Leistungsklassen oder auf einem separaten Platz statt, da in der Funkklasse mit Leckerchen gearbeitet werden darf und die Hunde in den Leistungsklassen dadurch nicht beeinträchtigt werden sollen, falls doch mal ein Bröckchen herunterfällt.

Art und Anzahl der Bälle, Distanz und Aufbau:

Die Anzahl, Distanz und der Aufbau der Bälle ist in der Funkklasse frei wählbar. Gespielt wird mit handelsüblichen Gymnastikbällen. Diese sind in der Regel 30, 45, 55 oder 65 cm im Durchmesser. Welche Größen der Veranstalter zur Verfügung stellt, wird in der Ausschreibung bekannt gegeben. Der Starter hat freie Wahl der Ballgrößen. Falls die von dem Team gewünschte Größe vom Veranstalter nicht angeboten wird, dürfen eigene Bälle mitgebracht werden.

Was in der Funkklasse gezeigt wird, darf jedes Team für sich entscheiden. Das Spiel sollte nicht länger als 5 Minuten dauern. Bei Anmeldung bitte den gewünschten Aufbau auf der separaten Skizze ankreuzen (siehe ANHANG 1) oder selbst skizzieren. Gespielt werden darf mit einem bis zu acht Bällen und weiterem üblichem Treibball-Trainings-Equipment, wie Tonnen, Targets, Pylonen, Banden etc. Die Anordnung und die Distanz zum Tor ist im Rahmen der örtlichen Möglichkeiten frei wählbar. Auch die Benutzung von Hilfsmitteln, wie Reifen unter den Bällen ist erlaubt. Der Bereich rechts und links vom Tor kann auf Wunsch mit Banden begrenzt werden, um den Hunden das Treffen des Tores zu erleichtern (bitte bei Anmeldung angeben).

Die Teilnehmer dürfen ihren Hund in der Funkklasse verbal oder mit dem Clicker bestätigen, ihnen Leckerlis geben oder sie mit einem Spielzeug belohnen, so oft sie möchten und der Hund es braucht.

Bewertung:

Die Richter geben den Teams direkt nach ihrem Durchgang ein kurzes mündliches Feedback zu verschiedenen Kriterien. Zudem wird bei Läufen, die dem klassischen Aufbau ähneln darauf hingewiesen, für was es gegebenenfalls Bonus- oder Minuspunkte gegeben hätte, wenn es ein Start in einer Leistungsklasse gewesen wäre.

Am Ende des Turniers erhält jedes Team noch einen schriftlichen Bewertungsbogen. Auf diesem werden folgende Kriterien nach Noten ("hervorragend" - "sehr gut" - "gut" - "ausbaufähig") bewertet:

- **Teamwork** (Wie ist die Zusammenarbeit zwischen Mensch und Hund?)
- **Outrun** (nur bei klassischen Läufen relevant: zeigt der Hund einen sauberen Outrun und spielt er die Spitze an?)
- **Signalgebung** (Signalgebung des Menschen angemessen, zu laut...?)
- **Ausführung der Signale** (Genauigkeit des Hundes; reagiert er auf die Signale des Menschen?)
- **Distanzarbeit** (Lässt sich der Hund auf Distanz gut führen und lenken?)
- **Fluss und Konstanz** (Fluss im Spielverlauf, Konstanz des Treibens?)
- **Bestätigung** (Bestätigung angemessen? Zu wenig? Zu oft?)
- **Abschluss** (Ordentlicher Abschluss: Alle Bälle im Tor? Hund abgelegt?)

Zudem gibt es zu zwei bis drei der Kriterien noch kurze schriftliche Bemerkungen auf dem Bewertungsbogen, ähnlich wie zuvor in der mündlichen Bewertung.

