

## Bunte Jubel Spiele 2026

Durchführung der Disziplinen / Regeln

### Bobby Car Rennen

Wann: 14:25 Uhr

Wer: Teams, Schiedsrichter\*innen, Helfer\*innen, Bereichsleiterin

#### Rahmenbedingungen:

- Startpfeiff durch Bereichsleiterin Beate Heiler
- 1 Schiedsrichter\*in mit Stoppuhr überwacht jeweils ein/e Bahn/Team
- Vor dem Rennen dürfen sich Teams kurz mit den Bobby-Cars vertraut machen
- Nach dem Rennen warten die Teams bis zur Siegerehrung auf Bänken am Seitenrand
- Die Zeiten aller Teams werden nach drei Durchläufen verglichen und ein Sieger gekürt
- Das Gewinnerteam wird von Helfer\*innen zur Siegerehrung gebracht

#### Spielregeln:

- Das Rennen erfolgt als Staffellauf
- Ein\*e Teilnehmer\*in fährt bis zum Hütchen, um das Hütchen und wieder zum Start, dann Übergabe Bobby Car an nächste\*n Teilnehmer\*in
- Wechsel findet ausschließlich hinter der Startlinie / Ziellinie statt
- Teilnehmer\*innen müssen sitzen oder knien beim Fahren
- Verlassen der eigenen Bahn, Anrempeln anderer Teilnehmer\*innen wird als Fehlverhalten gewertet
- Bei Fehlverhalten kann der\*die Schiedsrichter\*in eine 3 Sekunden Zeitstrafe geben, die am Ende auf die erzielte Zeit gerechnet wird
- Die finale Zeit einer Staffel wird auf dem Wertungsbogen notiert

## **Bunte Jubel Spiele 2026**

Durchführung der Disziplinen / Regeln

### **Rollstuhl- oder Rollatorslalom**

Wann: ab 14:30 Uhr durchgehend

Wer: Teams, Schiedsrichter\*innen, Helfer\*innen, Bereichsleiterin

#### **Rahmenbedingungen / Spielregeln:**

- Durchführung jederzeit möglich
- Spielfeld auf Seitenfläche (Slalomparcours mit Requisiten aus dem Theater)
- Zeitmessung mit Stoppuhr
- Jede Person mit Rollstuhl oder Rollator darf sich beim Slalom messen lassen, auch öfter und die Zeit eintragen lassen.
- 2 Helfer\*innen / Schiedsrichter\*innen stehen am Feld für alle Teilnehmenden zur Verfügung
- Die Person, die mit der besten Zeit durch den Parcours kommt, gewinnt entweder einzeln oder für das Team
- Erste Auswertung / Siegerehrung um 16:30 Uhr, zweite Auswertung / Siegerehrung um 17:30

## Bunte Jubel Spiele 2026

Durchführung der Disziplinen / Regeln

### Pflegealltags-Challenge „Fit wie ein Vogel“

Wann: 14:55 Uhr

Wer: Teams, Schiedsrichter\*innen, Helfer\*innen, Bereichsleiterin

#### Rahmenbedingungen:

- Team besteht aus 5 Personen, eine Person sitzt im Rollstuhl
- Auf jeder der 3 Bahnen gibt es 1 Schiedsrichter, der die Zeit misst
- Es gibt 6 Stationen
  - o Dienstkleidung anziehen
  - o Patientenzimmer einrichten
  - o Medikamentenausgabe
  - o Ergotherapie
  - o Musiktherapie
  - o Wäsche einsammeln (Sackhüpfen)
- Jede der 6 Stationen wird einzeln auf Zeit gemessen, diese notiert und im Anschluss zusammenaddiert
- Nach jeder Station wird gewartet, bis alle 3 Teams die Station abgeschlossen haben, bevor es weitergeht
- Jede Station wird mit einem Pfiff von der Bereichsleiterin Beate Heiler gestartet, der Pfiff ist gleichzusetzen mit dem Start der Zeitmessung
- Vor jeder Station wird die Aufgabe von den Schiedsrichtern bei Bedarf innerhalb von 30 Sekunden erklärt
- Sobald alle Teams mit allen Stationen fertig sind, müssen die Teilnehmer\*innen dieser Teams zu den Sitzbänken laufen und dort Platz nehmen
- Beate Heiler und Schiedsrichter vergleichen Zeiten und beraten sich um den Sieger zu küren
- Das Gewinnerteam wird von einem Helfer zur Siegerehrung gebracht.

