



Skoleturnering for 20 hold

3 timer fra 9.00 til 12.00

Det overordnede program

- 9.00 Alle mødes omklædte i hallen til velkomst, holdene fordeles ud på banerne og spillet vises.
- 9.25 Der spilles kampe
- 10.25 Frokost
- 10.45 Holdene omfordeles, og der spilles kampe
- 11.50 Fælles afslutning

Forberedelser inden stævnet

- Tjek at du har modtaget kampplaner, labels, klistermærker, pointark til klistermærker og eventuelle ekstra materialer.
- Læs vejledningen GRUNDIGT, så du er tryk ved at være afvikler.
- Undersøg om der er mulighed for lån af mikrofon og vær sikker på, at der er plads i hallen på dagen.
- Sørg for at være der i rigtig god tid. Nogle klasser ankommer allerede en halv time før stævnestart.

Forberedelser inden stævnet

Klargøring af labels

- Du har modtaget en oversigt over fordeling af hold pr. klasse. F.eks. →
- Lav én kuvert pr. klasse med labels til holdene. Hvis klassen har 4 hold, skal der 4 forskellige hold-labels i kuverten. F.eks.

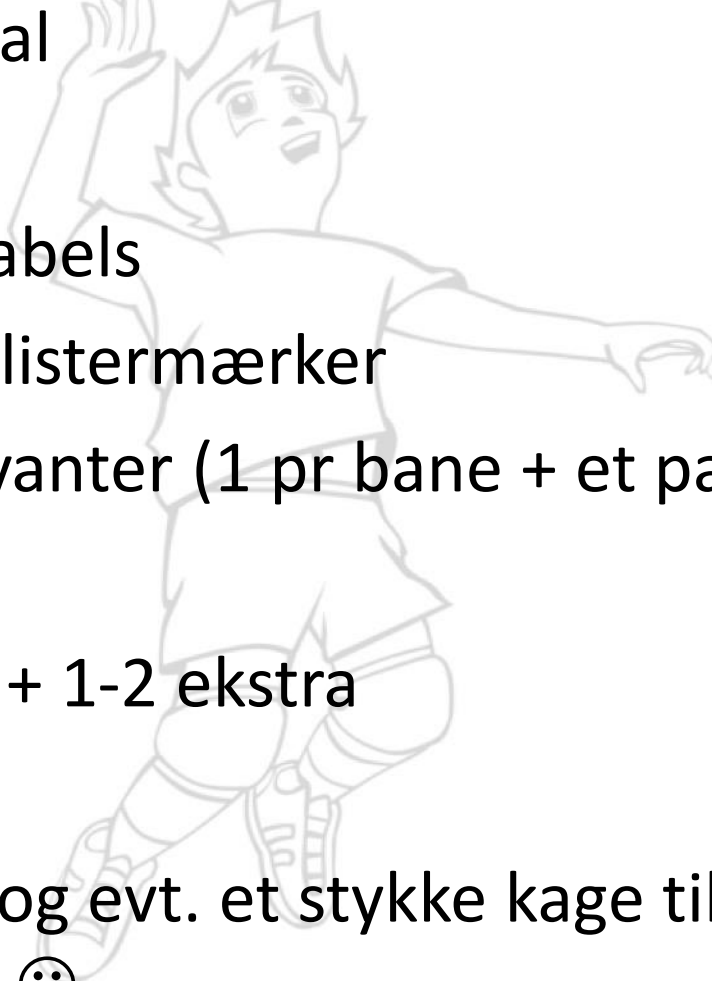
Skole	Antal hold
Nordre Skole 3.a	4 hold
Nordre Skole 3.b	5 hold
Søndre Skole 3.a	6 hold
Søndre Skole 3.b	5 hold

Bane 1 Polen, Bane 2 Brasilien, Bane 3 Italien, Bane 4 USA

- Sørg for at klasserne bliver fordelt så godt som muligt på de forskellige baner
- Giv så vidt muligt holdene fra samme klasse forskellige landenavne



