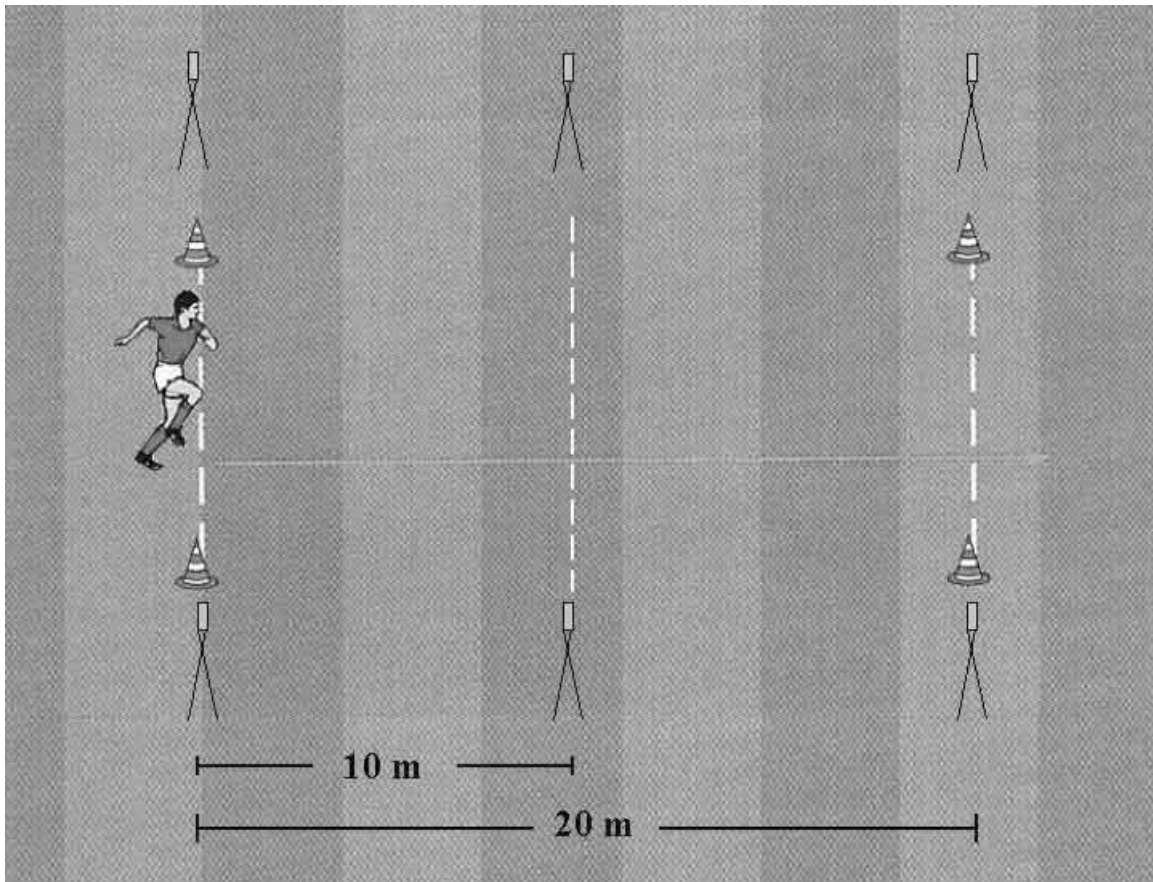
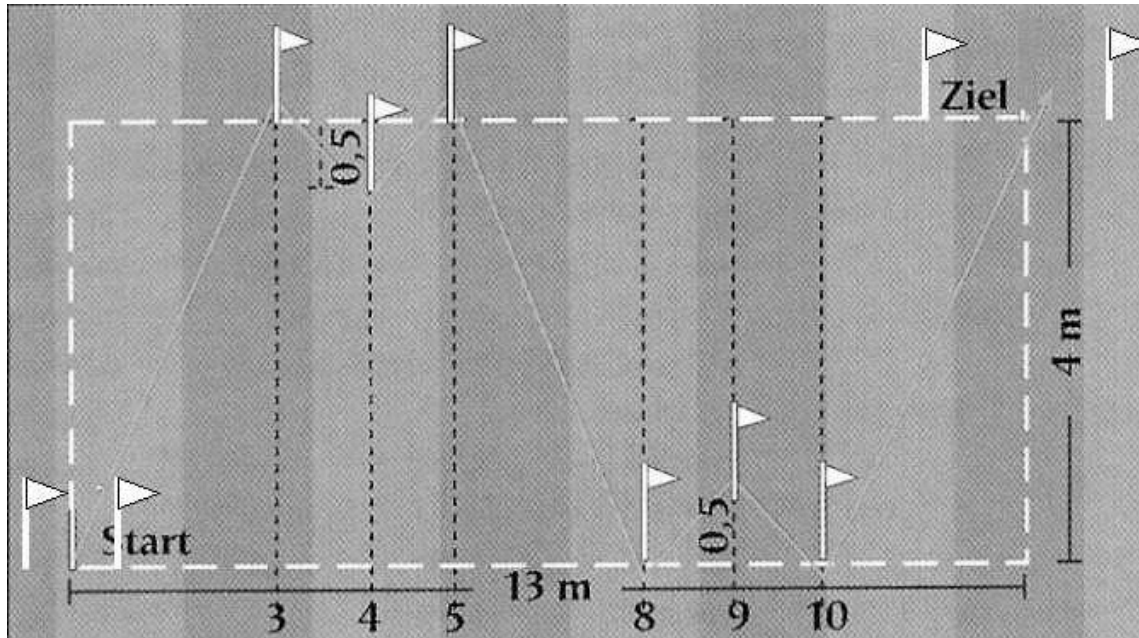


