

S MOVE 2008

-Startpaket -

FitForFireFighting für Kinder und Jugendliche

Vorentscheide in den 42 Landkreisen Baden-Württembergs
Landesfinale am 21. Juni 2008 beim
Landesjugendfeuerwehrtag/Landesfeuerwehrtag in Ravensburg/Weingarten



INHALT

1. Vorbemerkung	2
2. Der Name	3
3. Termine	3
4. Öffentlichkeitsarbeit	3
5. Sponsoring	3
6. Die Veranstaltungen	3
7. Anforderungen an den Veranstaltungsort	4
8. Das Spiel und seine Regeln	4
9. Altersgruppeneinteilung	5
10. Spielfläche	5
11. Spielsysteme	6
12. Kontakt und nähere Informationen	6
13. Anmeldeformular für Einführungsveranstaltung	
14. Anmeldeformular für teilnehmende Mannschaften bei den Kreisentscheiden	
15. Anmeldeformular für qualifizierte Mannschaften für das Landesfinale	
16. Einverständniserklärung der Eltern	

1. VORBEMERKUNG:

2005 wurde mit großem Erfolg der erste baden-württembergische Feuerwehr-Duathlon durchgeführt. Hintergrund dieser breiten Feuerwehraktion war die Erkenntnis, dass viele Angehörige der Feuerwehren in Baden-Württemberg die gesundheitlichen Anforderungen an den aktiven Feuerwehrdienst nur sehr eingeschränkt erfüllen. FitForFirefighting ist seither eine ständig präsente Aktion in den Feuerwehren in Baden-Württemberg.

Auch bei den Jugendlichen ist eine „Bewegungsarmut“ festzustellen. Viele Jugendliche in unserer Gesellschaft und somit auch in der Jugendfeuerwehr leiden an Übergewicht, Bewegungsarmut, fehlender Kraft und mangelnder Körperbeherrschung. Der natürliche Bewegungsdrang ist bei den heutigen Jugendlichen aus vielerlei Gründen nur eingeschränkt vorhanden.

Neben der „geistigen Fitness“ und dem technischen Verständnis für die Gerätschaften der Feuerwehr ist aber die körperliche Fitness ebenso für den Erfolg der eigentlichen Feuerwehrtätigkeit von entscheidender Bedeutung. Hierauf ist bereits in der Nachwuchsarbeit zu achten.

IDEE

Mit einer Sportaktion, der den Nerv der Jugendlichen trifft, möchte die Jugendfeuerwehr Baden-Württemberg dem allgemeinen Trend entgegen wirken. Daneben sollen aber auch die Aspekte Fairness, Toleranz, Achtung und Teamarbeit in den Vordergrund gestellt werden. Diese Grundkompetenzen werden letztendlich von jedem Feuerwehrangehörigen erwartet. Bei dieser sportlichen Veranstaltung soll zudem den teilnehmenden Jugendlichen neben dem Wettbewerb auch Raum für Begegnungen und Party eingeräumt werden. Der Öffentlichkeit soll dargelegt werden, dass die erfolgreiche Feuerwehrrarbeit verschiedene Anforderungen an die Mitglieder der Feuerwehr erfordert.

STREETBALL

Streetball trifft den Nerv der Zeit. Es kann überall gespielt werden, folgt einfacheren Regeln als Basketball, verlangt Teamgeist, Geschick, Beherrschung des Körpers und vor allem Fairness. Zudem bieten Streetball-Turniere Raum für Programmelemente, die Jugendliche ansprechen wie z.B. Musik, Show, Rahmenpartys, Chill-Out, ... Vom allgegenwärtigen Fußball wurde bewusst abgesehen.

2007

War der Auftakt zu einer Erfolgsserie. Dezentral in ganz Baden-Württemberg spielten am 14. Juli über 250 Mannschaften um den Einzug ins Landesfinale. 88 Teams liefen am 29. September bei der Delegiertenversammlung der Jugendfeuerwehr Baden-Württemberg in Schliengen zum Finale auf. Der Weltrekordversuch zur längsten Schnelligkeitsübung, die Fahrzeugschau, das Experimentarium und die Spielstraße verliehen den Endspielen den nötigen Rahmen zum Event. Lokale und überregionale Prominenz konnte sich von der Schlagkräftigkeit des Baden-Württembergischen Feuerwehrynachwuchses überzeugen.