Pakkeliste

- Afviklingsmanual
 - Kampskemaer
 - Kuverter med labels
 - A3-pointark + klistermærker
 - Kuglepenne/blyanter (1 pr bane + et par ekstra)
 - Evt. flexnet
 - 1 bold pr. bane + 1-2 ekstra
 - Evt. en fløjte
 - En kande kaffe og evt. et stykke kage til lærerne er en god investering 😊
- 

Forberedelser i hallen

- Hæng pointark op ved stævnebordet

Skole	Klasse	Antal hold													
Nordre Skole	3.A	4													
Søndre skole	3.A	5													

- Sæt net/flexnet op
- Læg bolde frem ved stævnebordet (1 pr. bane)
- Læg kuverter med labels klar til lærerne
- Tilslut og tjek mikrofon

Velkomst

- Når klasserne kommer i hallen byder du velkommen og viser, hvor de kan stille deres ting.
- Tjek at alle klasser har lavet det antal hold, de er bedt om og udlever kuverten med labels til en lærer fra hver klasse.
 - Bed læreren om at uddele labels til alle hold i klassen inden I samles til fælles velkomst.
- Kl. 9 samler du alle eleverne på gulvet foran dig og byder alle velkommen.

Lærerne samles og instrueres 1

Kan også gøres inden eleverne samles ved banen

- Mens klasserne sidder ved intro-banen, kalder du lærerne sammen og instruerer dem således
 - Der skal bruges 1 baneleder pr. bane
 - Hver lærer modtager:
 - Kampplan til den bane, som de er ansvarlig for
 - Klistermærker til pointark
 - 1 kuglepen/blyant

Bane _____

5 hold – Runde 1



Kamp nr.	Hold A		Hold B	Dommer
1	Polen	-	Brasilien	Italien
2	Italien	-	USA	Polen
3	Japan	-	Polen	USA
4	Brasilien	-	Italien	Japan
5	USA	-	Japan	Brasilien
6	Polen	-	Italien	USA
7	Japan	-	Brasilien	Italien
8	USA	-	Polen	Brasilien
9	Italien	-	Japan	Polen
10	Brasilien	-	USA	Japan



POINTGIVNING

Når kampen er slut uddeles klistermærker. Der gives 2 klistermærker for vunden kamp, 1 klistermærke ved uafgjort og 0 klistermærker for tabt kamp.

Klistermærkerne afleveres til stævnelederen, der opdaterer pointarket.

