

WettkampfregeIn und Wettkampfbestimmungen

3. Ostasienspiele

Tokyo Yokohama

13. – 17. November 2013

3. Ostasienspiele der deutschsprachigen Schulen

1. Allgemeine Wettkampfbestimmungen

1.1 Wettkämpfe

In den Individualsportarten werden Wettkämpfe in der Leichtathletik, im Gerätturnen und im Schwimmen durchgeführt.

Als Mannschaftssportarten werden Basketball, Fußball und Volleyball ausgetragen.

Am Tag der Eröffnungsveranstaltung findet eine technische Hauptsitzung statt.

Besprochen werden:

- Kurzfristige Änderungen der Mannschaftsaufstellung im Rahmen des Reglements
- Modifikationen des Programmablaufes aufgrund kurzfristiger Veränderungen der örtlichen Bedingungen

Bei der Eröffnungsveranstaltung wird bekannt gegeben:

- Schiedsrichter und Wettkampfgericht der einzelnen Sportarten
- Auslosungen für die einzelnen Sportarten

Die Wettkampfbestimmungen wurden auf der Sportlehrertagung im März 2013 in Tokyo/Yokohama festgelegt. Änderungen dieser Wettkampfbestimmungen auf der technischen Hauptsitzung benötigen einen einstimmigen Beschluss (eine Stimme pro teilnehmende Schule).

Die Wettkämpfe in den einzelnen Sportarten müssen mit einer technischen Sitzung beginnen.

1.2 Teilnahmebestimmungen

Jede Mannschaft besteht aus maximal 10 Mädchen und 10 Jungen.

Die Anzahl fehlender Jungen oder Mädchen kann nicht ausgeglichen werden.

Das Durchschnittsalter der Mädchen und der Jungen darf jeweils 14,5 Jahre nicht überschreiten.

Jeder Teilnehmer/in muss mindestens an zwei verschiedenen Sportarten mit je mindestens einer Disziplin teilnehmen.

In der Leichtathletik, im Gerätturnen und im Schwimmen sind folgende Altersklassenregelungen festgelegt:

Es werden zwei Altersklassen gebildet:

Altersklasse unter 14,5 Jahre: GRÜN

Altersklasse über 14,5 Jahre: ROT

Stichtag: 13. November 2013 (gilt für Altersberechnungen)

1.3 Verhaltensregeln

Die Ostasienspiele der deutschsprachigen Schulen tragen dazu bei, die Freundschaft und Zusammenarbeit der teilnehmenden Schulen zu fördern und zu festigen. Bestimmte Verhaltensnormen sind unbedingt einzuhalten.

Mit ihrer Unterschrift unter den „Verhaltensregeln für Athleten und Trainer“ (siehe Anlagen) verpflichten sich Aktive und Trainer zur Einhaltung dieser Normen.

3. Ostasien Spiele der deutschsprachigen Schulen

Verhaltensregeln für Athleten und Trainer bei den Ostasien Spielen 2013 in Tokyo Yokohama

- Bei den Spielen stehen Freude am Sport und Fairness gegenüber anderen Teilnehmern im Vordergrund und sollen von jedem Athleten verkörpert werden.
- Auseinandersetzungen mit Schiedsrichtern und anderen Offiziellen sind zu vermeiden. Bei Unstimmigkeiten kann Einspruch durch den Mannschaftskapitän bei den zuständigen Schiedsrichtern angemeldet werden. Letzte Entscheidungsgewalt haben hierbei die befugten Schiedsrichter.
- Angriffe jeglicher Art, vorsätzliches Foulen oder Provokation gegenüber anderen Teilnehmern während der gesamten Spiele sind inakzeptabel und werden entsprechend geahndet.
- Höflichkeit gegenüber Mannschaftsmitgliedern, Trainern, Offiziellen sowie den Gasteltern sind selbstverständlich und jegliche Absprachen mit diesen sind konsequent einzuhalten.

