



Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

Stand 01.07.2017

Anlagen zu den
Durchführungsbestimmungen
für die Abiturprüfung
im Fach Sport
2019

- Wertungstabellen der Individualsportarten
- Anforderungsprofile der Mannschaftssportarten

Gymnastik/Tanz

1. Pflichtsequenzen mit dem BALL

1. Pflichtsequenz (*Sprungelement mit Werfen und Fangen*)

Anlauf, Schrittsprung mit Abwurf des Balles nach schräg vorn oben, ihm nachlaufen und ihn mit der anderen Hand fangen.

2. Pflichtsequenz (*Drehelement mit Balancieren und Rollen*)

1 Schritt re¹ vw. 1/1 Passé-Drehung nach rechts auf dem rechten Bein (oder Schritt li vw. 1/1 Passé-Drehung nach links auf dem linken Bein) die Füße zur Grundstellung schließen, dabei Ball 1x um den Körper geben, am Ende den Ball an die Brust legen und über beide Hände in die Vorhalte rollen.

3. Pflichtsequenz (*Standelement mit Kreisen und Prellen*)

Standwaage im Passéstand (Sohlenstand), dabei den Ball um die horizontal gehaltenen Händen kreisen und 2-3x mit beiden Händen prellen, sich aufrichten, die Füße zur Grundstellung schließen, eine Hand vom Ball lösen.

4. Pflichtsequenz (*Schrittelelement mit Prellen und Werfen*)

2 Seitgalopps nach re, dabei 2x prellen mit der li Hand mit einer Gewichtsverlagerung re den Ball über den Kopf von li in die re Hand werfen, ½ Drehung mit Schließen der Füße in die Grundstellung, 2 Seitgalopps nach li, dabei 2x prellen mit der re Hand mit 1 Ausfallschritt li den Ball über den Kopf von re nach li in die li Hand werfen, am Ende die Füße zur Grundstellung schließen.

5. Pflichtsequenz (*Rumpfelement mit Balancieren*)

1 großer horizontaler Kreis des Balles auswärts über dem Kopf (Ball in der re Hand; Kreis re über dem Kopf, entspr. gegengleich), die Kreisbewegung fortsetzen und den Ball hinter den Knien in die andere Hand übergeben (Spiralbewegung mit Übergeben des Balles hinter den Knien), am Ende aufrichten.

Die ganze Sequenz kann auch mit einer Drehung ausgeführt werden.

Grundsätzlich ist vor jedem Stand, jeder Drehung und jedem Sprung ein Schritt erlaubt, auch wenn dieser nicht ausdrücklich ausgeschrieben ist.

¹ siehe Abkürzungsverzeichnis am Ende

2. Pflichtsequenzen mit dem BAND

1. Pflichtsequenz (Sprungelement mit Spiralen und Kreisschwüngen)

Das Band befindet sich in der re Hand, Anlauf, dabei Spiralen an der li Körperseite, 1 frontaler vertikaler Armkreis li (einwärts) vor dem Körper mit 1 Lauf/Schrittsprung über das Band; Anlauf dabei Spiralen an der li Körperseite, 1 frontaler vertikaler Armkreis li (einwärts) vor dem Körper mit 1 Pferdchensprung über das Band.

2. Pflichtsequenz (Drehelement mit Schlangen senkrecht)

Das Band befindet sich in der re Hand. Das Band vor dem Körper in die Seithalte nach li schwingen, dabei einen Schritt re vw. 1/1 Passé-Drehung rechts auf dem rechten Bein, vertikale (senkrechte) Schlangen in Brusthöhe von li nach re, die Füße zur Grundstellung schließen, dabei das Band hinter dem Körper in die li Hand übergeben (*die Drehung kann auch mit einem Schritt li vw. nach links auf dem li Bein ausgeführt werden, dabei führt das Band in der li Hand vertikale Schlangen von re nach li aus*).

3. Pflichtsequenz (Schritt- und Standelement mit Schlangen und Achterschwüngen)

Hüpfen oder laufen rw., dabei Bandschlangen (waagrecht oder senkrecht) in Brusthöhe mit der li Hand ausführen, Passé-Stand (Sohlenstand) re oder li, dabei sagittale, vertikale Achterkreise (mind. 2) vw.

4. Pflichtsequenz (Schrittelelement mit horizontalen Schlangen am Boden)

Laufen/Gehen (mind. 4 Schritte) vw., dabei horizontale Schlangen am Boden und mit jedem Schritt in eine Bandschleufe treten.

5. Pflichtsequenz (Rumpf- und Bodenelement mit horizontalen Achterschwüngen und mit Spiralen)

Fersensitz, Bandstab in der rechten Hand in der Seittiefhalte re, heben in den Kniestand, dabei 1 horizontaler Achterkreis li einwärts (beginnend mit 1 Kreis li vor dem Körper) mit großer Rumpfbewegung, das Band über die Vorhalte weiter zur Seithalte li schwingen, senken in den Fersensitz, dabei senkrechte Spiralen von li nach re auf dem Boden; 1 weiterer horizontaler Achterkreis li einwärts, beginnend mit 1 Kreis li vor dem Körper, dabei über den Kniestand aufstehen, das Band wieder über die Vorhalte bis in die Seithalte li schwingen, 1/1 Drehung beidbeinig re mit Spiralen von li nach re in Brusthöhe.

Grundsätzlich ist vor jedem Stand, jeder Drehung und jedem Sprung ein Schritt erlaubt, auch wenn dieser nicht ausdrücklich ausgeschrieben ist.

3. Pflichtsequenzen mit dem SEIL

1. Pflichtsequenz (Sprungelement mit horizontalen Kreisen)

Auf einem Kreisbogen nach li anlaufen, Pferdchensprung mit ½ Drehung, mit der Landung eine weitere 1/2 Drehung li, mit der re Hand in der Hochhalte horizontale Kreise über dem Kopf; Anlauf, Schrittsprung, dabei weitere horizontale Kreise über dem Kopf, weiterlaufen.

2. Pflichtsequenz (Drehelement mit Seilstopp)

Das Seil doppelt gefasst in der re Hand, ein Schritt li vw., 1/1 Passé-Drehung links auf dem linken Bein im Ballenstand, dabei das Seil nach li 1x um die Taille schlingen, die Seilmitte mit der li Hand fassen, Füße zur Grundstellung schließen.

3. Pflichtsequenz (Sprungelement mit Seildurchschlägen)

1 Schlussprung ohne Zwischenfederung mit 1 Seildurchschlag vw., 1 Schlussprung ohne Zwischensprung mit 1 Seildurchschlag mit gekreuzten Armen, beide Schlussprünge wiederholen;

Zweierlauf mit Seildurchschlägen (2 Laufschriffe pro Seildurchschlag)

Einerlauf mit mind. 3–4 Seildurchschlägen (1 Laufschriffe pro Seildurchschlag).