2008

Wird in kleinerem Rahmen als das Pilotprojekt im vorhergehenden Jahr durchgeführt. In diesem Jahr soll die Veranstaltung gefestigt werden um sie in den kommenden Jahren als festen Bestandteil der Jugendfeuerwehrrarbeit in Baden-Württemberg zu verankern.

2. DER NAME:

Der Name „S MOVE“ steht für Streetball und „MOVE“ (engl. Bewegung). Der Name „S MOVE“ ist beim Deutschen Patent- und Markenamt in den Leitklassen 25 (Bekleidung) und 41 (Veranstaltungen) angemeldet und somit geschützt.

3. TERMINE:

Am 23. Februar findet in Friesenheim/Baden ein Einführungsseminar in Zusammenarbeit mit einem Lizenztrainer für Courtbeobachter, teilnehmende Mannschaften und ausrichtende Kreisjugendwarte statt. Die Veranstaltung findet nur bei ausreichenden Teilnehmerzahlen statt. Anmeldeschluss ist der 15. Februar. Das Anmeldeformular hängt an.

Bis zum 20. Mai (Achtung, Datum vorverlegt vom 1. Juni!) müssen die Kreise ihre Kreismaster dem Jugendbüro per E-Mail formlos übermitteln und die qualifizierten Mannschaften sich selbstständig (!) mit dem Anmeldeformular für Jugendfeuerwehren beim Veranstalter in Ravensburg/Weingarten für das Finale und eventuelle Übernachtungen anmelden.

Am 21. Juni findet zusammen mit der Delegiertenversammlung der Jugendfeuerwehr Baden-Württemberg, dem JF-Stadtspiel und dem Landesjugendfeuerwehrtag/Landesfeuerwehrtag das Landesfinale statt. Teilnehmer des S MOVE können aus zeitlichen Gründen nicht an der Siegerehrung des Stadtspiels teilnehmen. Der Preis des Stadtspiels kann ggf. durch einen Stellvertreter entgegengenommen werden. Die für das Finale qualifizierten Teilnehmer müssen sich bis 16.30 Uhr bei der Turnierleitung melden, Turnierbeginn ist um 17 Uhr. Turnierende mit anschließender Siegerehrung ist um 22 Uhr.

4. Öffentlichkeitsarbeit:

Die Wirkung einer solchen Aktion steht und fällt mit der dazugehörigen Öffentlichkeitsarbeit. Hierfür sind folgende Beiträge geplant: In der ersten Ausgabe des „Hydrant“ im Januar 2008 wird die Veranstaltung angekündigt. In jeder weiteren Ausgabe des „Hydrant“ werden weitere Details und Trainingstipps veröffentlicht. Im Hydrant gibt es ein Schwarzes Brett speziell für S MOVE für Testspiele, Know-How-Austausch, Körbe und Mannschaftsvorstellungen. Der elektronische Newsletter informiert monatlich über Neuigkeiten und gibt Tipps. Die Homepage www.S-MOVE.de stellt aktuell und zeitnah Informationen für Teams und Presse bereit. Die Brandhilfe wird das S MOVE in den Reihen der Einsatzabteilungen bekannter machen.

Die Pressearbeit liegt in der Verantwortung der jeweiligen Veranstalter. Von Seiten der Jugendfeuerwehr Baden-Württemberg ist es ausdrücklich erwünscht, dass die Medien in den Landkreisen sich intensiv mit dem Turnier beschäftigen. Auf örtlicher Ebene ist erwünscht, dass sich die Angehörigen der Jugendfeuerwehr und der dazugehörigen aktiven Abteilungen mit S MOVE identifizieren. Es ist möglich die Homepage der Aktion auf den Homepages der Gemeindefeuerwehren zu verlinken. Die verwendbaren Logos für Trikotdrucke, Präsentationen usw. stehen auf der Homepage zum Download bereit.