Nichtbeachtung der oben genannten Regeln kann zu Konsequenzen bis hin zum Ausschluss von den Spielen und vorzeitiger Heimreise führen.

3. Ostasienspiele der deutschsprachigen Schulen

2. Modus der Mannschaftswertung

2.1 Wanderpokal der Ostasienspiele

Bei dreimaligem Pokalsieg verbleibt dieser Wanderpokal im Besitz der entsprechenden Mannschaft.

Die nächste gastgebende Schule stiftet einen neuen Wanderpokal.

Die Sportarten werden wie folgt gewertet:

Pokalpunkte:

Leichtathletik (Mädchen):	1. Sieger: 12 Punkte; 2. Platz: 10 Punkte; 3. Platz: 8 Punkte; usw.
Leichtathletik (Jungen):	1. Sieger: 12 Punkte; 2. Platz: 10 Punkte; 3. Platz: 8 Punkte; usw.
Basketball (Mädchen):	1. Sieger: 12 Punkte; 2. Platz: 10 Punkte; 3. Platz: 8 Punkte; usw.
Basketball (Jungen):	1. Sieger: 12 Punkte; 2. Platz: 10 Punkte; 3. Platz: 8 Punkte; usw.
Fußball (Mädchen):	1. Sieger: 12 Punkte; 2. Platz: 10 Punkte; 3. Platz: 8 Punkte; usw.
Fußball (Jungen):	1. Sieger: 12 Punkte; 2. Platz: 10 Punkte; 3. Platz: 8 Punkte; usw.
Volleyball (gemischt):	1. Sieger: 12 Punkte; 2. Platz: 10 Punkte; 3. Platz: 8 Punkte; usw.
Schwimmen (gemischt):	1. Sieger: 6 Punkte; 2. Platz: 5 Punkte; 3. Platz: 4 Punkte; usw.
Turnen (gemischt):	1. Sieger: 4 Punkte; 2. Platz: 3 Punkte; 3. Platz: 2 Punkte; 4. Platz: 1 Punkt

Gesamtsieger der Ostasienspiele und Pokalbesitzer ist die Mannschaft, die die höchste Punktzahl erreicht. Bei Punktgleichheit in der Gesamtwertung entscheidet die Anzahl der Medaillenpunkte (Gold 3 Punkte, Silber 2 Punkte und Bronze 1 Punkt).

3. Ostasienspiele der deutschsprachigen Schulen

2.2 Fairnesspokal

Bei dreimaligem Pokalsieg verbleibt dieser Wanderpokal im Besitz der entsprechenden Mannschaft. Die nächste gastgebende Schule stiftet einen neuen Wanderpokal.

Alle teilnehmenden Schüler entscheiden nach den Volleyballspielen per Fragebogen über die Vergabe des Fairnesspokals (der jeweilige Teamkapitän ermittelt die Punkte mit seinem Team). Ein entsprechender Fragebogen wird am Anreisetag verteilt.

3. Ostasienspiele der deutschsprachigen Schulen

3. Sportarten

3.1 Leichtathletik

Die Leichtathletikwettkämpfe orientieren sich an den **Regeln der IAAF**. Dabei ist auch die Mehrkampfregelung zu beachten.

Nur die wesentlichen Abänderungen dieser Regeln werden hier aufgezeichnet.

Disziplinen

Altersklasse **ROT**:

100 m Lauf

Weitsprung

Hochsprung (in der Halle)

Kugelstoßen: Mädchen: 4 kg

Jungen: 5 kg

Cross-Hindernislauf (3 Runden)

Umkehrstaffel (siehe unten)

Altersklasse **GRÜN**:

75 m Lauf

Weitsprung

Hochsprung (in der Halle)

Schlagballweitwurf: Mädchen: 80 g

Jungen: 80 g

Cross-Hindernislauf (2 Runden)

Umkehrstaffel (siehe unten)

Startberechtigung

In jeder Disziplin dürfen pro Schule jeweils **maximal 4 Teilnehmer/innen** (beide Altersgruppen zusammen) starten (Kugelstoßen und Schlagballweitwurf zusammen auch max. 4 Teilnehmer).