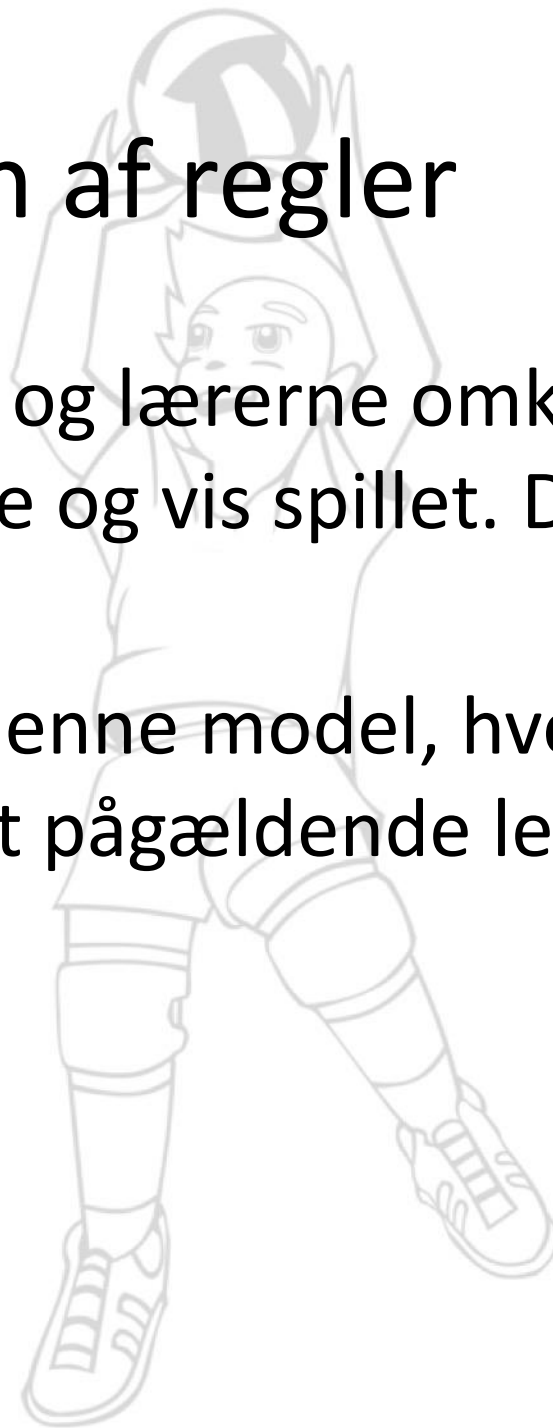
	Skriv point (2 for vunden kamp, 1 for uafgjort og 0 point for tabt kamp)	I alt	Placering
Polen	_____ + _____ + _____ + _____ =		
Brasilien	_____ + _____ + _____ + _____ =		
Italien	_____ + _____ + _____ + _____ =		
USA	_____ + _____ + _____ + _____ =		
Japan	_____ + _____ + _____ + _____ =		

Lærerne samles og instrueres 2

- Instruktion af lærerne fortsat:
 - Giv lærerne en kort instruktion i, hvordan pointsystemet virker. Der gives 2 klistermærker for en vunden kamp, 1 klistermærke for uafgjort og 0 for tabt kamp.
 - Fortæl dem, at de skal sætte kampene i gang efter kampplanen umiddelbart efter slutfløjtet ved hver kamp. Bed dem notere resultatet af hver kamp på kampplanen.
 - Bed lærerne afløse hinanden, så vidt det er muligt, fordi det kan være ret hektisk at stå som baneleder.

Introduktion af regler

- Saml børnene og lærerne omkring den midterste bane og vis spillet. Dette vil tage ca. 5-10 minutter.
- Du kan følge denne model, hvor du bruger reglerne til det pågældende level:



Regler – hvordan forklares de

Selve reglerne kommer på de næste sider

1. Vis banens afgrænsning
2. Vis de tilladte kast/slag
3. Udvælg 2 tilfældige hold, og spillet vises med dem
4. Vis først, hvordan spillerne skal stå
 - Lad dem rotere et par gange, når du klapper i hænderne (Level 1+2) – både med 4, 3 og 2 spillere på banen
5. Fortæl hvordan man får point
 - Fortæl hvordan man dør/laver en befrier (Level 1)
6. Start spillet
7. Fortæl at alle kampe spilles på tid. Når der fløjtes slutter kampen, og den næste kamp starter så snart begge hold er klar på banen.

Regler - Level 1

- **Banen:** Yderste streger i bredden og forreste baglinje på badmintonbanen
- **Opstilling:**
 - Firkant ved 4 spillere, trekant ved 3 spillere
 - Hvis der er 5 spillere på holdet, starter den ene ude
- **Rotation:** Der roteres i urets retning, hver gang bolden spilles over nettet.
- **Kast:** Alle kast er tilladt
- **Serv:** Vurder om der skal startes med serv eller baggerslagskast. Det sidste anbefales, da det sikrer, at spillet kommer godt i gang. (Du kan evt. indføre serv i 2. runde efter frokost)
- **Død:** Når bolden tabes, forlader spilleren, der har begået fejlen banen.
- **Befrier:** Tre bolde grebet i træk betyder, at én spiller befries og atter må komme ind på banen.
 - Pointer at kun én kan befries ad gangen, og det er vedkommende, som døde først, og det er også vedkommende, der har en arm i vejret og tæller gribere med fingrene.
- **Point:** Et point til holdet hver gang modstanderens bane er tom. Alle starter på banen igen, når det ene hold har fået point.

