

Seilspringen

TEAMGRÖßE: 7-9 (gleich viele pro Team)

ANSPRECHPARTNER: Hendrik

SÄTZE: 3 Versuche pro Team

ZIEL

Ziel ist es, dass alle Teammitglieder einspringen und so lange wie möglich im Seil bleiben, ohne dass das Seil aufgehalten wird.

PRINZIP

Zwei Spieler drehen das Seil, während die anderen nach und nach in das sich drehende Seil einlaufen und mitspringen, ohne dass das Seil angehalten wird. Sobald alle Spieler im Seil drin sind, wird die Zeit gestoppt. Anschließend hat das andere Team einen Versuch.

REGELN

- Zu Beginn wird eine Runde Schnick-Schnack-Schnuck gespielt und der Gewinner entscheidet, welches Team beginnt
- Die Teams haben abwechselnd jeweils 3 Versuche
- Die Spieler, die das Seil drehen, werden von den Teams selbst ausgewählt und können zwischen den Versuchen gewechselt werden
- Ein Versuch gilt als begonnen, sobald ein Spieler zum Einlaufen angesetzt hat
- Sobald alle Mitglieder eines Teams im Seil sind, wird die Stoppuhr gestartet

FEHLER

- Das Seil schwingt nicht kontinuierlich/ wird angehalten.
- Leichte Berührungen des Seils sind nicht verboten, aber sobald der Schwungfluss unterbrochen wird, gilt der Versuch als beendet.
- Behinderung des gegnerischen Teams

WERTUNG

- Es wird von beiden Teams jeweils der beste Versuch gewertet
- Das Team, das länger mit allen Mitgliedern im Seil durchhält, gewinnt

- Schafft es kein Team, dass alle Spieler ins Seil kommen, zählt die Anzahl der Spieler, die drinnen waren, ohne das Seil anzuhalten (mindestens 1 Sprung geschafft)
- Unentschieden: Bei exakt gleicher Zeit oder gleicher Anzahl von Spielern im Seil gilt das Spiel als unentschieden

ZUSATZPUNKT

- Eine Person springt wieder aus dem Seil raus und erneut rein, ohne den Versuch zu beenden
-

WICHTIG FÜR DAS LEITEN

Gibt es Dinge, auf die man besonders achten muss? Falls streng sein wichtig ist, darauf hinweisen. Gibt es gute Tipps zum Leiten der Station?

- Die Regeln sollten über alle Partien hinweg einheitlich beurteilt werden
- Bei unterschiedlichen Teamgrößen setzen die überschüssigen Personen vom größeren Team aus. Wer aussetzt darf zwischen den Versuchen gewechselt werden
- Nach der Partie kann man den Teams mit einer Sprühflasche eine kleine Abkühlung verschaffen
- Material:
 - Ein langes Seil
 - Eine Stoppuhr
 - Sprühflasche zur Erfrischung