



KANTONSSCHULE AM BURGGGRABEN

FACHGRUPPE SPORT

# KONZEPT SPORTTAG

## 1. KLASSEN

*Version für Schülerinnen und Schüler*



## **Inhaltsverzeichnis**

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. AUSGANGSLAGE .....</b>                              | <b>2</b>  |
| 1.1. Team-Event .....                                     | 2         |
| 1.2. Spielturnier .....                                   | 2         |
| <b>2. TEAM-EVENT .....</b>                                | <b>3</b>  |
| 2.1. Teile des Team-Events .....                          | 3         |
| 2.2. Polysportive Stafette .....                          | 3         |
| 2.2.1. Posten 1: Blindenslalom .....                      | 6         |
| 2.2.2. Posten 2: Jasskartenstafette .....                 | 7         |
| 2.2.3. Posten 3: Hinkebein .....                          | 8         |
| 2.2.4. Posten 4: Intercrosse-Zielwurf .....               | 9         |
| 2.2.5. Posten 5: Personentransport .....                  | 10        |
| 2.3. Team-Challenges .....                                | 11        |
| 2.3.1. Challenge Kondition: Seilziehen .....              | 11        |
| 2.3.2. Challenge Kognition: Sportquiz .....               | 11        |
| 2.3.3. Challenge Koordination: Gruppen-Seilspringen ..... | 11        |
| 2.3.4. Rangpunktesystem und Rangierung .....              | 12        |
| 2.4. Klassenstafette .....                                | 12        |
| 2.5. Endwertung Team-Event .....                          | 13        |
| <b>3. SPIELTURNIER .....</b>                              | <b>14</b> |
| 3.1. Sportarten .....                                     | 14        |
| 3.2. Einteilung Spielfelder .....                         | 14        |
| 3.3. Spielmodus .....                                     | 14        |
| 3.4. Spielregeln & Siegpunkte .....                       | 14        |
| 3.5. Endwertung Spielturnier .....                        | 14        |
| <b>4. GESAMTWERTUNG &amp; SIEG .....</b>                  | <b>15</b> |
| <b>5. ZEITPLÄNE .....</b>                                 | <b>16</b> |
| 5.1. Team-Event .....                                     | 16        |
| 5.2. Spielturnier .....                                   | 16        |



**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
Untergymnasium, Gymnasium

## 1. Ausgangslage

- Aufteilung des Sporttags auf zwei Halbtage an zwei Austragungsorten (Leichtathletikanlage Neudorf / KSBG) und in zwei Formaten (Team-Event / Spielturnier)
  - Die Jungenklassen starten am Vormittag mit dem Team-Event auf der Leichtathletikanlage Neudorf und wechseln am Nachmittag an die KSBG zum Spielturnier.
  - Die Mädchenklassen absolvieren den Sporttag in umgekehrter Reihenfolge.
- Anzahl Sportklassen **2023-24**:
  - Jungen: 6 Sportklassen
  - Mädchen: 9 Sportklassen

### 1.1. Team-Event

Der Team-Event findet auf der Leichtathletikanlage Neudorf in St. Gallen statt (Martinsbruggstrasse, 9016 St. Gallen). Dabei wird ein abwechslungsreicher Wettkampf bestehend aus folgenden drei Teilen durchgeführt:

- Polysportive Stafette
- Team-Challenges
- Klassenstafette

### 1.2. Spielturnier

Das Spielturnier findet mit folgenden Sportarten an der KSBG statt:

- Fussball
- Basketball
- Unihockey



**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
Untergymnasium, Gymnasium

## 2. Team-Event

Als Team-Event wird ein Format durchgeführt, welches von den SoS konditionelle, koordinative, kognitive und soziale Fertigkeiten und Fähigkeiten erfordert. Die Sportklassen teilen sich in möglichst gleichgrosse Viertel (= Kleingruppe) auf. Gerechnet wird im vorliegenden Konzept mit Klassengrössen zwischen mind. 12 und max. 32 SoS. Jede Kleingruppe besteht somit aus mind. 3 bis max. 8 SoS. Die SoS erhalten bei der Anwesenheitskontrolle von der ihnen zugewiesenen Lehrperson farbige Startnummern. Die Farbe bestimmt die Klassenzugehörigkeit. Die gesamte Sportklasse erhält Startnummern in der gleichen Farbe. Jede Kleingruppe einer Sportklasse besteht aus SoS mit den Startnummern 1 bis X. X ist dabei die Anzahl SoS in dieser Kleingruppe. Die Anzahl Mitglieder einer Kleingruppe wird auf einem Klebebandstreifen auf den Startnummern vermerkt (siehe unten). Die Startnummern sind mit aufsteigenden grossen Zahlen bedruckt (z.B. 1-5). Auf den Klebebandstreifen wird die Gruppengrösse der Kleingruppe notiert (z.B. 5). So ergeben sich z.B. folgende Startnummern für eine Kleingruppe, wobei die Zahl in Klammern der Zahl auf dem Klebebandstreifen entspricht:

1 (5) / 2 (5) / 3 (5) / 4 (5) / 5 (5)

Beispiel: Die Sportklasse SM1ac besteht aus 22 Schülerinnen. Zwei Schülerinnen sind bereits im Französischaufenthalt und eine Schülerin ist verletzt. 19 Schülerinnen sind also aktiv am Sporttag mit dabei und erhalten hellgrüne Startnummern zugeteilt. Sie teilen sich in vier Kleingruppen auf. Die Kleingruppen A, B und C bestehen aus 5 Schülerinnen, die Kleingruppe D aus 4 Schülerinnen. Die Startnummernaufteilung sieht also so aus:

|                |   |   |   |   |   |
|----------------|---|---|---|---|---|
| Kleingruppe A: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kleingruppe B: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kleingruppe C: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kleingruppe D: | 1 | 2 | 3 | 4 |   |

(Die Klebebandstreifen sind hier nicht abgebildet.)

### 2.1. Teile des Team-Events

Der Team-Event besteht aus drei Teilen:

- Im ersten Teil treten die Kleingruppen A und B (= Halbklasse) aller Klassen zu einer *polysportiven Stafette* im Stern-OL Format an. Gleichzeitig absolvieren die Kleingruppen C und D (= Halbklasse) drei sogenannte *Team-Challenges* aus den Bereichen Kondition, Kognition und Koordination.
- Im zweiten Teil wechseln die Kleingruppen die Schauplätze. Die Kleingruppen C und D treten zur polysportiven Stafette an und die Kleingruppen A und B zu den Team-Challenges.
- Im dritten Teil folgt für alle Kleingruppen zusammen (= ganze Sportklasse) eine *Klassenstafette*.

### 2.2. Polysportive Stafette

Es wird eine Wechselzone eingerichtet / festgelegt. Diese ist immer der Ausgangspunkt für den Sprint zum nächsten Posten. Die Wechselzone ist gleichzeitig Erholungs-, Besprechungs- und Besammlungszone.



**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
 Untergymnasium, Gymnasium

Jede Klasse bekommt einen *persönlichen Staffelstab* zugeteilt. In der Wechselzone wird der Staffelstab von der vom Posten (z.B. Nr. 1) zurückkommenden Kleingruppe (z.B. A) der wartenden Kleingruppe (z.B. B) übergeben. Nach der Übergabe sprintet die entsprechende Kleingruppe B zum nächsten Posten (z.B. Nr. 2) und muss dort den Staffelstab dem Postenchef abgeben bevor sie mit dem Absolvieren des Postens beginnen darf. Erst nachdem der Postenchef den Posten als korrekt erledigt bestätigt, händigt er den Staffelstab wieder der Kleingruppe B aus, die damit zurück zur Wechselzone sprintet, wo der Staffelstab erneut der andern Kleingruppe A übergeben wird.

Absolviert werden fünf Posten, welche unten genauer erklärt werden. Jede Kleingruppe absolviert jeden Posten einmal. Trotzdem funktioniert das Ganze im Stafettenprinzip. Aus der im obigen Beispiel erwähnten Klasse SM1ac melden sich die Kleingruppen A und B zuerst zur polysportiven Stafette.

Beispiel: Die Kleingruppe A sprintet nach der einmaligen Sackhüpfstrecke (= Startschuss-Aufgabe, vgl. unten) zum Posten 1. Nach Erledigung des Postens 1 sprintet sie zurück zur Wechselzone und übergibt dort den Staffelstab an die Kleingruppe B. Diese sprintet zum Posten 2 und kehrt nach Erledigung des Postens 2 wieder zurück etc. Nach dem Posten 5 folgt wieder der Posten 1, der diesmal folgerichtig von der Kleingruppe B ausgeführt wird.