Regler - Level 2



- **Banen:** Yderste streger i bredden og forreste baglinje på badmintonbanen
- **Opstilling:**
 - Firkant ved 4 spillere, trekant ved 3 spillere
 - Hvis der er 5 spillere på holdet, starter den ene ude
- **Rotation:** Der roteres i urets retning, hver gang bolden spilles over nettet.
- **Spillet:**
 - 1. berøringen skal være et volleyballslag til en medspiller.
 - 2. bolden **skal** gribes og spilles over nettet derfra hvor bolden er grebet på en af følgende måder:
 - Spilleren kaster bolden op til sig selv og smasher bolden over nettet *
 - Kaster bolden over nettet med baggerslagskast eller fingerslagskast

** Ved smash må spilleren ikke hoppe, når bolden spilles over. Spilleren må flytte sig hen til bolden ift. opkastet.*
- **Serv:** Underhåndsserv fra den afstand fra nettet, som spilleren magter.
 - *Vurder om der skal startes med serv eller baggerslagskast. Det sidste anbefales, da det sikrer, at spillet kommer godt i gang. Du kan evt. indføre serv i 2. runde efter frokost*
- **Udskiftning:** Når bolden dør kommer udskiftningsspilleren ind på banen i stedet for en af de andre spillere
 - *Opfordr til at det ikke er den samme spiller, der ryger ud hele tiden.*
- **Point:** Der spilles med running score.

Regler – Level 2



- **Banen:** Yderste streger i bredden og forreste baglinje på badmintonbanen
- **Opstilling:**
 - Firkant ved 4 spillere, trekant ved 3 spillere
 - Hvis der er 5 spillere på holdet, starter den ene ude
- **Rotation:** Der roteres i urets retning, hver gang bolden spilles over nettet.
- **Spillet:**
 - 1. berøringen skal være et volleyballslag til en medspiller.
 - 2. bolden **skal** gribes og spilles over nettet derfra hvor bolden er grebet på en af følgende måder:
 - Spilleren kaster bolden op til sig selv og smasher bolden over nettet *
 - Kaster bolden over nettet med baggerslagskast eller fingerslagskast

** Ved smash må spilleren ikke hoppe, når bolden spilles over. Spilleren må flytte sig hen til bolden ift. opkastet.*
- **Serv:** Underhåndsserv fra den afstand fra nettet, som spilleren magter.
 - *Vurder om der skal startes med serv eller baggerslagskast. Det sidste anbefales, da det sikrer, at spillet kommer godt i gang. Du kan evt. indføre serv i 2. runde efter frokost*
- **Udskiftning:** Når bolden dør kommer udskiftningsspilleren ind på banen i stedet for en af de andre spillere
 - *Opfordr til at det ikke er den samme spiller, der ryger ud hele tiden.*
- **Point:** Der spilles med running score.

Regler - Level 3 / Teen 1

- **Banen:** Yderste streger på badmintonbanen
- **Opstilling:**
 - Rombeform ved 4 spillere, trekant ved 3 spillere
 - Hvis der er 5 spillere på holdet, starter den ene ude
- **Spillet:**
 - 1. berøringen skal være et volleyballslag.
 - 2. berøringen **skal** gribes og kastes videre i en glidende bevægelse med en "gribehævning".
 - 3. berøringen skal være et volleyballslag.
 - Der **skal** spilles 3 gange.
- **Serv:**
 - Underhåndsserv fra den afstand fra nettet, som spilleren magter.
 - Tredje serv i træk af samme spiller skal serves bag baglinjen og må være en overhåndsserv/springserv.
 - Der roteres efter tre server af den samme spiller.
- **Udskiftning:** Der skiftes ind efter tur (flydende udskiftning).
- **Point:** Der spilles med running score.