4. Pflichtsequenz (Schrittelement mit Seildurchschlägen)

Seitgalopp (mind. 4x) nach re oder li mit je einem Seildurchschlag;
oder Hüpfen vw. (mind 4x) mit je einem Seildurchschlag.

5. Pflichtsequenz (Wurfelement)

Das Seil in der re oder li Hand, Seilkreise rw. jeweils mit re oder li an der Körperseite, Abwurf des Seiles und wieder auffangen, das Seil beliebig (nachlaufen erlaubt) fangen.

Grundsätzlich ist vor jedem Stand, jeder Drehung und jedem Sprung ein Schritt erlaubt, auch wenn dieser nicht ausdrücklich ausgeschrieben ist.

4. Pflichtsequenzen mit dem REIFEN

1. Pflichtsequenz (Sprungelement mit Handkreisen, Wurfelement)

Der Reifen befindet sich in der re oder li Hand, sagittale, vertikale Handkreise (rotieren) rw., Chassé/Anlauf, 1 Schritt vw. mit sofortigem Absprung, Schrittsprung mit vertikalen, sagittalen Handkreisen rw., mit 1–2 Schritten vw. die Füße zur Grundstellung schließen, den Reifen abwerfen (hoher Wurf) und ihn beliebig fangen.

2. Pflichtsequenz (Standelement mit Wurf)

In den Passé–Stand heben und dabei 1 Schwenkwurf mit mind. 1/1 Rotation des Reifens ausführen, den Reifen beidhändig fangen und ihn frontal vor dem Körper auf den Boden stellen.

3. Pflichtsequenz (Schrittelelement mit Handkreise)

Der Reifen befindet sich in der li Hand, 3 Seitgalopps und ein Ausfallschritt li sw., dabei frontale, vertikale Handkreise links - einwärts, Gewichtsverlagerung nach re, dabei den Reifen in einem großen Frontalkreis in der Hochhalte in die re Hand übergeben, die Füße zur Grundstellung schließen, den Reifen hinter den Körper und anschließend auf den Boden führen.

4. Pflichtsequenz (Drehelement mit Führen des Reifens)

1 Schritt vw., 1/1 Passé–Drehung re, dabei den Reifen 1x re herum horizontal um den Körper geben, die Füße zur Grundstellung schließen und den Reifen re fassen, dabei horizontale Handkreise re (auswärts) mit der re Hand über dem Kopf.

5. Pflichtsequenz (Sprungelement mit Schwenkbewegungen)

Der Reifen befindet sich in der re Hand in der Seittiefhalte, der Reifen wird über unten nach li bis zur Horizontalen geschwenkt, dabei einen kleinen Hocksprung mit Zwischenfederung in den Reifen, mit der li Hand zufassen, die re Hand lösen, den Reifen über unten nach li bis zur Horizontalen schwenken, dabei 1 kleiner Hocksprung mit Zwischenfederung aus dem Reifen.

Grundsätzlich ist vor jedem Stand, jeder Drehung und jedem Sprung ein Schritt erlaubt, auch wenn dieser nicht ausdrücklich ausgeschrieben ist.

Abkürzungsverzeichnis

li	=	links
re	=	rechts
vw.	=	vorwärts
rw.	=	rückwärts
sw.	=	seitwärts
Dreh.	=	Drehung

Mannschaftssportarten

Die aufgeführten Spielformen für die Überprüfung der Individual-/Gruppentaktik/Technik sowie der Mannschaftstaktik sind verbindlich.

Basketball

Individual-/Gruppentaktik/Technik

Spielform:	3:3 auf einen Korb	Spielfeld: halbes Basketballfeld
	oder	
	2:2+1 auf einen Korb (Angriff immer in Überzahl)	Spielfeld: halbes Basketballfeld

Mannschaftstaktik

Spielform:	5:5 auf zwei Körbe	Spielfeld: Basketballfeld
------------	--------------------	------------------------------

Fußball

Individual-/Gruppentaktik/Technik

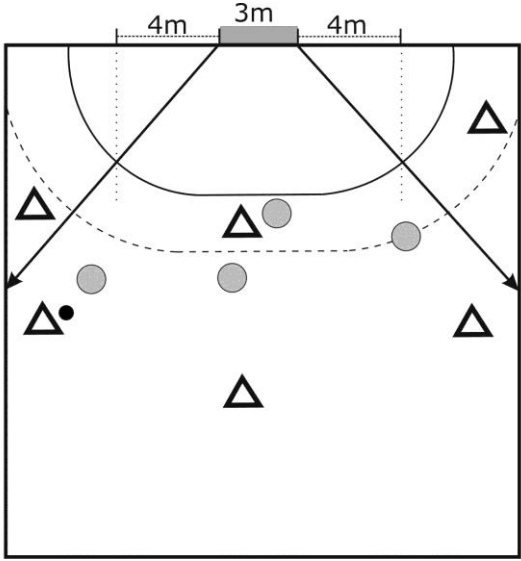
Spielform:	3:3/4:4 auf 2 x 2 Stangen-/Hütchentore (2 m)	Spielfeld: ca. 15 m x 25 m
	oder	
	3:3/4:4 auf zwei Stangen-/Hütchentore Tore (3–4 m)	Spielfeld: ca. 15 m x 25 m

Mannschaftstaktik

Spielform:	7:7 (einschl. Torspieler) auf zwei Tore (5 m x 2 m)	Spielfeld: Spielfeldhälfte über die Breite (E-Jugend-Feld)
	oder	
	11:11 (einschl. Torspieler)	Spielfeld: Fußballfeld
	oder (nur im Ausnahmefall)	
	5:5 (einschl. Torspieler) auf zwei Handballtore	Spielfeld: Handballfeld (Halle)

Handball

Individual-/Gruppentaktik/Technik

Spielform:	4:4 + je ein neutraler Anspieler auf den Außenpositionen auf ein Tor	Spielfeld: halbes Handballfeld mit Sektor im Innenblock
		
	oder	
	3:3 + je ein neutraler Anspieler auf den Außenpositionen auf ein Tor	Spielfeld: halbes Handballfeld mit Sektor im Innenblock

Mannschaftstaktik

Spielform:	7:7 (einschl. Torwart auf zwei Tore)	Spielfeld: Handballfeld
------------	--------------------------------------	----------------------------

Volleyball

Individual-/Gruppentaktik/Technik:

Spielform:	2 mit 2 Übergang zum 2:2 (bei Zielspiel 4:4)	Spielfeld: 7 m x 7 m
	oder	
	3 mit 3 Übergang zum 3:3 (bei Zielspiel 6:6)	Spielfeld: 7 m x 7 m

Mannschaftstaktik:

Spielform:	4:4 (Quattro)	Spielfeld: 7 m x 7 m
	oder	
	6:6	Spielfeld: 9 m x 9 m

Nachfolgend sind die Bewertungen der einzelnen Teile aufgeführt, die zur Zusammenstellung der Übungen zu verwenden sind. Die Übungen sollen flüssig und harmonisch dargeboten werden. Die Gesamtpunktzahl der zu wertenden Übungsteile liegt bei maximal 15 Punkten. Für Ausnahmeregelungen siehe Durchführungsbestimmungen.