Test 1: Schnelligkeit



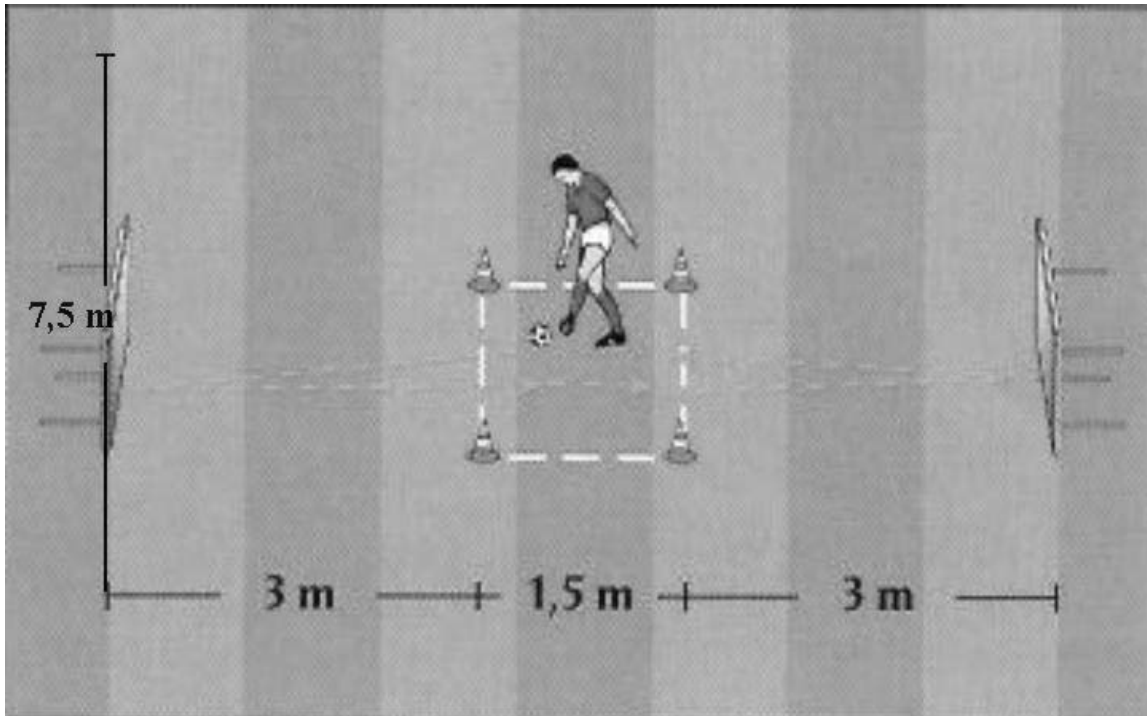
- Zwei Versuche
- Zwischenzeit bei 10 m
- Messung durch drei Lichtschranken
- Der Spieler steht in beliebiger Schrittstellung vor der Startlinie
- Start erfolgt ohne Signal nach eigenem Ermessen. Somit sind Zeitunterschiede ohne Reaktionszeiten messbar
- Markierung ca. 5 m hinter der Ziellinie aufstellen, um vorzeitiges Abstoppen zu verhindern (durchlaufen bis zur Markierung)