**Startschuss-Aufgabe**

Um den Andrang beim Posten 1 bei Wettkampfbeginn zu verkleinern, wird vor dem Posten 1 *einmalig* eine Startschuss-Aufgabe durchgeführt. 6 SoS der Kleingruppe A erhalten einen Reifen. Sollte die Kleingruppe A aus weniger als 6 SoS bestehen, so wird mit so vielen SoS der Kleingruppe B ergänzt, bis 6 SoS erreicht sind. Die 6 SoS geben sich die Hände und bilden dadurch einen vollständig geschlossenen Kreis. Der Reifen, der anfangs ruhend an einem beliebigen Arm hängt, muss nun zweimal im Kreis herumgegeben werden, ohne dass sich dabei die Hände lösen und der Kreis öffnet. Pro Fehler müssen zusätzlich zwei weitere Personen den Reifen queren. Nach der Reifenaufgabe muss schliesslich eine Strecke von ca. 60 m (Umkehrpunkt nach ca. 30 m) mit Sackhüpfen absolviert werden. Dabei können sich die 6 SoS beliebig abwechseln. Nach Absolvieren der Sackhüpfstrecke sprintet die ganze Kleingruppe A zum Posten 1. Allfällig ergänzend eingesetzte SoS der Kleingruppe B gehen zurück in die Wechselzone zu ihren dort wartenden restlichen Kleingruppenmitgliedern B.

| Runde | Zeitpunkt                   | Kleingruppe (= KG)                 | Posten              |
|-------|-----------------------------|------------------------------------|---------------------|
|       | Vor der eigentl. Stafette   | KG A (evtl. + einige SoS der KG B) | Startschuss-Aufgabe |
| 1     | Start der eigentl. Stafette | KG A                               | 1                   |
| 2     | Nach 1. Übergabe            | KG B                               | 2                   |
| 3     | Nach 2. Übergabe            | KG A                               | 3                   |
| 4     | Nach 3. Übergabe            | KG B                               | 4                   |
| 5     | Nach 4. Übergabe            | KG A                               | 5                   |
| 6     | Nach 5. Übergabe            | KG B                               | 1                   |
| 7     | Nach 6. Übergabe            | KG A                               | 2                   |
| 8     | Nach 7. Übergabe            | KG B                               | 3                   |
| 9     | Nach 8. Übergabe            | KG A                               | 4                   |
| 10    | Nach 9. Übergabe            | KG B                               | 5                   |
|       | Ziel                        |                                    |                     |



**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
Untergymnasium, Gymnasium

Der Staffelstab absolviert also total zwei Runden à 5 Posten. Die Kleingruppe A absolviert im ersten Durchgang alle ungeraden Posten, die Kleingruppe B alle geraden. Im zweiten Durchgang ist es genau umgekehrt (Kleingruppe A gerade, Kleingruppe B ungerade).

Wichtig ist, dass die Kleingruppen zur Staffelstabübergabe immer vollständig erscheinen. Der Staffelstab wird erst weitergegeben, wenn die letzte Person der Kleingruppe in der Wechselzone angekommen ist. Dies wird durch den Wechselzonenchef überprüft (Klebebandstreifen auf Startnummer).

Die Posten sind so gewählt, dass sie in maximal fünf Minuten beendet werden können. Eine durchschnittlich gute Halbklassse soll somit nach ca. 50 min fertig sein mit der polysportiven Stafette. Nach spätestens 60 min wird die Stafette vom Wechselzonenchef beendet. Es zählt der zu diesem Zeitpunkt aktuelle Zwischenrang. Pro nicht absolvierten Posten wird in der Endwertung ein halber Rangpunkt addiert (siehe unten).

**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
Untergymnasium, Gymnasium

**2.2.1. Posten 1: Blindenslalom**

Mithilfe einer verdunkelten Schwimmbrille wird ein Gruppenmitglied blind durch einen Menschenslalom gelotst. Dabei dürfen sich alle Gruppenmitglieder zu keinem Zeitpunkt berühren (Ausnahme letzte menschliche Slalomstange, siehe unten). Die blinde Person muss durch akustische Hinweise durch den Menschenslalom gelotst werden. Der Abstand zwischen den menschlichen Slalomstangen ist vorgegeben. Das Ende der blind zurückzulegenden Strecke ist die letzte menschliche Slalomstange. Diese muss per Handschlag berührt werden. Ab hier darf die blinde Person die Brille kurz abnehmen und bekommt einen Bändel, den sie anziehen muss. Sie darf nun sehend zum Start (= Reifen) zurück sprinten und

- a. zieht die Blindenbrille wieder an oder
- b. übergibt die Blindenbrille einem anderen Gruppenmitglied und nimmt dessen Position als Slalomstange ein.