Boden , maximal 6 Wertungsteile		Punkte
1	Aufschwingen in den Handstand <u>oder</u>	1
2	Aufschwingen in den Handstand, abrollen <u>oder</u>	1,5
3	Aufschwingen in den Handstand $\frac{1}{2}$ Drehung, abrollen oder absetzen	2,5
4	Handstütz-Überschlag seitwärts (Rad) <u>oder</u>	1
5	Handstütz-Überschlag seitwärts (Rad) links und rechts	2,5
6	Handstütz-Überschlag seitwärts mit $\frac{1}{4}$ Drehung (Radwende)	3
7	Handstütz-Überschlag vorwärts	4
8	Handstütz-Überschlag rückwärts (Flick-Flack)	4
9	Kopfstütz-Überschlag	3
10	Überschlag (Salto) vorwärts	4
11	Überschlag (Salto) rückwärts	4
12	Sprungrolle	1,5
13	Rolle rückwärts über den Stütz	1
14	Felgrolle (mit gebeugten oder gestreckten Armen)	3
15	Strecksprung mit $\frac{1}{1}$ Drehung	2
16	Standwaage	0,5

Reck (kopf- oder sprunghoch), maximal 6 Wertungsteile		Punkte
1	Hüft-Aufschwung aus dem Stand ohne Schwungbeineinsatz <u>oder</u>	1,5
2	Hüft-Aufschwung aus dem Langhang	2
3	Felgunterschwingung mit Kammgriff und Umspringen in den Hang mit Ristgriff	3
4	Kippaufschwung <u>oder</u>	4
5	Kippaufschwung aus dem Abschwigen vom Stütz in den Kipphang (Rücksenken)	6
6	Hüft-Umschwung vorlings rückwärts	1,5
7	Hüft-Umschwung vorlings vorwärts	2,5
8	Riesenfelgaufschwung	5
9	Stemmaufschwung rückwärts in den Stütz	5
10	Felgunterschwingung aus dem Stütz	3
11	Felgunterschwingung aus dem Stütz mit $\frac{1}{2}$ Drehung	3,5
12	Hocke als Abgang	3
13	Salto aus dem Langhang	4

Sprung , von zwei Versuchen wird der bessere gewertet		Punkte
1	Handstütz-Sprungüberschlag Pferd längs, Höhe mindestens 1,20 m <u>oder</u> Sprungtisch, Höhe mindestens 1,20 m	15
2	Sprunghocke Pferd längs, Höhe mindestens 1,20 m <u>oder</u> Sprungtisch, Höhe mindestens 1,20 m	13
3	Handstützüberschlag Pferd seit, Höhe mindestens 1,20 m <u>oder</u> Sprungtisch, Höhe mind. 1,10 m	10
4	Sprunghocke Pferd seit, Höhe mind. 1,20 m	7

Barren (kopfhoch), maximal 6 Wertungsteile		Punkte
1	Aufschwingen in den Strecksturzhang, Kippe in den Grätschsitz	1,5
2	Kippaufschwung mit Ellgriff	4,5
3	Oberarm-Stemmaufschwung vorwärts in den Stütz	3
4	Oberarm-Stemmaufschwung rückwärts	3
5	Oberarmrolle vorwärts aus dem Grätschsitz in den Grätschsitz <u>oder</u>	1,0
6	Oberarmrolle vorwärts aus dem Schwingen in den Grätschsitz <u>oder</u>	1,5
7	Oberarmrolle vorwärts aus dem Grätschsitz in den Oberarmhang <u>oder</u>	1,5
8	Oberarmrolle vorwärts aus dem Schwingen in den Oberarmhang	2
9	Aufschwingen in die Kiplage, Abrollen in den Außenquersitz	1,5
10	Aus dem Grätschsitz heben in den Oberarmstand	2
11	Schwingen in den Oberarmstand	3
12	Oberarmkippe aus dem Aufschwung (Oberarmhang) <u>oder</u>	3
13	Oberarmkippe aus dem Rücksenken in die Oberarm-Kiplage	3,5
14	Felgrolle	4
15	Felgunterschwingung in den Oberarmstütz (Oberarmhang)	4,5
16	Kehre mit $\frac{1}{2}$ Drehung in den Stand	1,5
17	Wende in den Außenquerstand	1,5
18	Wende rechts/links mit $\frac{1}{2}$ Drehung rechts/links in den Stand (Wendekehre)	2,5
19	Drehhocke (Kreishocke)	4

Nachfolgend sind die Bewertungen der einzelnen Teile aufgeführt, die zur Zusammenstellung der Übungen zu verwenden sind. Die Übungen sollen flüssig und harmonisch dargeboten werden. Die Gesamtpunktzahl der zu wertenden Übungsteile liegt bei maximal 15 Punkten. Für Ausnahmeregelungen siehe Durchführungsbestimmungen.

Boden, maximal 6 Wertungsteile		Punkte
1	Aufschwingen in den Handstand <u>oder</u>	1
2	Aufschwingen in den Handstand, Abrollen	1,5
3	Aufschwingen in den Handstand, ½ Drehung, abrollen oder absetzen	2,5
4	Handstütz-Überschlag seitwärts (Rad) <u>oder</u>	1
5	Handstütz-Überschlag seitwärts (Rad) links und rechts	2,5
6	Handstütz-Überschlag seitwärts mit 1/4 Drehung (Radwende)	3
7	Handstütz-Überschlag vorwärts <u>oder</u>	4
8	Handstütz-Schrittüberschlag vorwärts	3,5
9	Handstütz-Überschlag rückwärts (Flick-Flack)	4
10	Überschlag (Salto) vorwärts	4
11	Überschlag (Salto) rückwärts	4
12	Sprungrolle	1,5
13	Rolle rückwärts über den Stütz	1
14	Felgrolle (mit gebeugten oder gestreckten Armen)	3
15	Standwaage	0,5
16	Seit- oder Quergrätschsitz (Spagat)	1
17	1/1 Drehung auf einem Bein	2
18	Kombination der Sprünge innerhalb einer Sprungkombination beliebig Schrittsprung + Pferdchensprung <u>oder</u>	1,5
19	Schrittsprung + Pferdchensprung + Kadettsprung (1/2 Drehschersprung mit Beinwechsel)	3