Die Teilnehmer müssen sich nicht gleichmäßig auf beide Altersgruppen verteilen, d.h. eine Schule kann z.B. in der AK **ROT** alle 4 Teilnehmer melden.

Schüler der AK **GRÜN** dürfen in der AK **ROT** starten (es darf aber nicht an der gleichen Disziplin in beiden Altersklassen teilgenommen werden – Ausnahme: Schlagball und Kugelstoßen).

Jeder Teilnehmer kann **maximal in drei Einzeldisziplinen** starten (Teams, die auf Grund der Mannschaftsgröße die Disziplinen nicht abdecken können, dürfen beliebig oft starten).

Bewertungsmodus

In den Einzeldisziplinen werden die ersten sechs Plätze gewertet:

1. Platz = 6 Punkte; 2. Platz = 5 Punkte; 3. Platz = 4 Punkte; 4. Platz = 3 Punkte; 5. Platz = 2 Punkte; 6. Platz = 1 Punkt

Die Staffel wird jeweils einzeln gewertet:

1. Platz = 12 Punkte; 2. Platz = 10 Punkte; 3. Platz = 8 Punkte; ... 6. Platz = 2 Punkte

Kurzstrecken 75 Meter und 100 Meter

- Start/Fehlstart (IAAF Regel 162) mit Startklappe.
- Bahnverhalten (Bei Behinderung oder Gefährdung eines anderen Läufers durch Verlassen der Bahn wird der Läufer disqualifiziert).
- Finish/Timing (IAAF Regel 164/165) handgestoppte Zeitmessung / Fotofinish (iPad-App)

3. Ostasienspiele der deutschsprachigen Schulen

- Die Bahnverteilung wird nach dem Zufallsprinzip vergeben. In jedem notwendigen Vorlauf sollte, wenn möglich, keine Schule doppelt vertreten sein. In das darauf folgende Finale kommen die Erstplatzierten pro Lauf, sowie weitere Zeitschnellste.

Staffeln/Umkehrlauf

Es findet je eine Staffel 10 * 50 m für Mädchen und Jungen als Umkehrlauf statt (25m bis zur Umkehrmarkierung und 25m zurück, dann erfolgt der Wechsel zum nächsten Läufer). Der Stab muss hinter der Wechselmarkierung übergeben werden. Das Fallenlassen des Stabes führt nicht zur Disqualifikation. Die ausgelosten Bahnen müssen eingehalten werden. Kann ein Team keine 10 Läufer/innen stellen, wird mit weniger Läufern/innen gestartet, die längere Distanzen laufen. Mannschaften mit weniger als 10 Schülern dürfen Doppelläufer am ersten Tag frei wählen.

Weitsprung

Durchführung: IAAF Regeln 184/185

- In jeder Altersklasse wird ein Vorkampf und Endkampf durchgeführt.
- Im Vorkampf hat jede Teilnehmerin/ jeder Teilnehmer 3 Versuche.
- Die 6 Bestplatzierten bestreiten den Endkampf.
- Im Endkampf hat jeder Teilnehmer nochmals drei Versuche.
- Balken.

Hochsprung

Durchführung: IAAF Regeln 181/ 182

Die Anfangshöhen für die verschiedenen Altersgruppen:

AK GRÜN Mädchen: 1,05 m

AK GRÜN Jungen: 1,15 m

AK ROT Mädchen: 1,10 m

AK ROT Jungen: 1,25 m

Die Erhöhung erfolgt in 5 cm Schritten, jeweils ab den letzten drei Teilnehmern/innen erfolgt die Erhöhung in 3 cm Schritten.