Insgesamt müssen so 6 Bändel geholt und dem Postenchef abgegeben werden.

**Material**

|  |   |
|--|---|
| Markierhütchen /-teller = Anz. Klassen x 7 | Verdunkelte Schwimmbrillen = Anz. Klassen |
| Reifen = Anzahl Klassen                    | Bändel = Anz. Klassen x 6                 |

**Ort**



**Aufgabe Helfende**

- Einhaltung des Ablaufs Hindernislauf
- Bändel und Schwimmbrillen bereithalten
- Kontrolle und Abgabe Bändel beim Umkehrpunkt
- Kontrolle Anzahl Bändel im Start / Ziel Bereich

**Optimale Anzahl Helfende: 2**

**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
Untergymnasium, Gymnasium

**2.2.2. Posten 2: Jasskartenstafette**

Klassische Stafetten-Form. Zwei Mitglieder der Gruppe starten, sprinten zur nächsten Markierung (15-20 m), holen dort je eine umgedrehte Jasskarte und bringen diese zurück zum Reifen. Das Ziel ist es, entweder mit den Jasskarten 25 Punkte zu erreichen, wobei jede Jasskarte 1 Punkt ergibt, oder 3 Vierlinge (= Posten sofort absolviert) zu ergattern. Es dürfen immer nur maximal 2 Mitglieder der Gruppe unterwegs sein.

**Material**

|  |  |
|--|--|
| Packungen laminierte Jasskarten = Anz. Klassen |  |
| Reifen für Jasskarten = Anz. Klassen x 2       |  |

**Ort**



**Aufgabe Helfende**

- Wenn Team Punkte erreicht, brauchen sie das Okay eines Helfenden, um weiterzugehen
- Kontrolle, dass nur je 1 Jasskarte pro SoS mitgenommen wird

**Optimale Anzahl Helfende: 2-3**

**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
Untergymnasium, Gymnasium

**2.2.3. Posten 3: Hinkebein**

Jeweils zwei Mitglieder der Gruppe binden ein Bein aneinander, so dass sie die Strecke „mit drei Beinen“ absolvieren. Nach dem Zusammenbinden treten sie auf die Rundbahn und legen gemeinsam 400 m zurück. Bei ungeraden Gruppengrössen begleiten die „ungeraden“ SoS die zusammengebundenen Paare ohne den Paaren aktiv zu helfen. Entdecken die Helfenden einen Regelverstoss auf der Laufstrecke (Abkürzung, Seil weggenommen etc.), werden die Läufer/innen auf eine Zusatzrunde geschickt.

Aufschlüsselung nach Gruppengrösse:

| Anzahl Gruppenmitglieder | Anzahl Paare | Anzahl Begleitläufer/innen |
|--------------------------|--------------|----------------------------|
| 3                        | 1            | 1                          |
| 4                        | 2            | 0                          |
| 5                        | 2            | 1                          |
| 6                        | 3            | 0                          |
| 7                        | 3            | 1                          |

**Material**

|   |   |
|---|---|
| Seile (Beine zus.binden) = Anz. Klassen x 3 | Pylone oder Malstab (Markierung Start-/Ziellinie) |
|---|---|

**Ort**



**Aufgabe Helfende**

- Überblick Einhaltung der Laufstrecke
- Durchsetzen der Strafrunde
- evtl. Hilfe beim Zusammenbinden