2. Leistungsklassen

Die Bewertung erfolgt in drei verschiedenen Leistungsklassen (Klasse 1, Klasse 2 und Klasse 3). Zudem werden die Hunde in drei unterschiedlichen Größenklassen gewertet: "**Large**", „**Medium**“ und "**Small**". Aus der Laufzeit sowie Bonus- und Minuspunkten, ergibt sich am Ende eine Rangfolge.

| Klasse | Anzahl | Distanz* Large** | Distanz* Medium** | Distanz* Small** | Aufbau | Hilfsmittel |
|--------|---------|------------------|-------------------|------------------|--------------------------|------------------------------|
| 1 | 3 Bälle | 10 Meter | 7 Meter | 5 Meter | Dreiecksform (1 - 2) | Target an der Spitze erlaubt |
| 2 | 6 Bälle | 15 Meter | 10 Meter | 7 Meter | Dreiecksform (1 - 2 - 3) | keine |
| 3 | 8 Bälle | 20 Meter | 15 Meter | 10 Meter | Dreiecksform (1 - 3 - 4) | keine |

* = „**Distanz**“: gemessen wird der Abstand zwischen Torlinie und der zum Tor zeigenden Ballreihe)

** = „**Large**“ = Schulterhöhe des Hundes ab 45 cm

„**Medium**“ = ab 35 cm und unter 45 cm Schulterhöhe

„**Small**“ = unter 35 cm Schulterhöhe

Starter der Klasse "Small" dürfen auf eigenen Wunsch auch in der Klasse „Medium“ starten. Und „Medium“ Starter in der Klasse "Large". Doch "Large" und „Medium“ nicht in einer Klasse mit geringerer Schulterhöhe. Sollten in einer Gruppe weniger als 3 Teilnehmer angemeldet sein, so kann diese mit der entsprechend anderen Gruppe dieser Klasse zusammen gelegt werden. Die Entscheidung darüber treffen der Richter und Veranstalter in Absprache.

Auf- und Abstiegsregeln

Es gibt eine Leistungskarte, die bei jedem Turnierstart an der Meldestelle abzugeben ist. Startet ein Teilnehmer mit einem Hund das erste Mal in einer Leistungsklasse, darf er selbst entscheiden, in welcher Klasse er spielen möchte. Startet ein Hund zukünftig (auch) mit einem anderen Hundeführer, so darf dieser bei seinem 1. Start wiederum selbst entscheiden, in welcher Klasse er beginnen möchte. Danach gelten je Mensch/Hund-Teams die folgenden Auf- und Abstiegsregeln.

Mensch-Hund-Teams, die an mindestens einem Turnier in einer Leistungsklasse platziert wurden (1. - 3. Platz), dürfen beim nächsten Turnier freiwillig eine Klasse höher starten, wenn sie möchten. Hat ein Team an fünf verschiedenen Turnieren in seiner Klasse Platzierungen (1. - 3. Platz) erzielt, so muss es am nächsten Turnier in der nächsthöheren Klasse starten. Sollte ein Hund den Anforderungen der höheren Klasse nicht (mehr) gewachsen sein - zum Beispiel aufgrund seines Alters oder eines Handicaps, kann eine Rückstufung in eine niedrigere Klasse erfolgen. Ein Wiederaufstieg ist dann jedoch nicht mehr möglich.

Das Spielfeld:

Die Abmessungen des Spielfeldes in den Leistungsklassen betragen 15 - 20 m in der Breite und 30 m in der Länge, je nach örtlichen Gegebenheiten. An einer der beiden kurzen Seiten befindet sich das Tor mit einer Breite von 3 Metern und einer Tiefe von 4 Metern. Direkt vor dem Tor gibt es einen 5 m breiten und 1 m tiefen Torraum, der mit Linien (Sprühkreide, kein Flatterband) markiert wird (siehe ANHANG 2). Das Tor ist seitlich und hinten geschlossen. Der Bereich 2-3 Meter hinter dem Tor und neben dem Tor zählt ebenfalls zum Spielfeld. Sollte der Hund einen Ball am Tor vorbei schieben, muss er ihn wieder nach vorne aufs Spielfeld bringen und von der offenen Seite ins Tor spielen. Sollte er einen Ball seitlich oder von hinten über das Netz ins Tor heben, gibt es dafür 2 Minuspunkte. Es geht also nicht nur um Schnelligkeit, sondern auch um Genauigkeit, also auch darum, dass der Hund Bälle gezielt lenken kann und sich gut dirigieren lässt.