Schlagballweitwurf

Durchführung:

- Die Rasenkante (Regenrinne) ist die Abwurfmarkierung.
- Der Wurf ist ungültig, wenn der Rasen (Regenrinne) berührt wird.
- Die Entfernung wird an einem liegenden Maßband gemessen.
- Es wird ein Vorkampf und Endkampf durchgeführt.
- Im Vorkampf hat jeder Teilnehmer/ jede Teilnehmerin drei Versuche.
- Die 6 Bestplatzierten bestreiten den Endkampf.
- Im Endkampf hat jeder Teilnehmer noch weitere 3 drei Versuche (bisherige Ergebnisse bleiben bestehen).

Kugelstoßen

Durchführung: IAAF Regeln 187/ 188

- Es wird ein Vorkampf und Endkampf durchgeführt.
- Im Vorkampf hat jede Teilnehmerin/ jeder Teilnehmer drei Versuche.
- Die sechs Bestplatzierten bestreiten den Endkampf.
- Im Endkampf hat jede Teilnehmerin/ jeder Teilnehmer noch weitere drei Versuche (bisherige Ergebnisse bleiben bestehen)

3. Ostasienspiele der deutschsprachigen Schulen

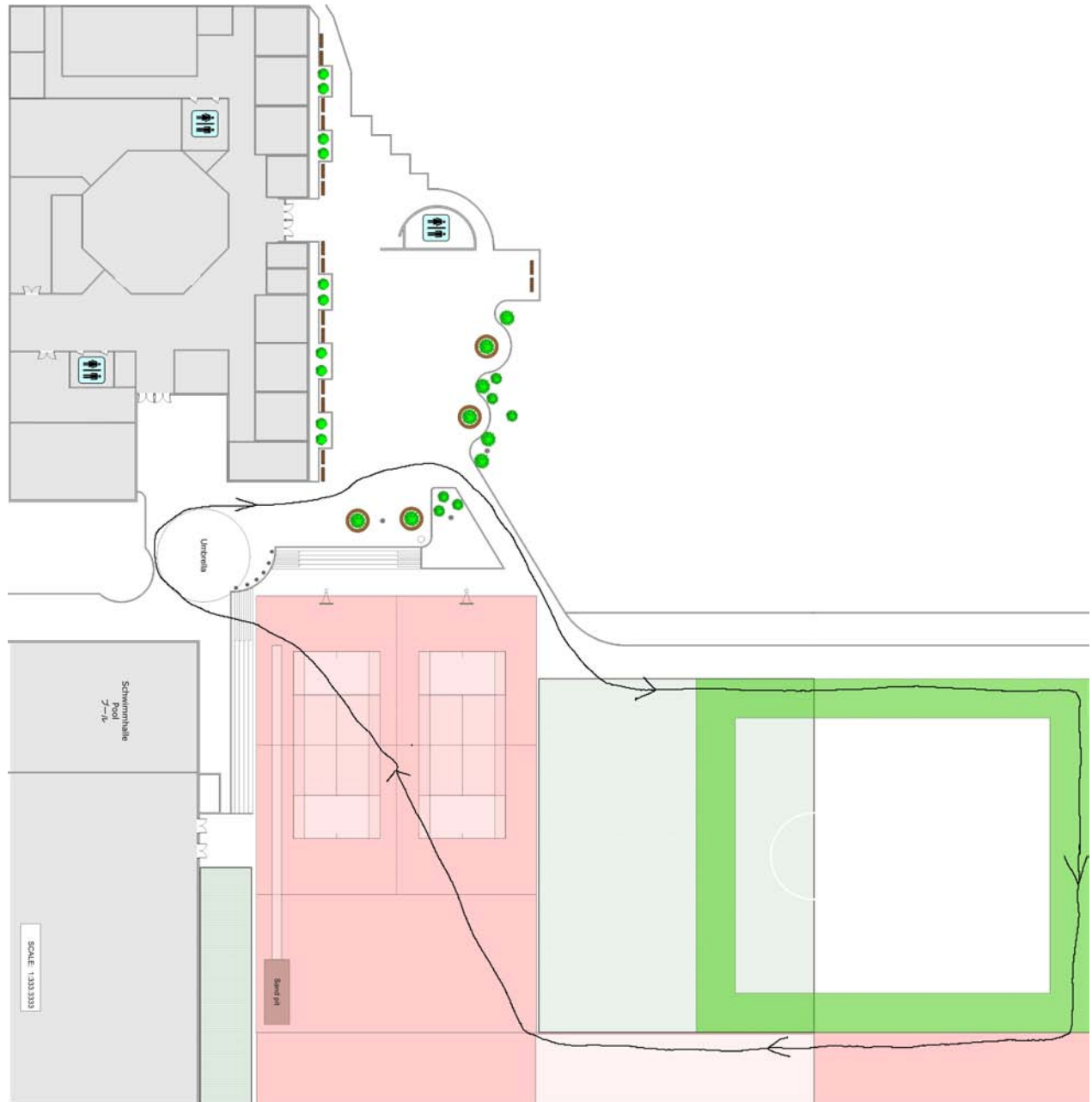
Cross-Hindernis-Lauf

Durchführung:

AK GRÜN ca. 1200 m (3 Runden)

AK ROT ca. 1600 m (4 Runden)

mit Hindernissen (Treppe, Hürden)



3. Ostasien Spiele der deutschsprachigen Schulen