**Optimale Anzahl Helfende: 2-3**

**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
Untergymnasium, Gymnasium

**2.2.4. Posten 4: Intercrosse-Zielwurf**

Die Gruppenmitglieder stehen sich im Abstand von 10 m gegenüber hinter den Begrenzungslinien. Hinter der einen Begrenzungslinie halten 2 Gruppenmitglieder mit allen 4 Händen einen Sackhüpf sack fest (= Sackhalter). Hinter der anderen Begrenzungslinie liegen 6 Bälle und 2 Intercrosse-Sticks bereit. Die restlichen Gruppenmitglieder werfen mit den 2 Intercrosse-Sticks die Bälle (= Werfer). Ziel ist, dass die geworfenen Bälle im Sackhüpf sack landen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Die Rollen (Sackhalter / Werfer) dürfen jederzeit und beliebig oft gewechselt werden.
- Die 4 Hände der 2 Sackhalter dürfen den Sack nie verlassen (ausser bei Rollentausch).
- Die 2 Sackhalter dürfen keine Bälle zu den Wurfern oder gar in den Sackhüpf sack befördern.
- Die Werfer dürfen sich auf die 2 verfügbaren Intercrosse-Sticks aufteilen und abwechseln.
- Der Ball muss mit dem Intercrosse-Stick im Direktflug in den Sackhüpf sack geworfen werden, ohne dabei vom Boden aufzuspringen. Die Wurftechnik spielt dabei keine Rolle.
- Nur die Werfer dürfen Bälle holen, die nicht im Sackhüpf sack gelandet sind.
- Es dürfen keine Werfer als «Bällezurückbringer» bei den Sackhaltern oder zwischen den Begrenzungslinien stehen, denn:
  - Ein Wurf zählt nur, wenn sich **alle** hinter ihren Begrenzungslinien befinden. (Sackhalter hinter ihrer Begrenzungslinie, Werfer hinter ihrer Begrenzungslinie)
- Somit dürfen also erst Bälle geholt werden (dies allerdings von allen Wurfern), wenn keine Bälle mehr zum Werfen bereit liegen.

Jedem Team stehen 6 Bälle zur Verfügung, welche alle im Sackhüpf sack liegen müssen.

→ 3er-Gruppe: 1 Werfer, 2 Sackhalter, 4 Bälle. Rollentausch beliebig oft erlaubt.

**Material**

|                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| Intercrosse-Sticks = Anz. Klassen x 2 | Sackhüpf säcke = Anz. Klassen                   |
| Tennisbälle = Anz. Klassen x 6        | 2 Begrenzungslinien (z.B. Hürden / Absperrband) |

**Ort**



**Aufgabe Helfende**

- Einhaltung aller Regeln → sonst 1 Ball aus dem Sackhüpf sack nehmen
  - War zum Zeitpunkt des Regelverstosses noch kein Ball im Sack, so wird anschliessend der erste Treffer wieder rausgenommen.

**Optimale Anzahl Helfende: 2-3**

**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
Untergymnasium, Gymnasium

**2.2.5. Posten 5: Personentransport**

Zu dritt werden auf dem Personentransport-Parcours mehrere Runden zurückgelegt. Zwei Personen sind besorgt, dass eine dritte Person niemals den Boden berührt, indem sie diese Person z.B. tragen. Dabei spielt es keine Rolle, ob eine oder zwei Personen tragen. Nach jeder komplett absolvierten Runde dürfen die transportierte und die transportierenden Personen ausgewechselt werden.

An einer Stelle des Parcours muss die transportierte Person durch einen Veloreifen hindurch bewegt werden. An einer anderen Stelle muss die transportierte Person einmal ober- und einmal unterhalb eines Seiles transportiert werden. Nach Absolvieren der gesamten Strecke wird der getragenen Person ein Bündel überreicht (nicht selber nehmen).

Insgesamt müssen 4 Bündel gesammelt werden.

**Material**

|                           |  |
|---------------------------|--|
| Bündel = Anz. Klassen x 4 | 2 Hochsprung-Zauberschnüre               |
| Veloreifen = Anz. Klassen | 4 Speere (Befestigung der Zauberschnüre) |

**Ort**



**Aufgabe Helfende**

- Einhaltung des Parcours kontrollieren
- Bündel überreichen
- Bündel zählen

**Optimale Anzahl Helfende: 2**



**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
Untergymnasium, Gymnasium

### 2.3. Team-Challenges

Im Halbrund der Hochsprunganlage absolvieren die nicht die polysportive Stafette durchführenden zwei Kleingruppen (= Halbklasse) die Team-Challenges. In den Bereichen Kondition, Koordination und Kognition messen sie sich mit den gegnerischen Halbklassen. Der zeitliche Ablauf sieht wie folgt aus:

|             |        |   |
|-------------|--------|---|
| 0:00 – 0:05 | 5 min  | Start und Erklärung des Ablaufs der Team-Challenges |
| 0:05 – 0:25 | 20 min | Seilziehen  |
| 0:25 – 0:35 | 10 min | Sportquiz   |
| 0:35 – 1:00 | 25 min | Gruppen-Seilspringen                                |

#### 2.3.1. Challenge Kondition: Seilziehen

Auf zwei Wettkampfbahnen messen sich vier Kleingruppen gleichzeitig (2 Kleingruppen pro Wettkampfbahn). Jeder gewonnene Zug ergibt 2 Punkte. Sollte der Zug nach 45 Sekunden nicht beendet sein, gewinnt die Klasse, welche die Seilmittemarkierung bei Abpfeiff näher bei sich hat. In diesem Fall erhält sie 1 Punkt. Bei jedem Duell bestimmt die kleinere Klasse, wie viele SoS gegeneinander antreten. Sie entscheiden sich für eine Zahl zwischen drei und fünf.