5. Sponsoring:

Die Jugendfeuerwehr Baden-Württemberg wird vom Innenministerium Baden-Württemberg und der Unfallkasse Baden-Württemberg finanziell unterstützt. Die 2007 beschafften und von der UKBW gesponserten und an die Regionen verteilten Körbe werden wieder verwendet.

Die Kreise selbst sollen sich bitte auf die regionalen Sponsoren beschränken, da es wenig Sinn macht, wenn große überörtliche Firmen bzw. Organisationen von mehreren Seiten angeschrieben werden. Ebenso sollen die Regionen bzw. der durchführende Kreis sich beim jeweiligen Kreisjugendring informieren, inwieweit eine solche Veranstaltung zuschussfähig ist.

6. Die Veranstaltungen:

Jeder der 42 Landkreise soll einen Vorentscheid durchzuführen um einen Vertreter seines Kreises pro Altersgruppe zum Landesfinale zu entsenden. Wenn sich in einem Landkreis nur eine Mannschaft in einer Altersgruppe zum Turnier meldet ist diese Mannschaft automatisch „Kreismaster 2008“. Die Landkreise können sich in den Regionen zusammenschließen um die Veranstaltungen zu größeren Events zu bündeln, müssen aber trotzdem „Kreismaster“ und keine Regionalsieger ermitteln. Die Anmeldefristen für die Vorentscheide sind bei den jeweiligen Kreisjugendwarten zu erfahren und werden bei entsprechender Übermittlung auf der Homepage der Aktion veröffentlicht. Die Austragungsorte sind entsprechend der Anforderungen unter Punkt 7 „Anforderungen an den Veranstaltungsort“ zu wählen.

Anmeldeformulare für die Anmeldung zum Kreisentscheid stehen für jede Mannschaft auf www.S-MOVE.de zum Download bereit und hängen diesem Startpaket an.

Das Landesfinale findet in Ravensburg/Weingarten parallel zum Landesjugendfeuerwehrtag/Landesfeuerwehrtag statt. Es ist aus sportlicher Sicht zu empfehlen, dass die Finalteilnehmer mit langem Anfahrtsweg von Freitag auf Samstag übernachten. Da das Turnier bis in die Nacht hinein dauern wird und die Teilnehmer nach Abschluss der Spiele noch das Feuerwehrstadtfest besuchen können, empfehlen wir die Nutzung der Übernachtungsmöglichkeiten von Samstag auf Sonntag mit dem Pakt M oder L des Anmeldeformulars das den Kreismastern bei ihrem Sieg von ihrem Kreisjugendwart übergeben wird. Die Organisatoren des LJFT bieten Übernachtungsmöglichkeiten, Duschköglichkeiten und Frühstück in gebündelten Paketen zu günstigen Preisen an. Die Veranstaltung findet im Freien statt, witterungsbedingte Ausweichmöglichkeiten sind vorhanden. Es wird bis in die Nacht hinein gespielt. Das Veranstaltungsende ist auf 22 Uhr festgesetzt. Die Siegerehrung findet im Anschluss statt.