3.2 Turnen

Elemente

Handstand abrollen (mit Standphase), Felgrolle in den Handstand (kurze Standphase 2 sec.) bei AK **ROT**, Felgrolle durch den Handstand (flüchtiger Handstand) bei AK **GRÜN**, Gleichgewichtselement (Standwaage), Radwende, Sprungrolle vorwärts, Rolle rückwärts in den Grätschstand, Verbindungselemente mit mindestens einer Drehbewegung und ein freiwilliges Extraelement (Flick-Flack), Salto ist verboten.

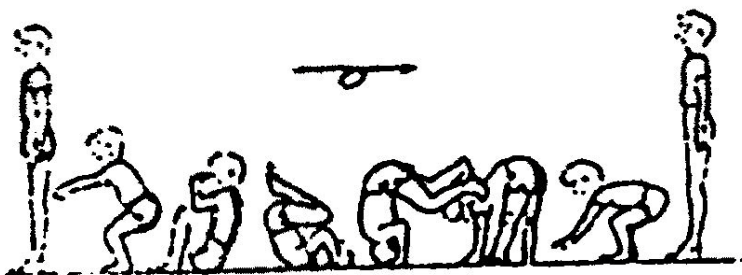
Sprungrolle

- Anlauf
- Absprung mit beiden Beinen
- Vorschwingen mit gestreckten Armen
- Körperspannung in der Flugphase
- Anhocken der Beine und Aufstehen ohne Hände



Rolle rückwärts in den Grätschstand

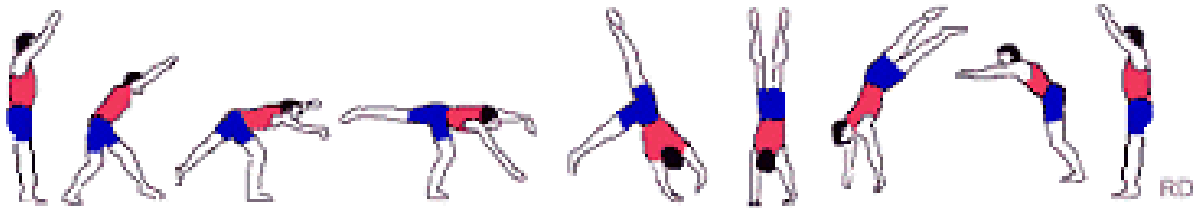
- In die Hocke gehen mit geschlossenen Beinen (Parallelstand)
- Rollbewegung mit rundem Rücken
- Anhocken der Beine mit anschließendem Grätschstand (Beine sind gestreckt)
- Aufstehen ohne Hände



Radwende

- Leichtes Anspringen
- Vorschwingen der Arme
- Schwingen in den Seithandstand
- schließen der Beine
- Handabdruck/Drehung
- Landung zum Stand mit geschlossenen Beinen