Das Seilziehturnier wird im Modus «jeder gegen jeden» oder «Vorrunde / Finalrunde» durchgeführt (abhängig von der Anzahl Kleingruppen).

- Es werden Rangpunkte vergeben (Rang 1 = 1 Rangpunkt / Rang 2 = 2 Rangpunkte / etc.).
- Bei einem Gleichstand werden die gleichen Rangpunkte vergeben (vgl. Beispiel unten).
- Das Turnierdiagramm ist auf einer separaten Exceldatei festgehalten.

#### 2.3.2. Challenge Kognition: Sportquiz

Die Halbklasse erhält ein Sportquiz mit 12 Fragen und hat genau 10 min Zeit, um dieses auszufüllen und abzugeben. Es dürfen keine Hilfsmittel wie z.B. Handy benutzt werden (Sporttag = Unterricht).

- Es werden Rangpunkte vergeben (Rang 1 = 1 Rangpunkt / Rang 2 = 2 Rangpunkte / etc.).
- Bei einem Gleichstand werden die gleichen Rangpunkte vergeben (vgl. Beispiel unten).

#### 2.3.3. Challenge Koordination: Gruppen-Seilspringen

Die Aufgabe der Halbklassen besteht darin, ein Langseil zu schwingen und genau 4 Mitglieder der Halbklasse gleichzeitig darin springen zu lassen. Es wird gezählt, wie viele Sprünge die vier Springenden in 45 Sekunden machen können. Ein Sprung zählt, wenn alle 4 Springenden 1x gleichzeitig über das Seil springen. Nach der Erklärung der Aufgabe, gibt es eine fünfminütige Übungszeit, dabei steht jeder Klasse 1 Langseil zur Verfügung. Danach zählen die Versuche. Wiederum treten zwei Halbklassen gleichzeitig an und werden gleichzeitig bewertet. Jede Halbklasse hat 2 Versuche, die beide summiert als Endergebnis zählen. Die Reihenfolge wird vor Ort festgelegt.

- Es werden Rangpunkte vergeben (Rang 1 = 1 Rangpunkt / Rang 2 = 2 Rangpunkte / etc.).
- Bei einem Gleichstand werden die gleichen Rangpunkte vergeben (vgl. Beispiel unten).



**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
 Untergymnasium, Gymnasium

**2.3.4. Rangpunktesystem und Rangierung**

Das Rangpunktesystem des Teils «Team-Challenges» (Beispiel für 7 Halbklassen):

| Challenge   | Seilziehen |            | Quiz               |            | Seilspringen      |            | Rangpunkte-total | Übernahme in Endwertung |
|-------------|------------|------------|--------------------|------------|-------------------|------------|------------------|-------------------------|
|             | Siege      | Rangpunkte | Korrekte Antworten | Rangpunkte | Sprünge           | Rangpunkte | Summe            | Rangpunkte              |
| <i>Best</i> | 6          | 1          | 12                 | 1          | <i>unbegrenzt</i> | 1          | 3                | 1                       |
| Klasse 1    | 4          | 3          | 4                  | 5          | 14                | 4          | 12               | 4                       |
| Klasse 2    | 3          | 4          | 2                  | 7          | 20                | 2          | 13               | 6                       |
| Klasse 3    | 6          | 1          | 8                  | 2          | 6                 | 6          | 9                | 2                       |
| Klasse 4    | 2          | 5          | 11                 | 1          | 11                | 5          | 11               | 3                       |
| Klasse 5    | 2          | 5          | 5                  | 4          | 17                | 3          | 12               | 4                       |
| Klasse 6    | 5          | 2          | 8                  | 2          | 21                | 1          | 5                | 1                       |
| Klasse 7    | 1          | 7          | 4                  | 5          | 4                 | 7          | 19               | 7                       |

**2.4. Klassenstafette**

Die 4 Kleingruppen (= 2 Halbklassen) gehen wieder als eine ganze Sportklasse zusammen. Auf einer vorgegebenen Strecke (ca. 80 m) auf dem Rasen wird eine Stafette durchgeführt. Aus der gesamten Klasse werden 10 Läuferinnen oder Läufer ausgewählt. Jede Läuferin / jeder Läufer läuft zweimal und trägt dabei einen Stafettenstab. Die Übergabe des Stafettenstabs erfolgt (wenn vorhanden) hinter den Malstäben.