Reck (kopfhoch) oder Stufenbarren, maximal 6 Wertungsteile		Punkte
1	Hüft-Aufschwung mit Schwungbeineinsatz	1,5
2	Hüft-Aufschwung ohne Schwungbeineinsatz	2
3	Kippaufschwung	5
4	Spreiz-Kippaufschwung	3,5
5	Kippaufschwung rücklings vorwärts (Durchschub)	4
6	Hüft-Umschwung vorlings rückwärts	1,5
7	Hüft-Umschwung vorlings vorwärts	2,5
8	Spreiz-Kippumschwung vorwärts (Mühlumschwung)	2
9	linkes/rechtes Bein vorgespreizt: Vorspreizen rechts/links mit 1/2 Drehung links/rechts in den Stütz	1,5
10	Aufhocken auf den niedrigen Holm aus dem Stütz	3,5
11	Vorhocken eines Beines	2,5
12	Vorhocken beider Beine aus dem Rückschwung	4
13	Felgunterschwung aus dem Stütz	3
14	Felgunterschwung aus dem Stütz mit 1/2 Drehung	3,5
15	Felgunterschwung aus dem Stand mit Aufgrätschen	2,5
16	Felgunterschwung aus dem Stütz mit Aufgrätschen	4
17	Salto rückwärts aus dem Schwung	4

Sprung, von zwei Versuchen wird der bessere gewertet.		Punkte
1	Handstütz-Sprungüberschlag Pferd seit <u>oder</u> Sprungtisch, Höhe mindestens 1,10 m,	15
2	Sprunghocke Kasten längs, Höhe mindestens 1,10 m <u>oder</u> Sprungtisch, Höhe 1,25 m	13
3	Sprunghocke Pferd seit Höhe mindestens 1,20 m <u>oder</u> Sprungtisch, Höhe mindestens 1,10 m	10
4	Sprunghocke Kasten seit, Höhe mindestens 1,10 m	7

Schwebebalken (1,10 m), maximal 8 Wertungsteile, minimal 6 Wertungsteile		Punkte
1	Drehhocke, Aufrichten mit 1/2 Drehung	1,5
2	Aufhocken, Aufrichten mit 1/4 Drehung	2
3	Vorhocken eines Beines mit 1/4 Drehung in den Reitsitz	2
4	Spitzwinkelsitz, Rückschwingen, Aufhocken	3
5	Standwaage	1
6	1/2 Drehung beidbeinig im Ballen- oder Hockstand	0,5
7	1/2 Drehung auf einem Bein	1
8	1/1 Drehung auf einem Bein	3
9	Einspringen in den Hockstand	0,5
10	Senken zum Spitzwinkelsitz mit Stütz der Hände hinter dem Körper <u>oder</u>	1,5
11	Senken in den Spitzwinkelsitz ohne Stütz der Hände	2
12	Aufstehen aus dem Spitzwinkelsitz mit Abdruck der Hände <u>oder</u>	1,5
13	Freies Aufstehen aus dem Spitzwinkelsitz	2
14	Aufschwingen in den flüchtigen Handstand	4,5
15	Rolle vorwärts, Aufrichten über die Schrittstellung Handstützüberschlag seitwärts (Rad)	4,5 5
16	Grätschwinkelsprung als Abgang	1
17	Handstützüberschlag seitwärts mit 1/4 Drehung als Abgang (Radwende)	2
18	Handstützüberschlag vorwärts als Abgang	3
19	Überschlag ohne Stütz der Hände als Abgang	4,5
20	Sprungkombination	
21	Spreizsprung (Absprung beidbeinig, Landung einbeinig) + Schrittsprung <u>oder</u>	3
22	Pferdchensprung + Schrittsprung <u>oder</u>	2
23	Pferdchensprung + Spreizsprung (Absprung beidbeinig, Landung einbeinig)	2

Leichtathletik - Wertungstabellen

Abitur 2019

LA

Schüler

Schülerinnen

Pkte	100 m	200 m	110 m Hürden	Weit	Hoch	Kugel 6 kg	Diskus 1,75 kg	Speer 800 g		100 m	200 m	100 m Hürden	Weit	Hoch	Kugel 4 kg	Diskus 1 kg	Speer 600 g	Pkte
15	11,9	24,4	17,4	5,85	1,68	10,58	29,15	38,20	15	13,4	28,0	18,0	4,56	1,42	8,63	24,32	26,25	15
14,5	12,0	24,6	17,5	5,78		10,42	28,80	37,55	14,5	13,5	28,2	18,1	4,51		8,54	24,02	25,85	14,5
14	12,1	24,8	17,6	5,71	1,66	10,26	28,45	36,90	14	13,6	28,4	18,3	4,46	1,40	8,45	23,62	25,60	14
13,5	12,2	25,0	17,7	5,64		10,09	28,05	36,20	13,5	13,7	28,6	18,4	4,41		8,36	23,22	25,20	13,5
13	12,3	25,2	17,8	5,57	1,64	9,92	27,65	35,50	13	13,8	28,8	18,6	4,36	1,38	8,25	22,82	24,80	13
12,5	12,4	25,4	18,0	5,50		9,75	27,25	34,80	12,5	13,9	29,0	18,8	4,30		8,14	22,42	24,40	12,5
12	12,5	25,6	18,2	5,43	1,61	9,58	26,85	34,10	12	14,0	29,2	19,0	4,24	1,36	8,03	22,02	24,00	12
11,5	12,6	25,8	18,4	5,36		9,41	26,45	33,40	11,5	14,1	29,4	19,2	4,18		7,92	21,62	23,60	11,5
11	12,7	26,0	18,6	5,28	1,58	9,24	26,00	32,65	11	14,3	29,7	19,4	4,12	1,34	7,81	21,22	23,15	11
10,5	12,8	26,2	18,8	5,20		9,07	25,55	31,90	10,5	14,4	29,9	19,6	4,06		7,70	20,77	22,70	10,5
10	12,9	26,4	19,0	5,12	1,55	8,90	25,10	31,15	10	14,5	30,2	19,9	4,00	1,32	7,59	20,32	22,25	10
9,5	13,0	26,6	19,2	5,04		8,73	24,65	30,40	9,5	14,6	30,4	20,1	3,94		7,48	19,87	21,80	9,5
9	13,2	26,9	19,4	4,96	1,52	8,56	24,15	29,65	9	14,8	30,7	20,3	3,88	1,30	7,37	19,42	21,35	9
8,5	13,3	27,1	19,7	4,88		8,39	23,65	28,90	8,5	14,9	30,9	20,5	3,82		7,24	18,97	20,90	8,5
8	13,4	27,3	20,0	4,80	1,49	8,22	23,15	28,15	8	15,0	31,2	20,8	3,76	1,28	7,11	18,52	20,45	8
7,5	13,5	27,5	20,3	4,72		8,05	22,65	27,40	7,5	15,1	31,4	21	3,70		6,98	18,07	19,95	7,5
7	13,6	27,7	20,6	4,64	1,46	7,88	22,15	26,60	7	15,3	31,7	21,2	3,64	1,26	6,85	17,57	19,45	7
6,5	13,7	27,9	20,9	4,56		7,71	21,60	25,80	6,5	15,4	31,9	21,4	3,58		6,72	17,07	18,95	6,5
6	13,8	28,2	21,2	4,48	1,42	7,54	21,05	25,00	6	15,5	32,2	21,7	3,52	1,24	6,59	16,57	18,45	6
5,5	13,9	28,4	21,5	4,40		7,36	20,50	24,20	5,5	15,6	32,4	22	3,46		6,46	16,07	17,95	5,5
5	14,1	28,7	21,8	4,32	1,38	7,18	19,95	23,40	5	15,8	32,7	22,2	3,40	1,21	6,33	15,57	17,45	5
4,5	14,2	29,0	22,2	4,23		7,00	19,40	22,60	4,5	15,9	32,9	22,5	3,34		6,20	15,07	16,95	4,5
4	14,3	29,3	22,6	4,14	1,34	6,82	18,85	21,80	4	16,0	33,2	22,8	3,27	1,18	6,06	14,57	16,40	4
3,5	14,4	29,5	23,0	4,05		6,64	18,30	21,00	3,5	16,1	33,5	23,1	3,20		5,92	14,02	15,85	3,5
3	14,5	29,7	23,4	3,96	1,30	6,46	17,75	20,15	3	16,3	33,8	23,4	3,13	1,15	5,78	13,47	15,30	3
2,5	14,6	29,9	23,8	3,87		6,28	17,20	19,30	2,5	16,4	34,1	23,7	3,06		5,64	12,92	14,75	2,5
2	14,7	30,2	24,2	3,78	1,26	6,10	16,65	18,45	2	16,5	34,4	24,0	2,99	1,12	5,50	12,37	14,20	2
1,5	14,8	30,4	24,6	3,69		5,92	16,10	17,60	1,5	16,7	34,7	24,3	2,92		5,36	11,82	13,65	1,5
1	14,9	30,6	25,0	3,60	1,22	5,74	15,55	16,75	1	16,9	35,0	24,6	2,85	1,09	5,22	11,27	13,10	1