Das Spielfeld ist rundherum geschlossen, durch zum Beispiel Sichtschutznetze an Weidezaunpfosten. Dieser sollte mindestens eine Höhe von 75 cm haben. Aufgrund der möglichen Verletzungsgefahr muss er engmaschig sein (kein klassischer Schafzaun). Sollte etwas anderes als Begrenzung in Frage kommen, muss der Richter dies genehmigen.

Nach Möglichkeit gibt es:

- eine separate Vorbereitungsfläche zum Einspielen. Sie sollte nicht direkt neben dem Turnier-Spielfeld, damit Wertungsläufe nicht gestört werden.
- einen möglichst von den Zuschauern und anderen Hunden abgegrenzten Wartebereich für das Team, welches als nächstes dran ist.
- einen separaten Ein- und Ausgang zum Spielfeld
- einen Bereich außerhalb des Spielfeldes, in dem der Hund nach dem Lauf bestätigt werden darf.

Die Bälle

Gespielt wird mit handelsüblichen Gymnastikbällen. Diese sind in der Regel 30, 45, 55 oder 65 cm im Durchmesser. Welche Größen der Veranstalter zur Verfügung stellt wird in der Ausschreibung bekannt gegeben. Der Starter hat freie Wahl der Ballgrößen. Falls die von dem Team gewünschte Größe vom Veranstalter nicht angeboten wird, dürfen eigene Bälle mitgebracht werden.

Zur Stabilisierung der Ballformation kann je nach Wetterlage oder Platzverhältnissen unter die drei Eckbälle oder auch jeden Ball ein Ring gelegt werden.

Allgemeine Informationen zu den beiden Läufen der Leistungsklassen:

Das Zeitlimit beträgt jeweils 6 Minuten. Die Zeiten der beiden Läufe (Pflicht und Kür), sowie die Bonus- und Minuspunkte werden addiert und zusammen gewertet.

- **1. Lauf** (Pflicht / Klassisch): Die Bälle liegen in Form eines Dreiecks auf dem Spielfeld. Hundeführer und Hund stehen zu Beginn des Laufs im Tor. Als Startposition zum Outrun darf der Hund sich sowohl auf der rechten oder linken Seite, als auch zwischen den Beinen des Hundeführers befinden. Bonuspunkte für den **Outrun** bekommt das Team, wenn der Hundehalter während des gesamten Outruns im Tor hinter der Torlinie bleibt, der Hund auf Signal flüssig und kontinuierlich, direkt bis an die Spitze des Balldreiecks läuft, dort kurz verharret und erst auf Signal des Hundehalters, den Ball an der Spitze als Erstes anspielt und ins Tor bringt. Danach ist die Reihenfolge der Bälle beliebig. Beginnt der Hund mit dem Treiben der Bälle an einer der Seiten des Balldreiecks ist das wertneutral.
- **2. Lauf** (Kür / Freestyle): Die Bälle liegen an jedem Turnier anders und es kann zusätzliche Bewertungskriterien oder Vorgaben geben, wie die Bälle zu spielen sind. Freestyle eben :-)

Die konkrete Aufgabenstellung wird in der Regel 2 bis 3 Wochen, frühestens 4 - 6 Wochen vor dem Turnier veröffentlicht. So dass sich die Teilnehmer mit ihren Hunden auf den Freestyle Lauf (Kür) vorbereiten können. Zu welchem Zeitpunkt die Aufgaben bekannt gegeben werden, entscheiden Veranstalter und Richter gemäß dem Schwierigkeitsgrad der Aufgabe individuell.

Es werden in der „Kür“ je nach Leistungsklasse 3, 5 und 7 oder auch 3, 6 und 8 Bälle gespielt. Die Bälle liegen an jedem Turnier in einer anderen Formation auf dem Spielfeld. Der jeweilige Aufbau in den verschiedenen Leistungs- und Größenklassen, die Laufwege und die Reihenfolge in der die Bälle gespielt werden, werden vom Turnierveranstalter und Richter in Absprache gemeinsam entwickelt. Es kann je nach Aufgabe zusätzliche Bewertungskriterien oder Vorgaben geben, wie die Bälle zu spielen sind. Freestyle eben :-)

Zu den möglichen Elementen zählen zum Beispiel: Einzelne Bälle oder Ballformationen mit oder gegen den Uhrzeigersinn umrunden, Achter oder Slalom um Bälle laufen, hinter Bällen kurz stoppen etc. Es können ergänzend zu den Bällen auch weitere Elemente ins Spiel integriert werden, wie beispielsweise Targets, Tonnen oder Pylonen.