Regler - Level 4 / Teen 2

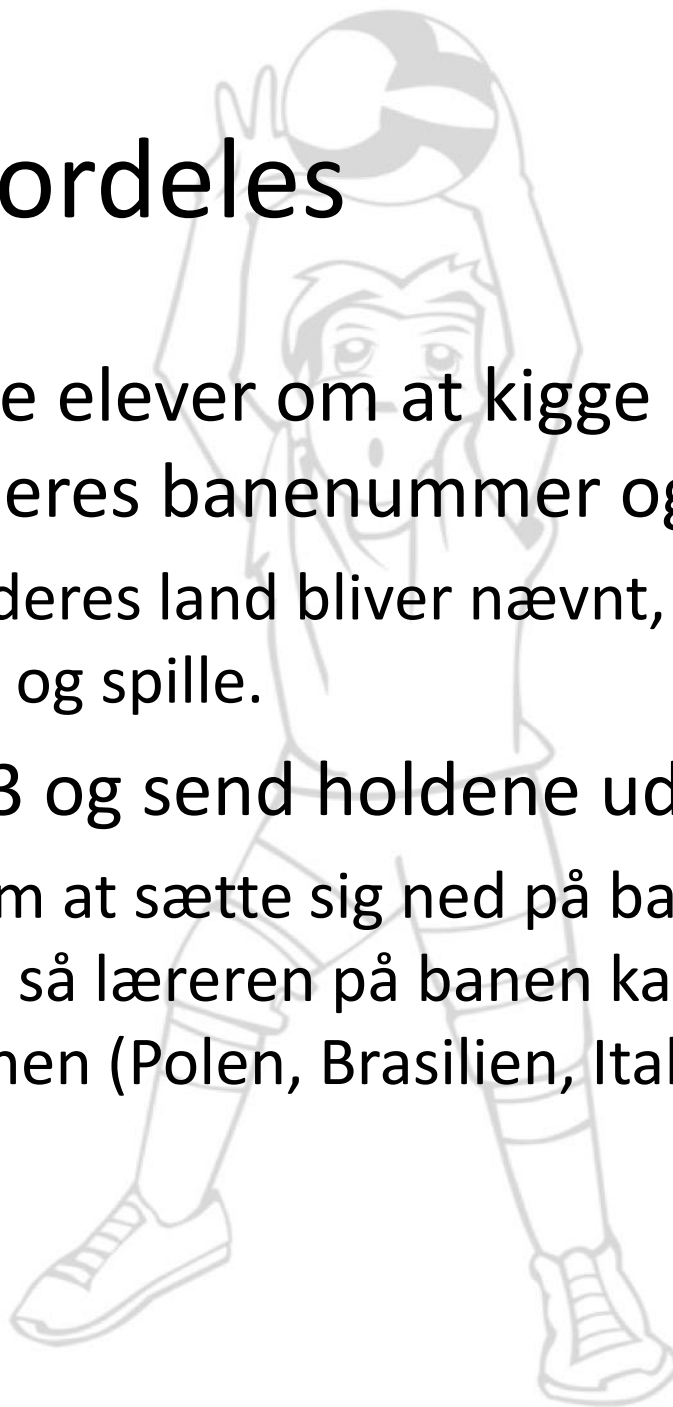
- **Banen:** Yderste streger på badmintonbanen
- **Opstilling:**
 - Rombeform ved 4 spillere, trekant ved 3 spillere
 - Hvis der er 5 spillere på holdet, starter den ene ude
- **Spillet:**
 - Der spilles med almindelige volleyballregler.
 - Førstegangsoverspilninger er tilladt.
 - Ingen bolde må gribes.
 - Alle spillere på holdet må smashe og blokere.
 - Skærm er ikke tilladt.
 - Der må ikke blokeres eller smashes direkte på modstanderens serv
- **Serv:**
 - Der serves bag baglinjen og der er valgfri serv
 - Der roteres efter tre server af den samme spiller.
- **Udskiftning:** Der skiftes ind efter tur (flydende udskiftning).
- **Point:** Der spilles med running score.