Schwimmen - Wertungstabelle

Abitur 2019

Schüler

Schülerinnen

SW

Pkte	50 m			100 m	200 m			Pkt	50 m			100 m	200 m			Pkte
	Brust	Rücken Delphin	Freistil	Lagen	Brust	Freistil	Rücken Delphin		Brust	Rücken Delphin	Freistil	Lagen	Brust	Freistil	Rücken Delphin	
15	39,9	38,4	32,8	01:26,5	03:33,0	02:48,5	03:13,5	15	44,9	43,4	37,4	01:37,8	03:50,6	03:02,4	03:34,9	15
14,5	40,4	38,7	33,1	01:27,7	03:35,8	02:51,1	03:16,3	14,5	45,4	43,8	37,6	01:39,1	03:53,4	03:05,0	03:37,7	14,5
14	40,9	39,0	33,4	01:28,9	03:38,7	02:53,8	03:19,1	14	45,8	44,2	37,8	01:40,4	03:56,3	03:07,7	03:40,5	14
13,5	41,5	39,4	33,8	01:30,2	03:41,8	02:56,7	03:22,1	13,5	46,4	44,7	38,1	01:41,8	03:59,4	03:10,6	03:43,5	13,5
13	42,1	39,9	34,2	01:31,5	03:44,9	02:59,6	03:25,2	13	47,0	45,2	38,4	01:43,2	04:02,5	03:13,5	03:46,6	13
12,5	42,8	40,4	34,6	01:32,9	03:48,2	03:02,7	03:28,5	12,5	47,7	45,8	38,8	01:44,7	04:05,8	03:16,6	03:49,9	12,5
12	43,5	41,0	35,1	01:34,3	03:51,6	03:05,9	03:31,8	12	48,4	46,4	39,2	01:46,3	04:09,2	03:19,8	03:53,2	12
11,5	44,2	41,6	35,6	01:35,8	03:55,2	03:09,3	03:35,4	11,5	49,1	47,1	39,6	01:48,0	04:12,8	03:23,2	03:56,8	11,5
11	45,0	42,2	36,1	01:37,3	03:58,9	03:12,7	03:39,0	11	49,9	47,8	40,0	01:49,7	04:16,5	03:26,6	04:00,4	11
10,5	45,8	42,8	36,7	01:38,9	04:02,8	03:16,3	03:42,9	10,5	50,7	48,5	40,5	01:51,5	04:20,4	03:30,2	04:04,3	10,5
10	46,6	43,6	37,3	01:40,6	04:06,8	03:20,0	03:46,8	10	51,5	49,3	41,0	01:53,3	04:24,4	03:33,9	04:09,2	10
9,5	47,4	44,4	37,9	01:42,4	04:11,0	03:23,9	03:51,0	9,5	52,4	50,1	41,5	01:55,2	04:28,6	03:37,8	04:13,4	9,5
9	48,3	45,2	38,6	01:44,2	04:15,3	03:27,9	03:55,2	9	53,3	50,9	42,2	01:57,1	04:32,9	03:41,8	04:17,6	9
8,5	49,2	46,1	39,3	01:46,1	04:19,8	03:32,1	03:59,7	8,5	54,2	51,8	42,9	01:59,0	04:37,4	03:46,0	04:22,1	8,5
8	50,1	47,0	40,0	01:48,1	04:24,4	03:36,4	04:04,2	8	55,1	52,7	43,6	02:01,3	04:43,0	03:50,3	04:26,6	8
7,5	51,0	47,9	40,8	01:50,2	04:29,3	03:40,9	04:09,0	7,5	56,1	53,6	44,5	02:03,6	04:47,9	03:54,8	04:31,4	7,5
7	51,9	48,8	41,6	01:52,3	04:34,2	03:45,5	04:13,8	7	57,1	54,7	45,4	02:06,0	04:52,8	03:59,4	04:36,2	7
6,5	52,9	49,7	42,4	01:54,5	04:39,4	03:50,3	04:18,9	6,5	58,1	55,8	46,3	02:08,4	04:58,0	04:04,2	04:41,3	6,5
6	53,9	50,6	43,3	01:56,8	04:44,7	03:55,2	04:24,0	6	59,1	56,9	47,3	02:10,8	05:03,3	04:09,1	04:46,4	6
5,5	54,9	51,6	44,2	01:59,2	04:50,3	04:00,3	04:29,4	5,5	60,1	58,0	48,3	02:13,3	05:08,9	04:14,2	04:51,8	5,5
5	55,9	52,6	45,1	02:01,6	04:55,9	04:05,5	04:34,8	5	61,2	59,2	49,3	02:15,8	05:14,5	04:19,4	04:57,2	5
4,5	56,9	53,6	46,0	02:04,1	05:01,8	04:10,9	04:40,5	4,5	62,3	60,4	50,3	02:18,3	05:20,4	04:24,8	05:02,9	4,5
4	58,0	54,6	47,0	02:06,7	05:07,8	04:16,4	04:46,3	4	63,4	61,6	51,4	02:20,8	05:26,4	04:30,3	05:08,7	4
3,5	59,1	55,7	48,0	02:09,4	05:14,1	04:22,1	04:52,4	3,5	64,5	62,8	52,5	02:23,4	05:32,7	04:36,0	05:14,8	3,5
3	60,2	56,8	49,0	02:12,1	05:20,4	04:27,9	04:58,5	3	65,6	64,1	53,6	02:26,1	05:39,0	04:41,8	05:20,9	3
2,5	61,4	57,9	50,0	02:14,9	05:27,0	04:33,9	05:05,0	2,5	66,8	65,4	54,7	02:28,9	05:45,6	04:47,8	05:27,4	2,5
2	62,6	59,0	51,1	02:17,8	05:33,7	04:40,0	05:11,5	2	68,0	66,7	55,9	02:31,7	05:52,3	04:53,9	05:33,9	2
1,5	63,8	60,1	52,2	02:20,8	05:40,7	04:46,3	05:18,5	1,5	69,2	68,1	57,1	02:34,7	05:59,3	05:00,2	05:40,9	1,5
1	65,0	61,2	53,3	02:23,9	05:47,7	04:52,7	05:25,5	1	70,4	69,5	58,3	02:37,7	06:06,3	05:06,6	05:47,9	1