Für alle Klassen bei der Kür gilt:

Wenn ein Ball zu früh vom Hund oder durch einen anderen gespielten Ball von seiner ursprünglichen Position geschubst wird und die Formation trotzdem noch mit dem vorgegebenen Laufweg spielbar ist, darf das Team das Spiel fortsetzen.

Beginnt der Hund zu früh mit dem Treiben eines falschen Balles, muss er verbal gestoppt werden. Gelingt dies nicht und der Hund treibt den Ball dennoch (fast) bis zum Tor, so dass der vorgegebene Laufweg nicht mehr gespielt werden kann, darf der Hundeführer das Tor verlassen und seinem Hund entgegenlaufen und ihn mit dem Ball stoppen. Dann ist der Ball vom Menschen zurück auf seine Position zu bringen. Der Hund darf dabei abgelegt werden oder den Menschen begleiten. Jedoch darf der Hund erst weiterspielen und den nächsten Ball schieben, nachdem der Mensch sich wieder zurück ins Tor gestellt hat.

Spielablauf und Zeitnahme

- Sobald das Spielfeld freigegeben wurde, darf der Hundeführer seinen Hund aus beliebiger Distanz bis zu zweimal kurz zu den Bällen schicken (zum Beispiel in den Anker oder zum Umrunden). Das Balldreieck sollte dabei nach Möglichkeit unberührt bleiben.
- Dann begeben sich Hund und Hundeführer beide ins Tor hinter die Torlinie und warten auf die Startfreigabe durch den Richter.
- Sobald der Richter durch Handzeichen, Blickkontakt oder Nicken das Spielfeld freigegeben hat, darf das Team starten. Die Zeitnahme beginnt sobald der Hund die Torlinie überläuft.
- Während des Spiels (bzw. nach dem Outrun) darf sich der Mensch in Klasse 1 und 2 sowohl im Tor als auch im davor markierten Torraum bewegen. In Klasse 3 muss der Mensch während des gesamten Spieles hinter der Torlinie bleiben. Übertritt der Mensch die entsprechende Linie, so gibt es dafür Minuspunkte.
- Die Startposition des Hundes innerhalb des Tores ist frei wählbar.
- Der Hund darf jederzeit verbal bestätigt, motiviert und stimmlich unterstützt werden.
- Sobald alle Bälle im Tor sind und der Hund im Tor oder Torraum abgelegt wurde, wird die Zeit gestoppt.

Lautäußerungen des Hundes

Übermäßiges Bellen - insbesondere im Tor vor dem Loslaufen und während dem Rennen zu den Bällen ist nicht erwünscht. Der Hund sollte auch während des Spiels an den Bällen möglichst ruhig arbeiten.

Aktiver / passiver Körpereinsatz während des Spiels

Der Hundeführer darf sich in der Nähe des Tores auch mal so positionieren, dass ein vom Hund getriebener Ball an einem oder beiden ruhig stehenden Beinen abprallt, um zum Beispiel zu verhindern, dass ein Ball knapp am Tor vorbeirollt, oder ein falscher Ball zu früh im Tor landet. Das ist passive Berührung eines Balles und ohne Punktabzug gestattet. (Es sei denn, der Hundeführer übertritt die Torlinie bzw. Markierung des Torraums. Dafür gäbe es einen Minuspunkt.)

Aktives Berühren oder Bewegen eines Balles durch den Menschen im Torraum oder auf dem Spielfeld ist nicht erwünscht und wird mit einem Minuspunkt je Vorfall gewertet. Nur Bälle, die sich bereits hinter der Torlinie im Tor befinden, dürfen mit der Hand oder einem Bein aktiv weiter nach hinten ins Tor geschoben oder am wieder herausrollen gehindert werden, ohne Minuspunkte zu bekommen. Rollt ein Ball dennoch zurück in den Torraum oder aufs Spielfeld, hat der Hund ihn erneut über die Torlinie zu schieben.