Pointsystemet

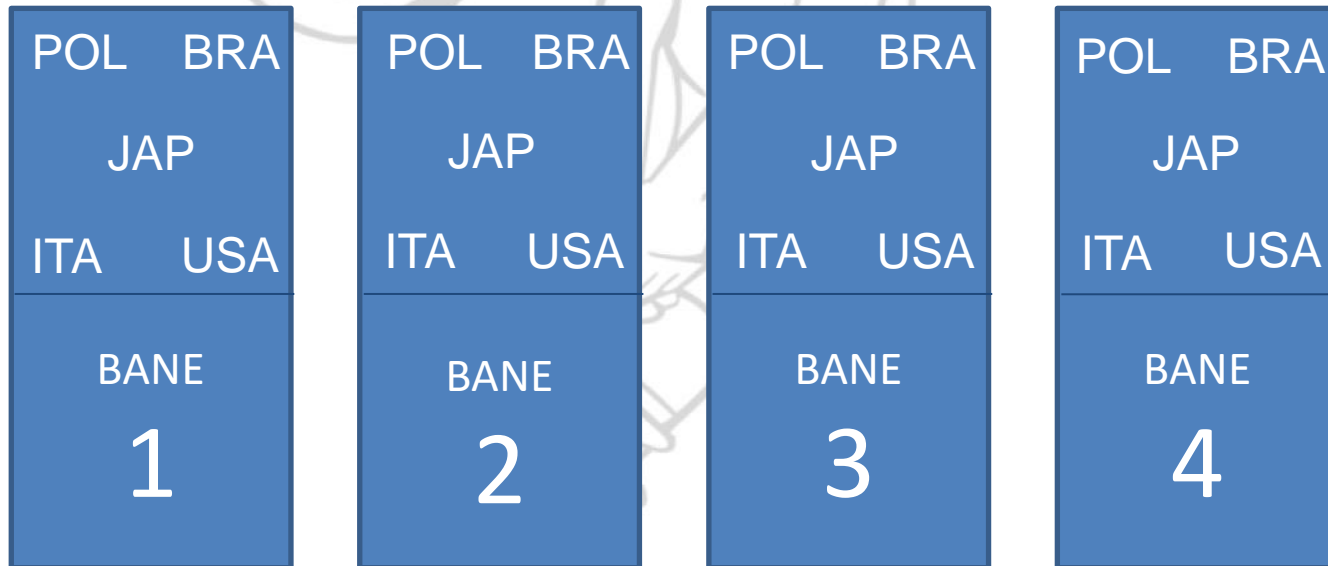
- Før stævnet går i gang beskriver du pointsystemet.
 1. Der skal findes en samlet klassevinder vha. pointarkene, der hænger på væggen eller ligger på et bord.
 2. Efter hver kamp uddeler banelederen 2 klistermærker. (2 til vinderholdet / 1 til hvert hold ved uafgjort).
 3. Banelederen udleverer klistermærkerne til vinderholdet, der sætter dem på pointarket.
 4. Klistermærkerne sættes på pointarket ud for klasserne. Venstre kolonne udfyldes fra toppen og nedefter. Herefter fortsættes på næste kolonne.
 5. Klassen, der slutter med flest udfyldte kolonner, har vundet.

Holdene fordeles

- Du beder alle elever om at kigge på deres label. Herpå står deres banenummer og et landenavn.
 - Hver gang deres land bliver nævnt, skal de løbe hen til deres bane og spille.
- Tæl ned fra 3 og send holdene ud på deres bane.
 - Bed dem om at sætte sig ned på banen sammen med deres hold, så læreren på banen kan tjekke at der er 5 hold på banen (Polen, Brasilien, Italien, USA og Japan).