Überprüfung der Ausdauerleistungsfähigkeit

Abitur
2019

Wertungstabellen für 12-min-Lauf, 30-min-Lauf und 12-min-Schwimmen

	Schüler					Schülerinnen				
	12-min-Lauf	30-min-Lauf	12-min-Schwimmen			12-min-Lauf	30-min-Lauf	12-min-Schwimmen		
Punkte	Strecke (m)	Strecke (m)	Strecke (m)	Zahl der Bahnen (25 m)		Strecke (m)	Strecke (m)	Strecke (m)	Zahl der Bahnen (25 m)	Punkte
15	3175	7050	750	30	15	2675	6000	675	27	15
14,5	3150	7000	737,5	29,5	14,5	2650	5950	662,5	26,5	14,5
14	3125	6950	725	29	14	2625	5900	650	26	14
13,5	3100	6900	712,5	28,5	13,5	2600	5850	637,5	25,5	13,5
13	3075	6850	700	28	13	2575	5800	625	25	13
12,5	3050	6775	687,5	27,5	12,5	2550	5725	612,5	24,5	12,5
12	3025	6700	675	27	12	2525	5650	600	24	12
11,5	3000	6625	662,5	26,5	11,5	2500	5575	587,5	23,5	11,5
11	2975	6550	650	26	11	2475	5500	575	23	11
10,5	2950	6450	637,5	25,5	10,5	2450	5400	562,5	22,5	10,5
10	2925	6350	625	25	10	2425	5300	550	22	10
9,5	2875	6250	612,5	24,5	9,5	2375	5200	537,5	21,5	9,5
9	2825	6150	600	24	9	2325	5100	525	21	9
8,5	2775	6025	587,5	23,5	8,5	2275	4975	512,5	20,5	8,5
8	2725	5900	575	23	8	2225	4850	500	20	8
7,5	2675	5775	562,5	22,5	7,5	2175	4725	487,5	19,5	7,5
7	2625	5650	550	22	7	2125	4600	475	19	7
6,5	2575	5525	537,5	21,5	6,5	2075	4475	462,5	18,5	6,5
6	2525	5400	525	21	6	2025	4350	450	18	6
5,5	2475	5275	512,5	20,5	5,5	1975	4225	437,5	17,5	5,5
5	2425	5125	500	20	5	1925	4075	425	17	5
4,5	2375	4975	487,5	19,5	4,5	1875	3925	412,5	16,5	4,5
4	2325	4825	475	19	4	1825	3775	400	16	4
3,5	2250	4675	462,5	18,5	3,5	1750	3625	387,5	15,5	3,5
3	2175	4525	450	18	3	1675	3475	375	15	3
2,5	2100	4375	437,5	17,5	2,5	1600	3325	362,5	14,5	2,5
2	2025	4200	425	17	2	1525	3150	350	14	2
1,5	1950	4025	412,5	16,5	1,5	1450	2975	337,5	13,5	1,5
1	1875	3850	400	16	1	1375	2800	325	13	1

Anforderungsprofile Mannschaftssportarten

Basketball: Bewertungskriterien und Notenbereiche Kursstufe

Leitsatz: Basketball ist eine Mannschaftssportart auf engem Raum mit hohem Zeitdruck (komplexe Handlungsschnelligkeit).

Bitte beachten: Die Leistung im Spiel kann durch einen Kriterienkatalog nie vollständig erfasst werden, eine Note muss immer das Gesamtbild der Leistung widerspiegeln. Die Kriterien sollen hierbei als Orientierung dienen.