Die Stationen im Einzelnen:

#### 1. **Dienstkleidung anziehen**

- ☺ Die Dienstkleidung hängt etwas abseits und muss von dort an den Start gebracht werden
- ☺ Alle Teilnehmer\*innen müssen sich die Dienstkleidung anziehend, während sie einen Luftballon in der Luft halten (bis auf die Rollstuhlfahrer\*innen, die nur die Dienstkleidung anziehen)
- ☺ Wenn der Ballon auf den Boden fällt, muss der\*die Teilnehmer\*in\*in mit dem Umziehen pausieren und neu anfangen den Luftballon zu jonglieren
- ☺ Nach dem Umziehen müssen die Luftballons wieder in den Behälter, damit die Zeit gestoppt wird

## 2. Patientenzimmer einrichten.

- ☺ Hierfür müssen die Teilnehmer markierte Gegenstände vom Startbereich in das Patientenzimmer am Ende der Bahn tragen und das Zimmer gemäß Plan einrichten
- ☺ Die Person im Rollstuhl bekommt einen Lageplan des Patientenzimmers vor dem Start der Station und erklärt diesen den Teammitgliedern
- ☺ Jeweils das Bettgestell und die Matratze müssen einzeln in das Patientenzimmer getragen werden (je 2 Personen)
- ☺ Alle anderen Gegenstände dürfen anschließend in beliebiger Reihenfolge getragen werden, allerdings darf eine Person maximal 1 Gegenstand pro Lauf mit ins Patientenzimmer nehmen, Gegenstände dürfen zu zweit getragen werden
- ☺ Die Zeit wird gestoppt, sobald die Person im Rollstuhl bestätigt, dass sein Team fertig ist
- ☺ Der Schiedsrichter hat den gleichen Lageplan wie die Person im Rollstuhl und gleicht ab, ob alle Gegenstände richtig platziert wurden, pro Fehler gibt es 10 Strafsekunden

## 3. Medikamente sortieren

- ☺ Hierfür müssen Pillen (kleine Schaumstoffteile) in die passenden Boxen sortiert werden
- ☺ Den Plan, welche und wie viele Pillen in welche Box kommen, bekommt die Person im Rollstuhl vor Beginn der Station
- ☺ Wenn die Person im Rollstuhl verkündet, dass alles richtig sortiert wurde, wird die Stoppuhr angehalten
- ☺ Der Schiedsrichter prüft, ob alle Pillen richtig sortiert wurden
- ☺ Bei Fehlern gibt es je 10 Sekunden Strafzeit

## 4. Ergotherapie (für Rollstuhl und Betreuungsperson)

- ☺ Person im Rollstuhl wird von 1 Person im Slalom-Modus geschoben und muss einen Tennisball mit einem Tennisschläger in der Luft halten, indem er den Ball auf dem Schläger springen lässt
- ☺ Die anderen Teammitglieder müssen an der Startlinie der Station warten
- ☺ Wenn der Ball herunterfällt, dann muss der Rollstuhl anhalten und darf erst weiterschoben werden, wenn der Ball wieder auf dem Schläger ist
- ☺ Um den Ball aufzuheben, dürfen die 3 an der Startlinie Wartenden kurz auf das Feld rennen, den Ball wieder dem Rollstuhlfahrer überreichen und müssen dann zurück an die Startlinie der Station
- ☺ Am Ende muss der Ball in einen Korb gespielt werden, dann wird die Zeit gestoppt

### 5. Musiktherapie (Rasselsäckchen-Werfen)

- ☺ Zwei Teammitglieder halten an einem Ende der Station jeweils ein Tamburin in der Hand, die anderen Teammitglieder versuchen aus der Entfernung die Rasselsäckchen in das Tamburin zu werfen
- ☺ Wenn ein Rasselsäckchen mit dem Tamburin gefangen wird, dann darf das Säckchen aus dem Tamburin genommen und in den Korb an der Station gelegt werden
- ☺ Wenn ein Werfer nicht trifft, dann muss das verworfene Säckchen zu diesem Werfer zurückgebracht werden, damit er das Rasselsäckchen nochmal werfen kann
- ☺ Erst wenn alle Säckchen in dem Korb an der Station liegen, wird die Zeit gestoppt
- ☺ Die Person im Rollstuhl darf zwischen den beiden Tamburin-Fänger\*innen stehen und Säckchen fangen

### 6. Wäsche einsammeln (Sackhüpfen)

- ☺ Zwei Teilnehmer\*innen müssen im Wäschesack ins Ziel hüpfen
- ☺ Dabei dürfen sie nicht auf den Boden der Halle treten, sondern nur über blaue Sportmatten hüpfen
- ☺ Teammitglieder müssen die Matten von hinten nach vorne holen, damit Hüpfende vorwärtskommen
- ☺ Matten dürfen nur bewegt werden, wenn Hüpfende nicht auf Matten stehen
- ☺ Die Station und damit die Pflegealltags-Challenge endet, wenn alle Teammitglieder (auch die Person im Rollstuhl) im Zielbereich auf der blauen Matte stehen