4 baner med 5 hold



Start kampene

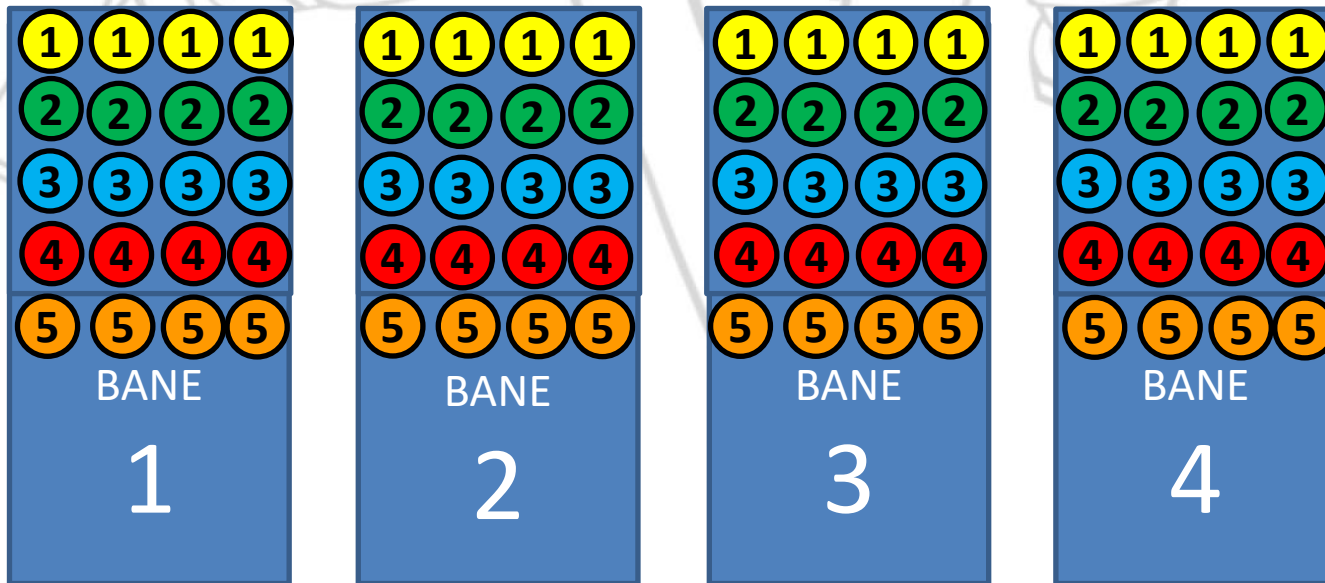
- Når alle baner har 5 hold, sættes første kamp i gang: Polen mod Brasilien.
- Du kan regne ud, hvor lang tid en kamp skal vare, når første runde skal slutte kl. 10.25.
Eksempel: Du har 60 minutter til de første 10 kampe. Hver kamp skal vare 6 minutter.
- Gå rundt på banerne og assister lærerne, hvor der er behov for det.

Frokostpause

- Der holdes pause i 20 minutter.
- Fortæl evt. om de regler, der er i hallen.
Affald, kantine, mad i hallen etc.
- Lærerne eller stævnelederen skal regne ud, hvem der er blevet nr. 1, 2, 3, 4 og 5 på banen.
- I pausen udleveres til lærerne:
 - Kampplan for 2. runde