Bewertung	Sehr gut (15-13 Punkte)	Gut (12-10 Punkte)	Befriedigend (9-7 Punkte)	Ausreichend (6-4 Punkte)	Mangelhaft (3-1 Punkt(e))
Kriterien	<i>Du machst so gut wie keine Fehler, spielst auch unter Drucksituationen effektiv und technisch stabil. Du kannst komplexe Spielsituationen lösen.</i>	<i>Du machst wenig Fehler, spielst in übersichtlichen Spielsituationen effektiv, in Drucksituationen gelingt dir dies nur teilweise.</i>	<i>Du beteiligst dich aktiv am Spiel, in komplexen Spielsituationen fehlt es teilweise an Orientierung und Kontrolle.</i>	<i>Du beteiligst dich mit Mühe am Spiel. Du verlierst immer wieder die Orientierung und erkennst übersichtliche Spielsituationen oft nicht.</i>	<i>Du bist kaum ins Spiel eingebunden. Deine Aktionen wirken zufällig, das Spiel geht selten weiter.</i>
Technik					
Korbleger	Sicherer Abschluss im 1:0 und 1:1; Anwendung von Varianten.	Sicherer Abschluss im 1:0; Anwendung auch im 1:1.	Erfolgreiche Anwendung (Treffer) nur in übersichtlichen Spiel- und 1:0-Situationen.	Regelkonforme, aber nicht erfolgreiche Anwendung in 1:0-Situationen.	Keine regelkonforme Anwendung im Spiel.
Positionswurf	Ausführung aus der Mitteldistanz auch gegen Verteidigerdruck; hohe Trefferquote nicht zwingend.	Ausführung aus der Mitteldistanz ohne Verteidigerkontakt; Trefferquote kann gering sein.	Anwendung nur in der 1:0-Situation (Nahdistanz); geringe Treffergenauigkeit.	Seltene Anwendung (nur in der 1:0-Situation); keine Treffergenauigkeit.	Kaum situationsangemessene Anwendung im Spiel.
Dribbling/ Ballhandling, Passen und Fangen	Sicher auch gegen Verteidigerdruck, beidhändiges Dribbling, sicherer Handwechsel im 1:1, variantenreiche Finten.	Sichere Beherrschung und guter Schutz des Balles gegen Verteidigerdruck, nur wenige Ballverluste.	Sichere Beherrschung nur bei halbaktiver Verteidigung; häufig Ballverluste gegen Druck.	Beherrschung und korrekte Dribbeltechnik nur bei wenig oder keinem Verteidigerdruck und in einfachen Spielsituationen.	Unsicher, häufig fehlerhaft und viele Ballverluste.
Taktik					
Individualtaktik Freilaufen/ V-Cut, Backdor-Cut, Facing	Technisch richtige, effektive und situationsangemessene Anwendung - fast immer anspielbar.	Meist effektive und situationsangemessen.	Gelegentliche Anwendung – Defizite im Timing und räumlicher Orientierung.	Freilaufen nur noch in der Grobform erkennbar, Probleme beim Timing und in komplexeren Situationen.	Kein Freilaufen erkennbar - Nur durch Zufall anspielbar.
Individuelles Verteidigerverhalten	Korrekte Verteidigungshaltung und -position am Ball und nicht ballführenden Spieler, Ballgewinne.	korrekte Verteidigungshaltung, Position in der Regel richtig.	meist korrekt, nicht immer effektiv und mit Orientierungsproblemen.	Verteidigungshaltung meist korrekt, im 1:1 oft geschlagen, richtige Position nur in Ansätzen erkennbar.	Keine korrekte Verteidigungshaltung, kaum Gegnerzuordnung.
Gruppentaktische Angriffselemente „Give and Go“, „Direkter Block“, „Cut and Fill“, Fastbreak	Situationsgerechtes und variantenreiches Anwenden mit effektivem Abschluss; initiiert Zusammenspiele, schnelles Umschalten und schnelle Rollenfindung.	Klare Abläufe, zumeist erfolgreiche Umsetzung in adäquaten Spielsituationen, nur teilweise schnelles Umschalten von Abwehr auf Angriff.	Gruppentaktische Fähigkeiten werden in der Grobform gezeigt – Defizite in der Dynamik und im Entscheidungsverhalten.	Nur in ganz einfachen Situationen und in Ansätzen korrekte Umsetzung.	Keine taktischen Kenntnisse vorhanden.
Einsatz /spielspezifische Kondition	Zeigt großen Einsatz – sehr gute Ausbildung der spielspezifischen Kondition.	Guter Einsatz und gute Ausbildung der spielspezifischen Kondition.	Mit zunehmender Spieldauer Verlust an Spielschnelligkeit und Umschaltvermögen.	Einsatz und azyklische Spieldauer sind wenig ausgeprägt.	Nicht auf der Höhe des Spiels.

Fußball: Bewertungskriterien und Notenbereiche Kursstufe

Leitsatz: Fußball ist agieren unter Zeitdruck (komplexe Handlungsschnelligkeit).

Bitte beachten: Die Leistung im Spiel kann durch einen Kriterienkatalog nie vollständig erfasst werden, eine Note muss immer das Gesamtbild der Leistung widerspiegeln. Die Kriterien sollen hierbei als Orientierung dienen.

Bewertung	"Sehr gut" (15-13 Punkte)	"Gut" (12-10 Punkte)	"Befriedigend" (9-7 Punkte)	"Ausreichend" (6-4 Punkte)	"Mangelhaft" (3-1 Punkt(e))
Kriterien	<i>Du machst so gut wie keine Fehler, spielst auch unter schwierigen Bedingungen (Zeitdruck, Gegnerdruck) effektiv.</i>	<i>Du machst wenig Fehler und agierst im Angriff und der Verteidigung situationsgerecht.</i>	<i>Du beteiligst dich aktiv am Spiel. In komplexen Spielsituationen verlierst Du manchmal die Spielübersicht und Kontrolle.</i>	<i>Dein Spielverhalten ist passiv und häufig nicht situationsgerecht. Die Aktionen wirken oft zufällig.</i>	<i>Das Spiel geht an dir vorbei.</i>
Technik					
Ballan- und - mitnahme	Erfolgt in so gut wie allen Situationen fehlerfrei und sehr sicher.	Erfolgt in der Regel fehlerfrei und sicher.	Erfolgen meist fehlerfrei.	Ist häufig fehlerbehaftet.	Ist sehr fehlerbehaftet.
Passen und Direktspiel	Pässe/ DS erfolgen auch über weite Distanzen und unter Zeitdruck mit hoher Präzision.	Pässe/ DS sind zielgenau und sicher.	Pässe/ DS erreichen i. d. R. ihr Ziel.	Ist gekennzeichnet durch viele Fehlpässe.	Erfolgt ohne Druck und sehr ungenau.
Dribbeln und Fintieren	Variabel und mit hoher Dynamik und hoher Effektivität.	Erfolgt variabel und effektiv.	Erfolgen i. d. R. situationsgerecht.	Vorhanden, jedoch durchschaubar und häufig nicht situationsgerecht.	Uneffektiv und nicht situationsgerecht.
Torabschluss	Variable und situationsgerechte Schuss- und Kopfballtechniken.	Situationsgerechte, „harte“ Schusstechnik.	Situationsgerechte Schusstechnik.	erfolgt i.d.R. nur zufällig.	Erfolgt nicht, und wenn nur zufällig.
Offensivtaktik					
Kombinationsspiel	Hohe Variabilität durch Dreiecksspiel, Doppel- und Kurzpass, Verlagerung.	Sicheres und situationsgerechtes Kombinieren.	Kombinationsspiel ist gelegentlich zu erkennen.	Kombinationsspiel ist gekennzeichnet durch viele Fehlpässe.	Uneffektiv und nicht zielführend.
Räume schaffen	Zeigt sehr variable Laufwege (Kreuzen, Hinterlaufen, Binden von Gegenspieler); Deckungsschatten verlassen.	Laufwege in der Regel angemessen und sicher.	Erkennt den freien Raum und ist anspielbar.	Läuft sich selten frei und ist häufig nicht anspielbar.	Läuft sich nicht frei und ist kaum anspielbar.
Defensivtaktik					
Abwehrverhalten	Sicheres ballorientiertes Verschieben; innere Linie; vorbildliche Absicherung des Mitspielers.	In der Regel fehlerfreies Verschieben und Absichern.	Mitspieler wird meistens abgesichert.	Absichern häufig nicht erkennbar, wenig ballorientiert.	Ist so gut wie nicht erkennbar.
Umschaltspiel	Sofortiges Unterbinden einer Gegneraktion, schnelles Pressing und Ballerobern (2.Ball).	Schnelles Umschalten auf Abwehraktion deutlich erkennbar.	Umschalten auf Abwehraktion ist zu erkennen.	Erfolgt in der Regel, jedoch zu langsam.	Erfolgt nicht, oder wenn dann viel zu langsam.

Handball: Bewertungskriterien und Notenbereiche Kursstufe

Leitsatz: Handball ist eine Mannschaftssportart auf engem Raum mit hohem Zeitdruck (komplexe Handlungsschnelligkeit).