**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
 Untergymnasium, Gymnasium

**2.5. Endwertung Team-Event**

In jedem der drei Teile des Team-Events werden Rangpunkte vergeben, welche am Schluss in der Endwertung miteinander verrechnet werden. Somit gewinnt das Team mit den wenigsten Rangpunkten. Dabei zählt die polysportive Stafette 50% und die anderen beiden Teile je 25% (siehe folgende Tabelle). Bei finalem Rangpunktegleichstand entscheidet das bessere Ergebnis in der polysportiven Stafette.

Beispiel für 7 Sportklassen:

| Gewichtung  | 50 %<br>(min. 4 Rangpunkte) |                         | 25 %<br>(min. 2 Rangpunkte) |                        | 25 %<br>(min. 2 Rangpunkte) | Total     |
|-------------|-----------------------------|-------------------------|-----------------------------|------------------------|-----------------------------|-----------|
|             | Polysp. Stafette KG A+B     | Polysp. Stafette KG C+D | Team-Challenges KG A+B      | Team-Challenges KG C+D | Klassenstafette             |           |
| System      | Rangpunkte x 2              | Rangpunkte x 2          | Rangpunkte x 1              | Rangpunkte x 1         | Rangpunkte x 2              | Summe     |
| <i>Best</i> | 2                           | 2                       | 1                           | 1                      | 2                           | 8         |
| Klasse 1    | 6                           | 10                      | 3                           | 2                      | 6                           | <b>27</b> |
| Klasse 2    | 2                           | 12                      | 4                           | 3                      | 12                          | 33        |
| Klasse 3    | 10                          | 8                       | 4                           | 6                      | 4                           | 32        |
| Klasse 4    | 12                          | 6                       | 6                           | 1                      | 2                           | <b>27</b> |
| Klasse 5    | 8                           | 2                       | 2                           | 5                      | 14                          | 31        |
| Klasse 6    | 14                          | 4                       | 7                           | 4                      | 10                          | 39        |
| Klasse 7    | 4                           | 16 (14+2) *             | 1                           | 7                      | 8                           | 36        |

\* inklusive +2 Rangpunkte für 4 nicht geschaffte Posten (0.5 Rangpunkte pro Posten)

«Klasse 1» gewinnt den Team-Event hauchdünn vor der «Klasse 4», da «Klasse 1» zwar gleich viele Total-Rangpunkte hat wie «Klasse 4», allerdings weniger Rangpunkte in der polysportiven Stafette hat.



**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
 Untergymnasium, Gymnasium

### 3. Spielturnier

#### 3.1. Sportarten

Die Sportklassen bestreiten in ihren jeweiligen Sportartenteams das Spieltournament bestehend aus folgenden Sportarten:

- Fussball
- Basketball
- Unihockey

#### 3.2. Einteilung Spielfelder

Schönwettervariante:

| Sportart   | Spielfeld 1     | Spielfeld 2     |
|------------|-----------------|-----------------|
| Fussball   | Rasen quer      | Rasen quer      |
| Basketball | Halle S10 quer  | Halle S10 quer  |
| Unihockey  | Halle S20 längs | Halle S30 längs |

Schlechtwettervariante:

| Sportart   | Spielfeld 1     | Spielfeld 2     |
|------------|-----------------|-----------------|
| Fussball   | Halle S10 quer  | Halle S10 quer  |
| Basketball | Halle S40 quer  | Halle S40 quer  |
| Unihockey  | Halle S20 längs | Halle S30 längs |

Mit welcher Variante gespielt wird, kann erst kurzfristig aufgrund der Wetterlage festgelegt werden.

#### 3.3. Spielmodus

In jeder Sportart wird in einer Vorrunde und einer Finalrunde gespielt. Dabei finden abhängig von der Anzahl Sportklassen mehr oder weniger Platzierungsspiele nach der Vorrunde statt.

#### 3.4. Spielregeln & Siegpunkte

Es wird nach dem KSBG Turnierreglement Sporttag 1. Klassen gespielt.