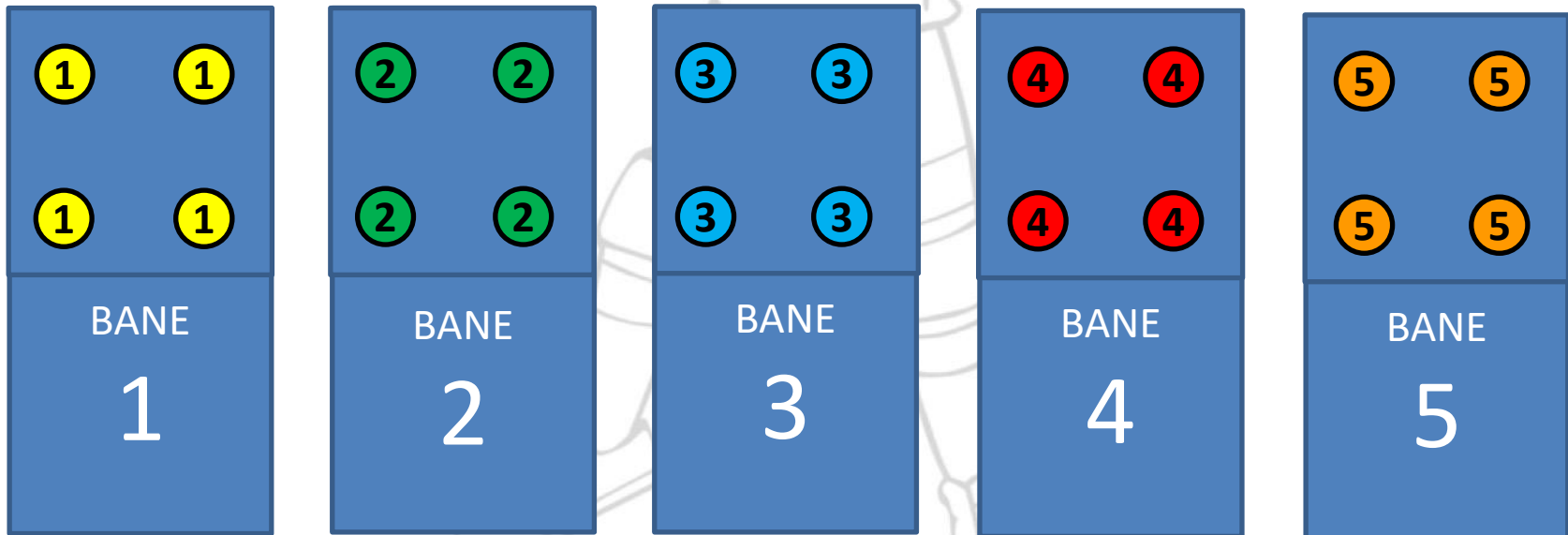
2. runde

- Efter frokost samles holdene på de baner, de før har spillet på.
- Banelederne placerer holdene efter 1. rundes resultat.



Holdene fordelt på banerne til runde 2

- Du beder alle, der er blevet nr. 1, om at gå til bane 1, derefter alle, der er blevet nr. 2, om at gå til bane 2, etc.



Kampstart Runde 2

- Tjek at der er 4 hold på hver bane.
- Instruer holdene fælles således:
 - Glem alt om landene på jeres label. Banenummeret på jeres label er nu jeres holdnummer. Der hvor der før stod **Bane 1**, betyder nu **Hold 1**. Det vil sige, at Bane 1 spiller mod Bane 2 i første kamp.
- Kampene sættes i gang efter den nye kampplan. Du kan igen regne ud, hvor lang tid kampene skal vare, for at I kan være færdige kl. 11.50.

Afslutning

- Når sidste kamp er slut kl. 11.50 samles alle elever og lærere omkring dig. Bed dem sidde på gulvet.
- Nu skal der kåres en vinderklasse. Tæl kolonnerne op imod hinanden. Start med klassen med færrest og slut af med at kåre den med flest, som vinderklassen. Overræk evt. præmie til vinderklassen.
- Du takker for et godt stævne og fortæller, hvor dygtige de er. Sig tak til lærerne for deres hjælp.
- Fortæl om træningsmuligheder i den lokale klub.
- Uddel eventuelt diplomer til eleverne.