7. ANFORDERUNGEN AN DEN VERANSTALTUNGSORT

- Zentral und Publikumswirksam
- Den Witterungsbedingungen (starke Sonneneinstrahlung, Regen) angepasst.
- Die Spielflächen müssen eben und gleichmäßig beschaffen sein (Asphalt, Betonpflaster oder spezielle Sportflächen. Bitte kein Kopfsteinpflaster, keine Kiesfläche, Flächen mit Randsteinen, Gullys oder abschüssige Flächen).
- Die Spielfelder und Aufstellhöhen der Körbe müssen denen unter dem Punkt 10 „Die Spielfläche“ entsprechen.
- Der Veranstaltungsort sollte in die Bereiche Spiel, Verpflegung, und Teambereich gegliedert sein.
- Die Ausschmückung der Veranstaltung mit Musik, Tabellenzeiger über Beamer, After-Sports-Party, Koppelung mit Zeltlager oder Leistungsspanne, als Nachtturnier oder an Kreisjugendfeuerwehrtagen bleibt jedem veranstaltenden Landkreis selbst überlassen.
- Die Courtbeobachter („Schiedsrichter“) sollten die notwendige Sachkunde besitzen um ein Streetballspiel objektiv beurteilen zu können. Aktive Basketballspieler oder –Trainer können eine wichtige Stütze sein. Es ist wünschenswert, dass möglichst viele Courtbeobachter an der Einführungsveranstaltung teilnehmen um die Regeln gut auslegen zu können!
- Gegebenenfalls ist für die Veranstaltung eine Haftpflichtversicherung abzuschließen und bei der GEMA anzumelden. Wir weisen aus versicherungstechnischer Sicht auf die Rahmenvereinbarung mit dem LFV hin.

8. DAS SPIEL UND SEINE REGELN:

Die Regeln des S MOVE folgen den offiziellen Streetballregeln des Deutschen Basketballbundes:

1. Die wichtigste Regel heißt „Fair Play“. Deshalb gibt es beim Streetball keine Schiedsrichter sondern nur Courtbeobachter, die den Spielstand und alle Fouls notieren und bei Unstimmigkeiten einschreiten. In letzter Instanz entscheidet der Supervisor (Verantwortlicher Spielleiter, i.d.R. der Kreisjugendwart).
2. Gespielt wird 3 gegen 3. Ein Team besteht aus 4 Spielern, einschließlich Ersatzspieler. Ersatzspieler dürfen beliebig oft ein- und ausgewechselt werden. Der Mannschaftskapitän ist Ansprechpartner für die Spielleitung oder die Courtbeobachter.
3. Die Spiele müssen zu dritt begonnen werden und können zu zweit beendet werden. Die Spieler eines Teams dürfen während des Turniers nicht gewechselt werden, ebenso darf ein Spieler nicht in zwei Teams spielen.
4. Der erste Ballbesitz wird durch Münzwurf entschieden. Nach jedem Korberfolg wechselt der Ballbesitz - „kein make it, take it“. Nach jedem Ballbesitzwechsel (auch Defense-Rebound) beginnt das Spiel hinter der 2-Punkt-Linie (Distanzlinie). Das nun verteidigende Team übergibt (checkt) den Ball an die Angreifer. Vor einem Korberfolg muss der Ball von mindestens 2 Spielern des angreifenden Teams berührt worden sein.
5. Bei Sprungballsituationen erhält die Defense (Verteidigende Mannschaft) den Ball. Berührt der Ball die Korbstange, so gilt er „aus“. Dunkings sind weder während des Spiels noch beim Aufwärmen erlaubt.
6. Zeitspiel verstößt gegen das Fairplay-Prinzip. Spielverzögerungen werden mit Ballverlust bestraft.
7. Ein Feldkorb und ein Freiwurf zählen je einen Punkt. Erfolgreiche Würfe hinter der Distanzlinie zählen 2 Punkte.
8. Ein Spiel endet, wenn ein Team 12 Punkte erreicht hat oder die Spielzeit von 12 Minuten vorbei ist. Im letzteren Fall wird der aktuelle Spielstand übernommen. Bei Unentschieden entscheidet ein Freiwurfschießen (je Spieler ein Freiwurf, bis eine

Entscheidung gefallen ist). (Die Spielzeit kann bei der Überzahl von angemeldeten Mannschaften vom Veranstalter angepasst werden)

9. Alle Fouls werden von den Spielern selbst angezeigt. Das Spiel wird mit Ballbesitz für das gefoulte Team fortgesetzt, auch wenn der Spieler im Wurf gefoult wurde. Wenn ein Spieler bei einem erfolgreichen Wurf gefoult wird, zählt der Korb und der Ballbesitz wechselt.
10. Nach dem 6. Teamfoul wird jedes weitere Foul mit einem Freiwurf für den gefoulten Spieler bestraft. Nach jedem Freiwurf wechselt der Ballbesitz, unabhängig davon, ob der Wurf erfolgreich war oder nicht.
11. Unsportliche Fouls werden mit einem Freiwurf für den gefoulten Spieler und den Ballbesitz für dessen Team bestraft. Zwei unsportliche Fouls eines Spielers haben den Ausschluss aus dem laufenden Spiel zur Folge. Handgreiflichkeiten ziehen den Turnierausschluss für beide beteiligte Teams nach sich.