3. Ostasien Spiele der deutschsprachigen Schulen



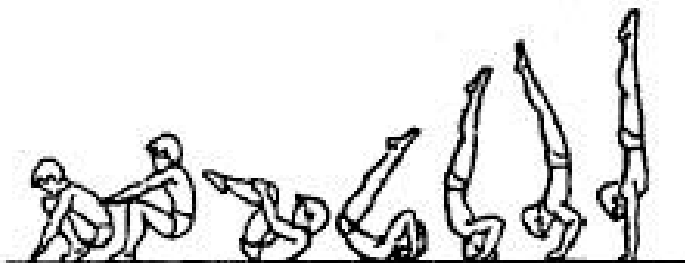
Handstand-Abrollen

- Vorhochschwingen der Arme und des Schwungbeins
- weites Vorsetzen der Hände
- Abdruck mit Standbein
- Schließen der Beine (Körperspannung)
- Stehen mit gestreckten Armen (2-3 sec.)
- Abrollen (Anhocken der Beine)
- Aufstehen (ohne Hände) in den sicheren Stand



Rolle rückwärts in den Handstand (Variation der Felgrolle)

- In die Hocke gehen mit geschlossenen Beinen (Parallelstand)
- Rollbewegung mit rundem Rücken
- Anhocken der Beine mit anschließender Streckung der Arme und Beine in den Handstand
- Absenken der gestreckten Beine (geschlossen oder als Schere)



Gleichgewichtselemente

- Einbeiniges Stehen, 2-3 sec., deutliche Körperspannung
- z.B. Kosakenstand, Standwaage, Kniestand, Spagatstand

3. Ostasienspiele der deutschsprachigen Schulen



Besondere Elemente

- Handstützüberschlag vorwärts
- Handstützüberschlag rückwärts (Flick-Flack)
- Handstand mit ganzer Drehung

Pro Element 1 Bewertungspunkt (7 Elemente mit 3 Zusatzpunkten) nach den Regeln der BJS.

In jeder Disziplin dürfen pro Schule jeweils **maximal 4 Teilnehmer/innen** (beide Altersgruppen zusammen) starten (Kugelstoßen und Schlagballweitwurf zusammen auch max. 4 Teilnehmer).

Die Teilnehmer müssen sich nicht gleichmäßig auf beide Altersgruppen verteilen, d.h. eine Schule kann z.B. in der AK **ROT** alle 4 Teilnehmer melden.

3.3 Schwimmen

Die Schwimmwettkämpfe orientieren sich an den Regeln der FINA.

Nur die wesentlichen Abänderungen dieser Regeln werden hier aufgezeichnet.

Disziplinen

Altersklasse **GRÜN/ROT**

50 m Brust

50 m Kraul

Staffel 4 * 50 m Freistil

Startberechtigung

In jeder Disziplin dürfen pro Schule jeweils maximal 4 Teilnehmer/innen (beide Altersgruppen zusammen) starten.

Die Teilnehmer müssen sich nicht gleichmäßig auf beide Altersgruppen verteilen, d.h. eine Schule kann z.B. in der AK **ROT** alle 4 Teilnehmer melden.

Schüler der AK **GRÜN** dürfen in der AK **ROT** starten (es darf aber nicht an der gleichen Disziplin in beiden Altersklassen teilgenommen werden).

Die Bahnverteilung wird nach dem Zufallsprinzip vergeben. In jedem notwendigen Vorlauf sollte, wenn möglich, keine Schule doppelt vertreten sein. In das darauf folgende Finale kommen die Erstplatzierten pro Lauf sowie weitere Zeitschnellste.

3. Ostasienspiele der deutschsprachigen Schulen

Badekappenpflicht.

Bikini- und Short-Verbot.

Die Wand muss bei der Wende berührt werden (keine Vorgaben) -> Wendenrichter

Eine Schwimmerin/ein Schwimmer darf nicht in der gleichen Disziplin in beiden Altersklassen starten.