Bewertung	Sehr gut (15-13 Punkte)	Gut (12-10 Punkte)	Befriedigend (9-7 Punkte)	Ausreichend (6-4 Punkte)	Mangelhaft (3-1 Punkt(e))
Kriterien	<i>Du machst so gut wie keine Fehler, spielst auch unter schwierigen Bedingungen gezielt und effektiv zu.</i>	<i>Du spielst den Ball gut weiter.</i>	<i>Das Spiel wird aufrechterhalten, du spielst mit.</i>	<i>Der Spielfluss wird mit Mühe aufrecht erhalten, du hast Probleme den Ball kontrolliert weiterzuspielen.</i>	<i>Das Spiel geht selten weiter, du bist kaum in das Spiel eingebunden.</i>
Technik					
Passen und Fangen	Sicherer Pass /sichere Ballannahme.	I.d.R. sicherer Pass /sichere Ballannahme auch in der Vorwärtsbewegung trotz Körperkontakt.	Überwiegend sicheres Passen und Fangen in bedrängter Situation.	Nur in unbedrängten Situationen sichere Ausführung.	Passen und Fangen ist sehr ungenau und sehr unsicher, hohe Fehlerquote.
Schlagwurf / Sprungwurf	Situationsgerechte Wurfvarianten mit hoher Dynamik und hoher Effektivität.	Situationsgerechte Wurfvarianten mit Dynamik und Effektivität.	Weitgehend situationsgerechtes Werfen mit mittlerer Erfolgsquote.	Selten situationsgerechte Würfe, geringe Erfolgsquote.	Kaum situationsangemessene Positionswürfe, hohe Fehlerquote.
Fintieren und Stoßen	Variabel und mit hoher Dynamik und hoher Effektivität.	Erfolgt variabel und effektiv.	Gelegentlich erfolgreicher Durchbruch im 1 gegen 1.	Geringes Durchsetzungsvermögen.	Sehr geringes Durchsetzungsvermögen.
Verteidigung	Korrekte, situationsgerechte Anwendung der Techniken: Gegnerannahme, Durchbruchräume/Passwege schließen, richtige Position Ball/Gegner/Tor.	I.R. korrekte, situationsgerechte Anwendung der Techniken: Gegnerannahme, Durchbruchräume/Passwege schließen, richtige Position Ball/Gegner/Tor.	Meist richtige Position zu Ball / Gegner / Tor, Effektivität nur teilweise vorhanden, gelegentliche Probleme bei der Gegnerannahme.	Meist richtige Position zum Gegner, in komplexen Situationen Orientierungsprobleme, Effektivität nur wenig vorhanden.	Große Orientierungsprobleme, keine Effektivität vorhanden.
Taktik					
Flexibilität im Angriff	Effektive, situationsgerechte Anwendung von Stoßen auf die Lücke, Kreuzen, Übergänge und Sperren auf mehreren Positionen.	Überwiegende situationsgerechte Anwendung von Stoßen auf die Lücke, Kreuzen, Übergänge und Sperren auf mehreren Positionen.	Positionsspezifisches Angriffsverhalten ist deutlich erkennbar, der gruppen-/mannschaftstaktische Bereich ist in der Grobform erkennbar, Defizite sind vorhanden, speziell in der Dynamik.	Spieltaktisches Verhalten weist Defizite in vielfältiger Hinsicht auf, Konzentration auf technische und individualtaktische Aspekte, geringe Dynamik und Effektivität.	Durch große technische Defizite ist ein taktisch richtiges Verhalten kaum noch zu erkennen, Schwachstelle im Team.
Flexibilität in der Verteidigung	Richtiges Lesen der Spielsituation, offensiv, ball- / mannorientiert, sicheres Übergeben / Übernehmen / Begleiten.	Erkennbare richtige Interpretation der Spielsituation, offensiv, ball- / mannorientiert, Übergeben / Übernehmen / Begleiten.	Verliert gelegentlich in komplexen gruppen-/mannschaftstaktischen Bereichen die Orientierung, teilweise nur mannorientiert.	Nur mannorientiert, Probleme bei Übergabe / Übernahme / Begleiten.	Verliert fast alle Zweikämpfe in der 1 gegen 1 Situation.
Umschalten von Abwehr auf Angriff und umgekehrt	Schnelles Umschalten über die gesamte Spieldauer.	Meist schnelles Umschalten.	Verliert mit zunehmender Spieldauer an Schnelligkeit.	Nicht in der geforderten Geschwindigkeit.	Kaum erkennbar.

Volleyball: Bewertungskriterien und Notenbereiche Kursstufe

Bitte beachten: Die Leistung im Spiel kann durch einen Kriterienkatalog nie vollständig erfasst werden, eine Note muss immer das Gesamtbild der Leistung widerspiegeln. Die Kriterien sollen hierbei als Orientierung dienen.

Bewertung	Sehr gut (15-13 Punkte)	Gut (12-10 Punkte)	Befriedigend (9-7 Punkte)	Ausreichend (6-4 Punkte)	Mangelhaft (3-1 Punkt(e))
Kriterien	<i>Du machst so gut wie keine Fehler, spielst auch unter schwierigen Bedingungen effektiv.</i>	<i>Du spielst den Ball gut weiter.</i>	<i>Das Spiel wird aufrecht erhalten; du spielst mit.</i>	<i>Der Spielfluss wird nur mit Mühe aufrecht erhalten, du hast Probleme den Ball kontrolliert weiterzuspielen.</i>	<i>Das Spiel geht selten weiter, du bist kaum in das Spiel eingebunden.</i>
Technik					
Annahme	Gezielt zum Steller.	Meist gezielt zum Steller.	Leichte Bälle meist hoch ans Netz.	Auch leichte Bälle kommen selten hoch ans Netz.	Kaum ein Ball kommt hoch ans Netz.
Zuspiel	Hohe Positionskonstanz.	Meist gute Positionskonstanz.	manchmal für druckvolle Angriffe geeignet.	Nur in einfachen Spielsituationen zielgerichtet.	Kaum verwertbar.
Aufschlag und Angriff	Variabel mit hoher Dynamik und Effektivität.	Meist gute Effektivität.	Gelegentliche Anwendung von Angriffstechniken mit wechselndem Erfolg.	Wenige gelungene Angriffshandlungen sind zu sehen.	Kaum Angriffshandlungen, dennoch hohe Fehlerquote.
Abwehr und Block	Effektiv; Aktionen sind annähernd fehlerfrei.	Meist sicher und schnell.	Eher langsam und mit Defiziten.	Auch in überschaubaren Situationen mit Defiziten.	Kaum vorhanden.
Taktik/Spielverständnis					
Positionsgerechtes Verhalten und Antizipation (Übersicht, Abstimmung mit Mitspielern, Anlaufgestaltung, „Lösen vom Netz“, Blocksicherung)	Sicher und schnell, auch unter Zeitdruck.	Meist sicher und schnell.	Eher langsam und mit Defiziten.	Auch in überschaubaren Situationen mit Defiziten.	Kaum vorhanden.