Ball verlässt das Spielfeld

Gerät ein Ball durch zu heftiges Treiben des Hundes über die Begrenzung des Spielfeldes, so wird der Ball durch eine Hilfskraft wieder an der gleichen Stelle eingesetzt, an der er das Spielfeld verlassen hat. Die Zeit läuft dabei weiter und 1 Minuspunkt. Der Hund kann in der Zwischenzeit abgelegt oder auch weiter zum nächsten Ball geschickt werden und weiter spielen, bis der andere Ball wieder im Spiel ist. Der Hund oder Hundeführer dürfte den Ball jedoch auch selbst zurückholen, sofern die Abgrenzung dies zulässt.

Rollen aufgrund starken Windes gleich mehrere Bälle von alleine aus dem Spielfeld oder dem Tor, kann der Durchgang vom Richter im Einverständnis mit dem Hundeführer abgebrochen werden. Der Durchgang wird dann nicht gewertet und kann zu einem späteren Zeitpunkt wiederholt werden.

Bonus- und Minuspunkte

A) Bonuspunkte:

Allgemeine Bonuspunkte für Klasse 1 - 3

Bonuspunkte werden jeweils mit -5 Sekunden multipliziert, von der Laufzeit abgezogen und in folgenden Situationen vergeben:

2 Punkte für den Outrun - wenn beim 1. Lauf:

der Hundehalter während des gesamten Outruns im Tor hinter der Torlinie bleibt, der Hund auf Signal flüssig und kontinuierlich, direkt bis an die Spitze des Balldreiecks läuft, dort kurz verharrt und erst auf Signal des Hundehalters, den Ball an der Spitze als Erstes anspielt und auch als ersten Ball direkt ins Tor bringt.

B) Minuspunkte:

Minuspunkte werden mit je +5 Sekunden multipliziert, zur Laufzeit addiert und in folgenden Situationen vergeben:

- 1 Punkt – wenn der HF den Hund während des Spiels bewusst berührt
- 1 Punkt – wenn der Hund in Verbindung mit dem Outrun vor der Freigabe des 1. Balles (dem „Schieb“-Signal durch den HF) von alleine mit dem Treiben beginnt.
- 3 Punkte – wenn der Hund statt den Ball an der Spitze, einen anderen Ball als erstes ins Tor bringt.
- 1 Punkt – wenn der Hundeführer in Klasse 1 oder 2 den Torraum verlässt (je Vorfall)
- 1 Punkt – wenn der Hundeführer in Klasse 3 das Tor verlässt (je Vorfall)
- 2 Punkte – wenn ein Ball mit aktivem Körpereinsatz außerhalb des Tores gestoppt oder bewegt wird (je Vorfall). Sobald ein Ball die Torlinie ganz überschritten hat, darf der HF die Bälle im Tor aktiv bewegen.
- 2 Punkte – wenn der Hund einen Ball seitlich oder von hinten über das Netz ins Tor hebt.
- 1 Punkt – wenn ein Ball durch zu heftiges Treiben des Hundes über die Begrenzung des Spielfeldes gerät.
- 2 Punkte – wenn ein Hund bei der Kür einen Ball in der falschen Reihenfolge ins Tor spielt (je Vorfall)

Disqualifikation

Folgende Vorfälle haben eine Disqualifikation zur Folge:

- der Hund zerstört einen Ball
- der Hund löst sich auf dem Spielfeld
- der Hund verlässt das Spielfeld und ist nicht mehr aktiv am Ball (markiert, läuft zu einem Menschen oder anderem Hund, etc)
- der Hundeführer übt massiv verbal, physisch oder psychisch Druck auf den Hund aus
- Überschreiten des Zeitlimits (6 min)
- Mitführen von Futter oder Spielzeug auf dem Spielfeld ist nicht erlaubt. Jedoch dürfen ein Spielzeug oder Futter (in einem verschlossenen Plastikbehälter) am Ausgang deponiert werden, um den Hund zeitnah nach seinem Lauf außerhalb des Spielfeldes belohnen zu können. Jedoch darf der Hund weder mit dem Spielzeug noch dem Futter zurück auf das Spielfeld laufen. Auch das würde zur Disqualifikation führen.