Test 2: Laufgewandtheit & Test 3: Dribbling



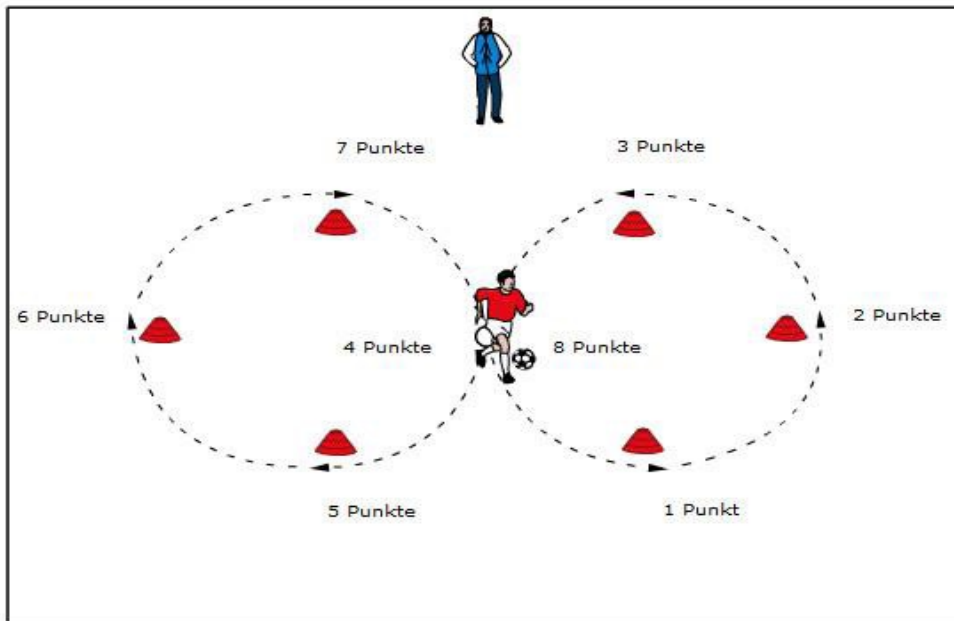
- Je zwei Durchgänge ohne und mit Ball durch den Parcours
- Messung durch zwei Lichtschranken
- Bei Test 2 wird der Parcours schnellstmöglich ohne Ball durchlaufen. Der Spieler startet in beliebiger Schrittstellung vom Startpunkt aus
- Bei Test 3 liegt der Ball auf dem Startpunkt. Der Spieler steht hinter dem Ball an der Startlinie. Die Wahl des Spielbeins ist frei
- Start erfolgt ohne Signal nach eigenem Ermessen
- Die Ziellinie ist 2 m breit und muss vom Spieler in den ersten beiden Durchgängen ohne und danach zweimal mit Ball überquert werden
- Der Parcours ist schnellstmöglich zu absolvieren
- Der Spiegeffekt des Parcours begünstigt beidfüßige Ausführungen
- Der Versuch ist gültig, wenn alle Stangen korrekt umlaufen werden, auch wenn diese dabei umfallen

Test 4: Ballkontrolle



- Zwei Durchgänge mit je 6 Pässen
- Der Spieler steht in einem 1,5 x 1,5 m großen Feld und spielt im Wechsel 6 Pässe an Rückprallwände, die gegenüberstehend angeordnet sind (Winkel 180°)
- Jeder zurückprallende Ball muss aus dem Feld heraus mit mindestens 2 Kontakten gespielt werden. Direktpässe sind nicht erlaubt. Ggf. muss mit dem Ball ins innere Feld gedribbelt werden
- Verlässt der Ball das äußere Feld (7,5 x 7,5 m), wird der Versuch als Fehlversuch gewertet
- Gemessen wird die Zeit vom ersten Pass bis zur Ballruhe des sechsten Rückpralls innerhalb des inneren Feldes per Handstopfung
- Die Wahl des Spielbeins ist frei
- Start erfolgt ohne Signal nach eigenem Ermessen

Test 5: Balljonglieren



Die Testaufgabe besteht darin, einen Ball ausgehend von der Startposition wechselseitig mit den Füßen zu jonglieren und dabei innerhalb von 45 Sekunden möglichst viele Teilstrecken zu absolvieren. Der Parcours wird von den Spielern in Form einer Acht durchlaufen. Jede vollständig durchlaufene Teilstrecke wird mit einem Punkt gewertet. Eine Teilstrecke ist vollendet, sobald die Außenseite eines Markierungstellers bzw. der Startpunkt passiert und der Ball danach mindestens einmal gespielt wurde. Jeder Spieler hat zwei Versuche. Beide Versuchsergebnisse werden als Punktwerte ins Testprotokoll sowie in die Datenbank eingetragen, das bessere wird gewertet. Ein Versuch endet nach 45 Sekunden oder bei Nichteinhaltung der Testbedingungen.

Folgende Regeln sind zu beachten:

- Das Anspiel am Start erfolgt aus der Hand.
- Jongliert wird ausschließlich wechselseitig mit den Füßen.
- Die Markierungsteller müssen an ihren Außenseiten vom Spieler passiert werden.
- Das Zeitlimit beträgt 45 Sekunden (Versuch wird spätestens dann abgebrochen und die bis dahin absolvierten Strecken gewertet).