## **Bunte Jubel Spiele 2026**

Durchführung der Disziplinen / Regeln

### **HulaHoop Challenge**

Wann: ab 15:40 Uhr durchgehend

Wer: Teams, Schiedsrichter\*innen, Helfer\*innen, Bereichsleiterin

#### **Rahmenbedingungen /Spielregeln:**

- Durchführung jederzeit möglich
- Spielfeld links (grauer Halbkreis neben Parkett)
- Zeitmessung mit Stoppuhr
- Jede\*r darf sich beim HulaHoop messen lassen, auch öfter und die Zeit eintragen lassen.
- 2 Helfer\*innen / Schiedsrichter\*innen stehen am Feld für alle zur Verfügung
- Das Teammitglied, das den Reifen am längsten um die Hüfte drehen kann, gewinnt für sein Team. Oder man gewinnt als Einzelperson.
- Erste Auswertung / Siegerehrung um 16:30 Uhr, zweite Auswertung / Siegerehrung um 17:30

## Bunte Jubel Spiele 2026

Durchführung der Disziplinen / Regeln

### Völkerball

Wann: 15:50 Uhr

Wer: Teams, Schiedsrichter\*innen, Helfer\*innen, Bereichsleiterin

#### Rahmenbedingungen:

- 2 Schiedsrichter\*innen werden jedes Spiel überwachen
- 1 Spiel geht 8 Minuten
- 3 Spielfelder, auf denen je 2 Teams gegeneinander spielen
- Alle Spielfelder beginnen das Spielen gleichzeitig mit dem Startpfeiff durch Bereichsleitung (Beate Heiler, Frank Konrad)
- Der 8 Minuten Countdown für das Spiel wird auf dem Monitor für die Zuschauer\*innen zu sehen sein
- Die 4 Teams mit den meisten Spielern verbleibend im eigenen Feld spielen im Halbfinale gegeneinander
- Nach dem gleichen Prinzip werden die 2 Finalisten ausgewählt
- Bei Gleichstand wird gewertet welches Team weniger Gegner im Feld übrig hat, anschließend welcher König mehr Leben hat
- Wenn sich der Gleichstand nicht lösen lässt, wird nach dem „golden goal“ Prinzip maximal 1 Minute bis zum nächsten Treffer gespielt
- Das Gewinnerteam wird von Helfer\*innen zur Siegerehrung gebracht

#### Spielregeln:

- Der Spielmodus ist Königsvölkerball
- Ziel ist das Abwerfen der Gegenspieler\*innen
- Abwürfe zählen nur, wenn der Ball davor den Boden nicht berührt, das Fangen und Festhalten des Balls zählt nicht als Abwurf
- Der König steht beim Start außerhalb der gegnerischen Hälfte
- Wenn ein\*e Spieler\*in abgeworfen wurde, positioniert er\*sie sich an der Außenlinie der gegnerischen Hälfte
- Jede\*r Spieler\*in, der\*die abgeworfen wird, darf den Ball mit an den Rand der gegnerischen Hälfte nehmen und von dort wird das Spiel fortgeführt
- Wer einen anderen abwirft, darf wieder in die eigene Hälfte, wenn er zuvor außen an der gegnerischen Hälfte stand
- Sobald alle Spieler eines Teams abgeworfen wurden, also keiner mehr übrig ist, so wird der König eingewechselt, welcher 2 Leben hat (erst mit dem 2. Treffen ist das Spiel beendet)

## Bunte Jubel Spiele 2026

Durchführung der Disziplinen / Regeln

### Tauziehen

Wann: 15:50 Uhr

Wer: Teams, Schiedsrichter\*innen, Helfer\*innen, Bereichsleiterin

#### Rahmenbedingungen:

- Jeweils 2 zahlenmäßig gleich große Teams treten gegeneinander an
- Auf insgesamt 2 Matten findet jeweils ein Match statt
- Sicherheitsbedingt muss darauf geachtet werden, dass das Seil sich nicht um Hände wickelt (darf nur über Handinnenseite geführt werden)
- Im 1. Durchgang treten die 4 großen Teams (jeweils 8 Personen) gegeneinander an, im 2. Durchgang die 4 kleinen Teams (5 bzw. 7 Personen)
- Anschließend gibt es ein Halbfinale und ein Finale
- Wenn bei Halbfinale oder Finale ein zahlenmäßig größeres gegen ein kleineres Team antritt, werden die Teamgrößen angepasst
- Wenn Teams bereits ausgeschieden sind, bleiben sie im Bereich des Tauziehens und können die anderen Teams anfeuern
- Das Gewinnerteam wird von Helfer\*innen zur Siegerehrung gebracht