Diese Regeln müssen bei den Turnieren ausgehängt werden.

9. ALTERSGRUPPENEINTEILUNG:

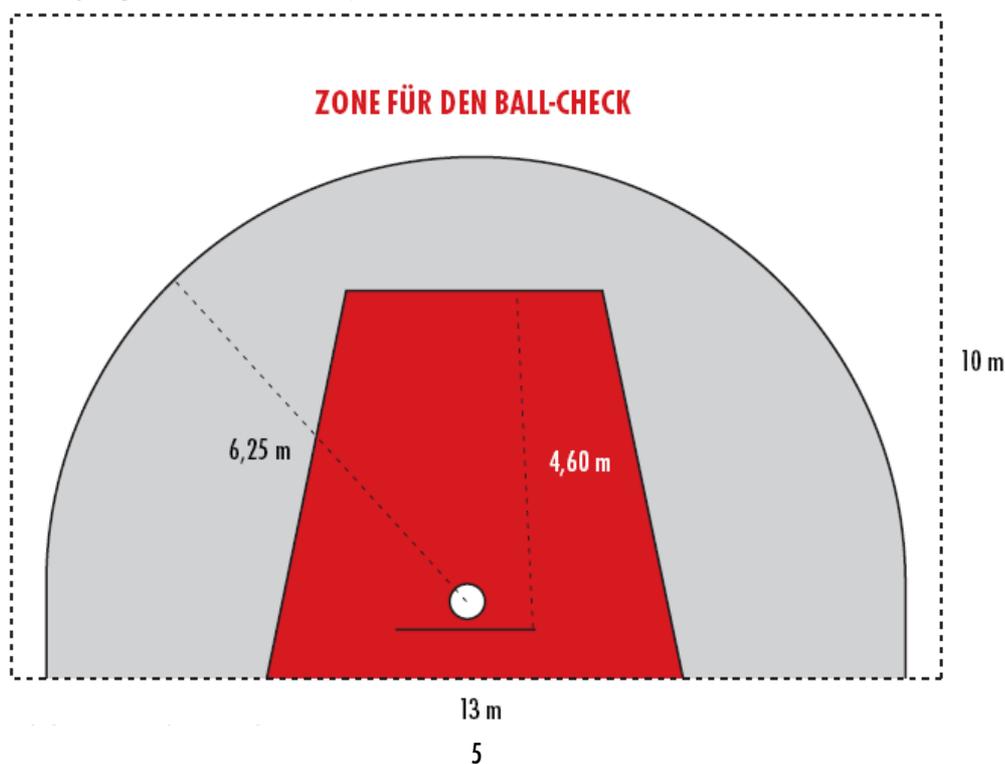
Bei der Anmeldung zu den Kreisentscheiden werden die Namen und das Alter der Kinder/Jugendlichen erfasst (siehe Anmeldeformular). Mannschaften mit einem Altersdurchschnitt von unter 15 Jahren spielen in einer Gruppe, Mannschaften mit einem höheren Durchschnittsalter spielen in der anderen Altersgruppe.

Der Eingang der Anmeldung beim Ansprechpartner des Landkreises bestimmt bei Überzahl an Anmeldungen die teilnehmenden Mannschaften (wer zuerst kommt, mahlt zuerst...).

Anzahl der teilnehmenden Mannschaften pro Altersgruppe im Landkreis: max. 16 Teams, bei mehr Anmeldungen kann die Spielzeit verkürzt werden und der Spielplan angepasst werden.