In der Staffel müssen je ein Mädchen und je ein Junge aus der AK GRÜN und aus der AK ROT starten.

Fotofinish (iPad)

Bewertungsmodus

In den Einzeldisziplinen werden die ersten sechs Plätze gewertet:

1. Platz = 6 Punkte 2. Platz = 5 Punkte 3. Platz = 4 Punkte ... 6. Platz = 1 Punkt

Die Staffel wird doppelt gewertet:

1. Platz = 12 Punkte 2. Platz = 10 Punkte 3. Platz = 8 Punkte ... 6. Platz = 2 Punkte

3.4 Basketball

Die Basketballwettkämpfe werden nach den Regeln der FIBA durchgeführt.

Nur die Abänderungen dieser Regeln werden hier aufgezeichnet.

Der Veranstalter verpflichtet sich qualifizierte Schiedsrichter zu engagieren.

Wettkampfregeleungen:

Alle 10 Mädchen und alle 10 Jungen sind spielberechtigt.

Auf dem Spielfeld dürfen maximal 2 Spielerinnen bzw. 2 Spieler der AK ROT zugleich auf dem Feld spielen, welche durch entsprechende einheitliche Armbänder (z.B. rote Schweißbänder) erkennbar gemacht werden.

Spielzeit: 2 x 7 Min. direkter Seitenwechsel ohne Halbzeitpause

- Bei einem Unentschieden gibt es 2 Minute Nachspielzeit. Steht es im Anschluss immer noch unentschieden wird durch Freiwurf entschieden (3 Würfe...).
- Die Spielzeit läuft durch. Unterbrechung nur bei Auszeiten (1 pro Spiel, 1min.).
- Ab dem 4. persönlichen Foul innerhalb einer Begegnung muss ein Spieler vom Feld.
- Ab dem 7. Mannschaftsfoul innerhalb einer Begegnung führt jedes weitere Foul zu zwei Freiwürfen.
- Defense erst ab der Mittellinie (außer in der letzten Spielminute) - illegale Verteidigung (1:1) wird als Foul geahndet.
- Die eigene Spielhälfte muss innerhalb von 8 Sekunden verlassen werden.
- Verteidigungstaktik frei wählbar.

Spiel- und Bewertungsmodus:

Es werden zwei Gruppen gebildet. In der Vorrunde spielt jeder gegen jeden.

Nach der Vorrunde werden die Halbfinale überkreuz gespielt. 1A gegen 2B; 1B gegen 2A. Die Sieger spielen um Platz 1 und 2, die Verlierer spielen um Platz 3 und 4. Die dritten aus Gruppe A und B spielen um Platz 5 und 6.

Sieg 2 Punkte

Niederlage 1 Punkt

3. Ostasienspiele der deutschsprachigen Schulen

Liegt nach der Vorrunde ein Punktegleichstand vor, dann zählt:

1. der direkte Vergleich
2. die Korbdifferenz
3. die Anzahl der erzielten Körbe
4. Freiwürfe (jeweils min. 3 Werfer)

3.5 Fußball

Die Fußballwettkämpfe werden nach den Regeln der FIFA durchgeführt. Nur die Abänderungen dieser Regeln werden hier aufgezeichnet. Der Veranstalter verpflichtet sich qualifizierte Schiedsrichter zu engagieren.