#### Spielregeln:

- Vor dem Start dürfen die Teams das Seil leicht spannen
- Das Tauziehen beginnt mit dem Signal der Trillerpfeife
- Die Zeitmessung beginnt ebenfalls mit dem Signal der Trillerpfeife
- Ziel ist, die Markierung am Seil über die Grenzlinie am Boden zu ziehen
- Ein Wettkampf geht maximal 90 Sekunden
- Wenn bis dahin kein Gewinner erzielt wurde, gilt das Match erst einmal als unentschieden
- Bei einem Unentschieden müssen dann die Mannschaften „einfrieren“, also gleichzeitig die Spannung vom Seil nehmen, stehen bleiben und das Seil auf den Boden legen, damit der Sieger durch Messen ermittelt werden kann
- Die 2 besten Teams (schnellsten Gewinner) treten im Finale noch einmal gegeneinander an

## Bunte Jubel Spiele 2026

Durchführung der Disziplinen / Regeln

### 3x3 Basketball – Challenger und Beginner Cup

Wann: 16:40 Uhr

Wer: Teams, Schiedsrichter\*innen, Helfer\*innen, Bereichsleiterin

#### Rahmenbedingungen:

- Startpfeiff für alle durch Beate Heiler
- 1 Spiel läuft 6 Minuten
- Timer für 6 Minuten durch Hauptschiedsrichter Frank Konrad
- An jedem Korb ein\*e Schiedsrichter\*in der PSK LIONS
- Helfer\*innen bringen bringen Bälle, die außerhalb der Spielfelder gelangen zurück
- An insgesamt 4 Körben treten jeweils 2 Teams gegeneinander an
- Von den 8 Teams in der Vorrunde treten die beiden Teams mit den meisten Punkten im Finale gegeneinander an
- Bei Gleichstand wird mit Freiwürfen der Sieger ermittelt
- Das Gewinnerteam wird von einem Helfer zur Siegerehrung geführt
- Spielertausch während des Spiels immer möglich durch Abklatschen oder Signal (keine Spielunterbrechung)

#### Spielregeln:

- Nach den DBB 3v3 Regeln
- Ein Korbwurf innerhalb der Zwei-Punkt-Linie zählt einen Punkt, außerhalb der Zwei-Punkt-Linie zählt er zwei Punkte. Ein Freiwurf zählt ebenfalls einen Punkt.
- Nach Korberfolg oder getroffenem letzten Freiwurf muss der Ball von der zuletzt verteidigenden Mannschaft direkt von unterhalb des Korbes hinter die Zwei-Punkt-Linie gepasst oder gedribbelt werden, um wieder angreifen zu dürfen (kein Einwurf). Das nun neu verteidigende Team darf den Ball angreifen, sobald er den No-Charge-Halbkreis verlassen hat.
- Bei einem Rebound darf die angreifende Mannschaft sofort weiterspielen. Die verteidigende Mannschaft darf erst wieder angreifen, nachdem sie den Ball einmal hinter die Zwei-Punkt-Linie gebracht hat

## Bunte Jubel Spiele 2026

Durchführung der Disziplinen / Regeln

### Tischtennisrundlauf

Wann: 17:15 Uhr

Wer: Teams, Schiedsrichter\*innen, Helfer\*innen, Bereichsleiterin

#### Rahmenbedingungen:

- Es wird Tischtennis-Rundlauf auf insgesamt 4 Platten gespielt
- Pro Platte zwei bis vier Teams (je nach Größe der Teams), auf jede Seite der Tischtennisplatte positioniert sich ein Team
- Startpfeiff für die Disziplin durch Bereichsleitung Beate Heiler
- Die Schiedsrichter\*innen kommen vom ASC Grünwettersbach, jeweils eine Person pro Platte.
- Pro Platte ein\*e Helfer\*in („Balljunge“)
- Das Gewinnerteam wird von einem Helfer zur Siegerehrung gebracht

#### Spielregeln:

- Das Spielformat ist Rundlauf-Tischtennis
- Nachdem ein Spieler den Ball spielt, muss er gegen den Uhrzeigersinn auf die andere Plattenseite laufen und dort wieder einen Schlag abgeben und so weiter
- Aufschläge müssen über Kreuz geschlagen werden
- Jede\*r Spieler\*in hat ein Leben, fliegt also beim ersten Fehler direkt raus
- Fehler sind die allgemeinen Fehler beim Tischtennis
- Gespielt wird, bis nur noch 2 Spieler pro Platte übrig sind. Diese pausieren kurz und spielen dann sofort im Anschluss auf 5 Punkte nach regulären Tischtennis-Regeln
- Die Gewinner der jeweiligen Platte spielen dann nochmal mit drei ihrer Teammitglieder (also 4 Personen von 4 Teams) Rundlauf um den Sieg im Finale
- Wenn nur noch Spieler des gleichen Teams übrig sind, hat dieses Team automatisch die Platte gewonnen und ist weiter oder hat das Finale gewonnen