Sollte es während eines Laufs zu einer Disqualifikation kommen, ist der Lauf sofort abzubrechen. Auch der Hundeführer darf das Spiel jederzeit auf eigenen Wunsch vorzeitig abbrechen. Nach Ermessen des Richters darf in Absprache mit dem Teilnehmer in Ausnahmefällen, der Lauf vom Mensch-Hund-Team danach eventuell doch noch ganz oder teilweise zu Ende geführt werden, wenn dies zum Wohle des Hundes ist. Ausnahme: Der Hund löst sich auf dem Spielfeld, oder wenn er einen Ball kaputt gebissen hat.

4. Treibball-Spiel

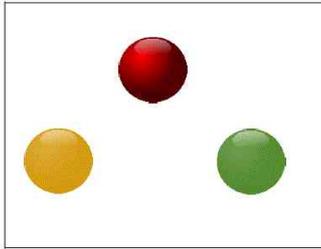
Im Rahmen eines Turnieres können auch Treibball-Spiele durchgeführt werden. Diese sind immer wieder neu und überraschend oder auch mal herausfordernd und zeigen, dass Treibball nicht nur ein Turniersport ist, sondern auf vielfältige Art und Weise Spaß und gute Laune bereiten kann.

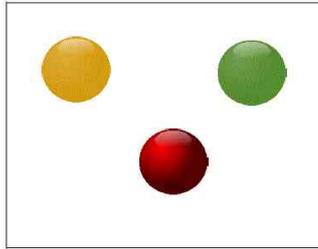
Es gilt für alle Teilnehmer, egal in welcher Klasse, eine bis zum Turnierbeginn unbekannte Aufgabe zu lösen. Hierbei ist oft nicht nur der Hund, sondern auch der Hundeführer sowohl sportlich als auch geistig gefordert. Es geht zum Beispiel mal um Impulskontrolle, mal darum Hindernisse mit einem Ball zu überwinden, mal um gezieltes Dirigieren oder Aufgaben, wie Umrunden von Bällen auf Distanz, mal sind es lustige Aufgabenstellungen oder auch Abläufe, die gegensätzlich zu dem sind, was und wie die Teams zumeist trainieren.

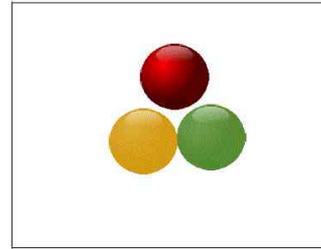
Spaß ist in jedem Fall garantiert - ob beim Mitmachen oder Zuschauen. Es ist auch immer wieder spannend zu sehen, wie andere Teams die Aufgaben angehen. Bei den Spielen geht es meist sehr locker zu - der Spaß steht dabei absolut im Vordergrund!

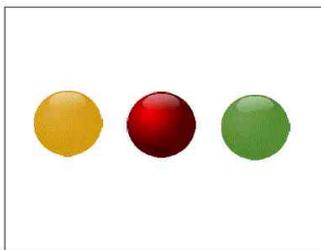
ANHANG 1:

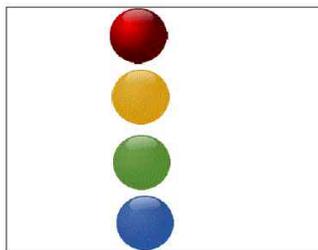
Skizzen zur Anmeldung für die Funkklasse:

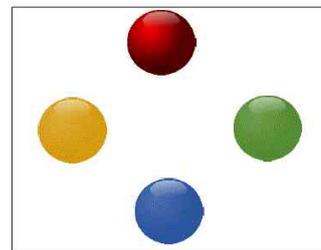


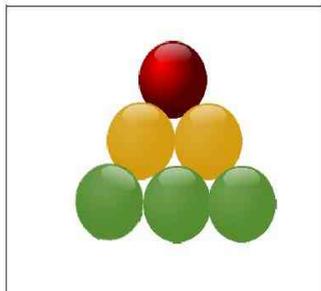


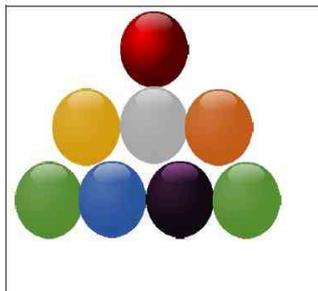


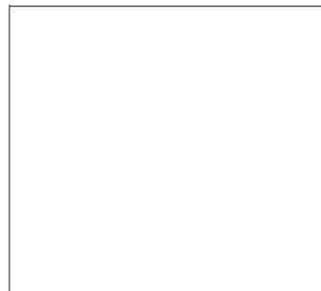




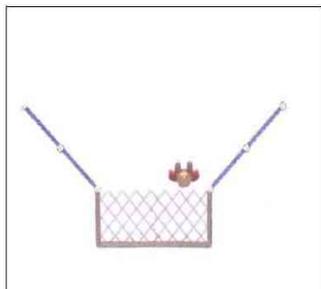








Eigener Aufbau



Tor mit seitlicher Bande



Tor ohne Bande

Bemerkungen:

Distanz: 3 m 5 m 8 m 12 m ____ m

Ballgröße: 45 cm 55 cm 65 cm eigene Bälle

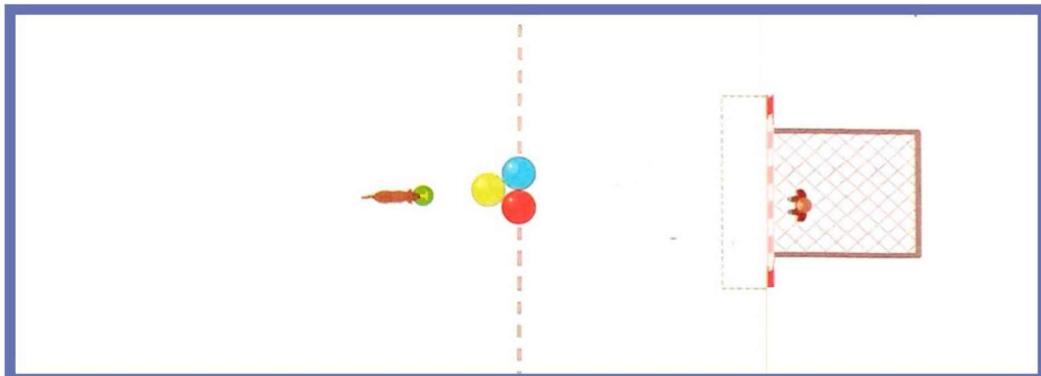
Target: JA NEIN Anzahl: ____

Spiel- / Challenge-Teilnahme: JA NEIN

ANHANG 2:

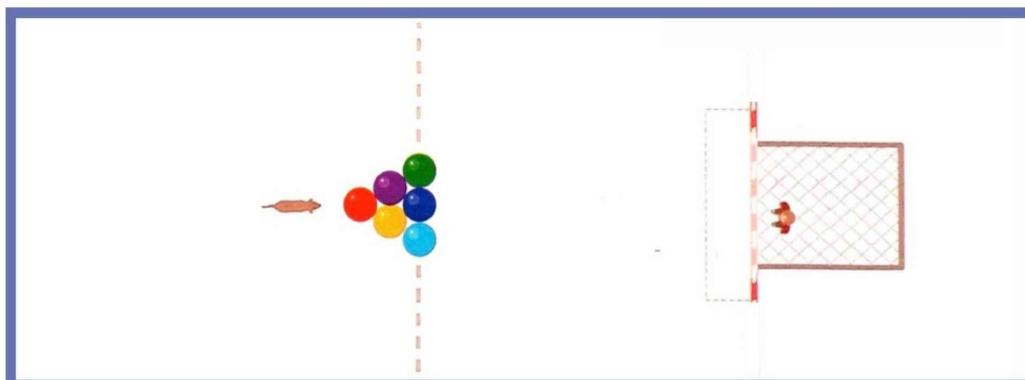
Skizzen des Spielfeldes der 3 Leistungsklassen:

Spielfeld Klasse 1



Small 5 m, Medium 7 m, Large 10 m

Spielfeld Klasse 2



Small 7 m, Medium 10 m, Large 15 m

Spielfeld Klasse 3



Small 10 m, Medium 15 m, Large 20 m