Wettkampfregelungen:

- Jede Schule stellt eine Mädchen- und eine Jungenmannschaft.
- Jedes Team besteht aus maximal 10 Spieler/innen.
- Grundaufstellung: 1 Torwart und 5 Feldspieler/innen (darauf achten, dass alle Schüler spielen)
- Torgröße: Kleinfeldtore (5m)
- Strafstoß nach der offiziellen Regelung (7 m)
- Spielzeit: 2 * 7 min, direkter Seitenwechsel ohne Halbzeitpause
- Keine Nachspielzeit, außer bei einer längeren Spielunterbrechung.
- Auswechslungen nach Handballregeln: fliegender Wechsel in einer markierten Wechselzone an der Mittellinie. Bei Verstoß (zu viele Spieler) gibt es eine 2 min-Zeitstrafe.
- Keine Abseits-Regel, die Rückpassregel wird aber angewendet.
- Freistöße können direkt ausgeführt werden, außer beim unerlaubten Rückpass zum Torwart (indirekter Freistoß).
- Erhält ein Spieler die rote Karte, ist er für die nächste Begegnung gesperrt. Es gibt kein Kumulieren von gelben Karten über ein Spiel hinweg.
- Gespielt wird bei jedem Wetter.
- Bei einem Unentschieden in der Hauptrunde (außer Finale) folgt direkt ein 7 m-Schießen (jeweils min. 3 Schützen). Die Seite wird per Münzwurf ausgelost.
- Bei einem Unentschieden im Finale folgt eine Verlängerung von 3 min., steht es dann immer noch Unentschieden folgt ein 7 m- Schießen (siehe vorigen Punkt).
- Schienbeinschoner sind vorgeschrieben.
- Die Trikots müssen mit Nummern versehen sein.
- Stollenschuhe sind auf dem Kunstrasenplatz nicht erlaubt.

Spiel- und Bewertungsmodus:

Es werden zwei Gruppen gebildet.

Die Vorrundenspiele werden jeder gegen jeden bestritten.

Sieg	3 Punkte
Unentschieden	1 Punkt
Niederlage	0 Punkte

3. Ostasienspiele der deutschsprachigen Schulen

Liegt nach der Vorrunde ein Punktegleichstand vor, dann zählt:

1. die Tordifferenz
2. die Anzahl der erzielten Tore
3. 7 m Schießen (jeweils min. 3 Schützen)

Nach der Vorrunde werden die Halbfinale überkreuz gespielt. 1A gegen 2B; 1B gegen 2A. Die Sieger spielen um Platz 1 und 2, die Verlierer spielen um Platz 3 und 4. Die dritten aus Gruppe A und B spielen um Platz 5 und 6.

3.6 Volleyball

Die Volleyballwettkämpfe werden nach den Regeln der FIVB durchgeführt.

Nur die Abänderungen dieser Regeln werden hier aufgezeichnet.

Der Veranstalter verpflichtet sich qualifizierte Schiedsrichter zu engagieren.

Wettkampfbestimmungen:

- Es gibt kein Durchschnittsalter der Mannschaft. Alle Mitglieder der Mannschaft sind spielberechtigt.
- Es müssen immer drei Mädchen und drei Jungen auf dem Feld sein.
- Die Netzhöhe in der Mitte beträgt 2,30 Meter.
- Es werden zwei Sätze (15 Punkte) gespielt. Beim Spielstand 14:14 wird weitergespielt, bis eine Mannschaft zwei Punkte Vorsprung hat oder bis maximal 20 Punkte erreicht sind. Steht es danach 1:1 in den Sätzen, wird ein zusätzlicher Satz gespielt.
- Pro Satz sind unbegrenzt Spielerwechsel (jeder hat einen festen Partner) und eine Auszeit erlaubt.
- Die Libero-Regelung findet keine Anwendung.

Spiel- und Bewertungsmodus:

Es werden zwei Gruppen gebildet, jeder spielt gegen jeden in seiner Gruppe.

Sieg	2 Punkte
Niederlage	0 Punkte

Nach der Vorrunde werden die Halbfinale überkreuz gespielt. 1A gegen 2B; 1B gegen 2A. Die Sieger spielen um Platz 1 und 2, die Verlierer spielen um Platz 3 und 4. Die dritten aus Gruppe A und B spielen um Platz 5 und 6.

Liegt nach der Vorrunde ein Punktegleichstand vor, dann zählt:

1. die Spielpunkte-Differenz
2. die Anzahl der erzielten Spielpunkte
3. der direkte Vergleich