#### 3.5. Endwertung Spieltournament

Das Rangpunktesystem des Spieltournament (Beispiel für 7 Halbklassen):

| Sportart    | Fussball |            | Basketball |            | Unihockey |            |
|-------------|----------|------------|------------|------------|-----------|------------|
|             | Siege    | Rangpunkte | Siege      | Rangpunkte | Siege     | Rangpunkte |
| <i>Best</i> | 6        | 1          | 6          | 1          | 6         | 1          |
| Klasse 1    | 4        | 3          | 3          | 5          | 3         | 4          |
| Klasse 2    | 3        | 4          | 1          | 7          | 5         | 2          |
| Klasse 3    | 6        | 1          | 5          | 2          | 1         | 6          |
| Klasse 4    | 2        | 5          | 6          | 1          | 2         | 5          |
| Klasse 5    | 2        | 5          | 4          | 4          | 4         | 3          |
| Klasse 6    | 5        | 2          | 5          | 2          | 6         | 1          |
| Klasse 7    | 1        | 7          | 2          | 5          | 0         | 7          |



**Kantonsschule am Burggraben St.Gallen**  
Untergymnasium, Gymnasium

#### 4. Gesamtwertung & Sieg

Diejenige Sportklasse, welche die wenigsten summierten Rangpunkte der beiden Halbtage (Team-Event & Spielturnier) erzielt, gewinnt den Sporttag. Der Team-Event wird dreifach gezählt, jede Sportart aus dem Spielturnier einfach.

*Beispiel:*

Die Klasse SM1ac erreicht

- Rang 3 im Team-Event (T-E)
- Rang 4 im Fussball (FB)
- Rang 5 im Basketball (BB)
- Rang 1 im Unihockey (UH)

| Klasse | T-E 1/3 | T-E 2/3 | T-E 3/3 | FB | BB | UH | Total     | Rang     |
|--------|---------|---------|---------|----|----|----|-----------|----------|
| SM1ac  | 3       | 3       | 3       | 4  | 5  | 1  | <b>19</b> | <b>?</b> |

Das ergibt summiert 19 Rangpunkte. Ob das zum Sporttagsieg reicht, hängt von den summierten Rangpunkten der andern Sportklassen ab.

Bei Rangpunktgleichstand gewinnt die Klasse mit dem besseren Resultat im Team-Event.



## 5. Zeitpläne

### 5.1. Team-Event

| Vormittag     |  |
|---------------|--|
| 07.45         | Anwesenheitskontrolle                              |
| 07.45 - 08.15 | Klassenweise Grobüberblick und Startnummernausgabe |
| 08.15 - 08.35 | Warm-Up mit Postenbesichtigung                     |
| 08.35 - 08.45 | Taktik / Aufteilen / WC                            |
| 08.45 - 09.45 | Teil 1   |
| 09.45 - 10.00 | Wechsel und Pause                                  |
| 10.00 - 11.00 | Teil 2   |
| 11.00 - 11.15 | Wechsel und Pause                                  |
| 11.15 - 11.25 | Teil 3   |
| 11.45         | Ende Programm                                      |

\*Anwesenheitskontrolle

| Nachmittag    |  |
|---------------|--|
| 12.45         | Anwesenheitskontrolle                              |
| 12.45 - 13.15 | Klassenweise Grobüberblick und Startnummernausgabe |
| 13.15 - 13.35 | Warm-Up mit Postenbesichtigung                     |
| 13.35 - 13.45 | Taktik / Aufteilen / WC                            |
| 13.45 - 14.45 | Teil 1   |
| 14.45 - 15.00 | Wechsel und Pause                                  |
| 15.00 - 16.00 | Teil 2   |
| 16.00 - 16.15 | Wechsel und Pause                                  |
| 16.15 - 16.25 | Teil 3   |
| 16.45         | Ende Programm                                      |

\*Anwesenheitskontrolle

### 5.2. Spielturnier

| Vormittag     |                           |
|---------------|---------------------------|
| 07.45         | Anwesenheitskontrolle     |
| 08.00 - 11.30 | Durchführung Spielturnier |
| 11.45         | Ende Programm             |

| Nachmittag    |                           |
|---------------|---------------------------|
| 12.45         | Anwesenheitskontrolle     |
| 13.00 - 16.30 | Durchführung Spielturnier |
| 16.45         | Ende Programm             |