10. SPIELFLÄCHE:

Jedem Landkreis steht ein Korb zur Verfügung. Bei Zusammenschluss der Kreise in den Regionen zu großen Events stehen entsprechend mehr Spielflächen zur Verfügung. Jedes Spielfeld sollte eine Größe von 10 x 13 m haben. Die Zwei-Punkte-Linie (identisch mit der Drei-Punkte-Linie des „normalen“ Spielfelds) wird aus einem Halbkreis mit einem Radius von 6,25 m vom Korbmittelpunkt gebildet. Die Freiwurflinie sollte 4,60 m vom Brett entfernt sein. Die Körbe müssen mit dem mitgelieferten Fuß auf derselben Höhe wie das Spielfeld stehen um auf jedem Spielfeld dieselbe Korbhöhe zu gewährleisten.



11. Spielsystem

Die Jugendfeuerwehr Baden-Württemberg empfiehlt für die Kreisentscheide Gruppenspiele mit anschließenden Play-Offs. Hier ein Beispiel: Es wird in 4er Gruppen gespielt, so dass jede Mannschaft auf alle Fälle drei Spiele hat. Die beiden ersten einer jeden Gruppe kommen weiter.

VORRUNDE:

Gruppe A Gruppe B Gruppe C Gruppe D

Team 1 - Team 2 Team 5 - Team 6 Team 9 - Team 10 Team 13 - Team 14

Team 3 - Team 4 Team 7 - Team 8 Team 11 - Team 12 Team 15 - Team 16

Team 1 - Team 3 Team 5 - Team 7 Team 9 - Team 11 Team 13 - Team 15

Team 1 - Team 4 Team 5 - Team 8 Team 9 - Team 12 Team 13 - Team 15

Team 2 - Team 3 Team 6 - Team 7 Team 10 - Team 11 Team 14 - Team 15

Team 2 - Team 4 Team 6 - Team 8 Team 10 - Team 12 Team 14 - Team 16

Zeitbedarf hierfür pro Gruppe: 1,5 Stunden o (Formel zur Berechnung: $(4 * 3) : 2 = 6 * 15 \text{ min}$)

VIERTELFINALEFINALE:

Sieger Gruppe A - Sieger Gruppe B Sieger Gruppe C - Sieger Gruppe D

2. Platz Gruppe A - 2. Platz Gruppe B 2. Platz Gruppe C - 2. Platz Gruppe D

Zeitbedarf bei 4 Spielfeldern: 15 Minuten

HALBFINALE:

Sieger 1. Viertelfinale - Sieger 2. Viertelfinale Sieger 3. Viertelfinale - Sieger 4. Viertelfinale

Zeitbedarf: 15 Minuten bei zwei Spielfeldern

FINALE:

Sieger 1. Halbfinale - Sieger 2. Halbfinale

Zeitbedarf: 15 Minuten

GESAMTZEITBEDARF: 2,5 Stunden

Wir bitten darum, in den Kreisentscheiden von der Verwendung des „Schweizer Systems“ abzusehen.

Für das Landesfinale behalten wir es uns vor, das System, die Spielzeit und die Zuteilung der Spielflächen der Anzahl der teilnehmenden Mannschaften anzupassen.

12. Kontakt und Nähere Informationen

Die Homepage www.S-MOVE.de informiert zeitnah und aktuell.

Wichtige Neuerungen, aktuelle Themen und vieles mehr werden über den Newsletter bekannt gegeben.

Fragen zu Veranstaltungen, Regelauslegung, Courtbeobachtern und allen weiteren Unklarheiten sind an play@S-MOVE.de richtig adressiert.

Für Fragen zum Landesjugendfeuerwehrtag und dem Landesfeuerwehrtag informiert darüber hinaus die Homepage www.landesfeuerwehrtag-bw.de.

Verantwortlicher Inhaltlicher Leiter für das S MOVE 2008 der Jugendfeuerwehr Baden-Württemberg und somit Ansprechpartner für alle Fragen ist Dominic Gißler, erreichbar über play@S-MOVE.de.