

Handbook

AESEUROSPORTPRIM

13/05/2027 - 14/05/2027

Frankfurt am Main/Bad Vilbel

AESEUROSPORTPRIM

Inhaltsverzeichnis

A. VORWORT 3
B. DIE TURNIERREGELN 4
C. DIE VERANSTALTUNGEN 5
D. PUNKTESYSTEM 5
E. RICHTLINIEN FÜR TEILNEHMER 6
F. RICHTLINIEN FÜR LEHRKRÄFTE 6
G. SPORTREGELN 7
1 - ULTIMATE FRISBEE (5 gegen 5) 8
2 - FUSSBALL (5 gegen 5) 10

AESEUROSPORTPRIM

A. VORWORT

Sehr geehrte Schulleiter, stellvertretende Schulleiter, Lehrkräfte und Schüler der Akkreditierten Schulen.

Es ist mir eine große Freude, Sie alle zur dritten Ausgabe von Eurosport Prim begrüßen zu dürfen!

Was als Idee auf der AES-Konferenz in Tirol begann, hat sich schnell zu einer wunderbaren Veranstaltung entwickelt, die Kinder, Lehrkräfte und Schulen aus der gesamten Gemeinschaft der Europäischen Schulen zusammenbringt. Es ist fantastisch zu sehen, wie diese Initiative in so kurzer Zeit gewachsen ist, und wir freuen uns sehr, die diesjährige Ausgabe an der Europäischen Schule RheinMain auszurichten zu dürfen.

Die Bedeutung, Kinder schon in jungen Jahren zusammenzubringen, damit sie kulturellen Austausch erleben, Freundschaften schließen und voneinander lernen können, ist nicht zu unterschätzen. Kinder im Grundschulalter sind unglaublich anpassungsfähig, neugierig und begeisterungsfähig, und Veranstaltungen wie Eurosport Prim zeigen, wie viel sie durch Reisen, das Kennenlernen neuer Menschen und das Erleben verschiedener Kulturen gewinnen können. Diese Erfahrungen tragen dazu bei, den europäischen Geist zu stärken, der das Herzstück unseres Schulsystems bildet.

Während eures Aufenthalts hier in Frankfurt und Bad Vilbel freuen wir uns auf ein spannendes, freundschaftliches und wettbewerbsorientiertes Sportturnier sowie auf Gelegenheiten, die Sehenswürdigkeiten, Klänge, Traditionen und die Küche der Region Hessen und RheinMain zu genießen. Auch wenn sportliche Erfolge natürlich ein Grund zum Feiern sind, glauben wir, dass der wahre Wert von „Eurosport Prim“ in den geknüpften Freundschaften, den gemeinsamen Erlebnissen und den geschaffenen Erinnerungen liegt. Wir setzen uns dafür ein, dass die Veranstaltung von Fairplay, gegenseitigem Respekt, sportlichem Verhalten und vor allem von viel Spaß geprägt ist!

Im Namen unseres Direktors, des stellvertretenden Direktors und des gesamten Schulleitungsteams heiße ich alle teilnehmenden Schulen ganz herzlich willkommen. Wir freuen uns sehr, euch bei uns zu haben, und freuen uns darauf, gemeinsam ein paar unvergessliche Tage zu verbringen.

Marcus Adams
Stellvertretender Direktor Kindergarten/Grundschule
Europäische Schule RheinMain

AESEUROSPORTPRIM

B. DIE TURNIERREGELN

Die Spiele werden im 5-gegen-5-Format mit bis zu zwei Auswechselspielern ausgetragen. Auswechselspieler dürfen während des Spiels innerhalb eines ausgewiesenen Bereichs, der vor jedem Spiel vom Schiedsrichter markiert wird, ins Spiel kommen. Auswechselspieler betreten das Spielfeld, indem sie dem Spieler, den sie ersetzen, ein High Five geben.

Jede Mannschaft besteht aus insgesamt maximal 14 Schülern (7 Jungen und 7 Mädchen) sowie maximal 2–3 begleitenden Lehrern der Schule. Die Schüler sollten grundsätzlich aus der 5. Klasse stammen, jedoch können auch sportlich begabte Schüler der 4. Klasse teilnehmen (im Schuljahr 2026–2027).

Im Falle einer unvollständigen Aufstellung oder einer Verletzung gilt der Grundsatz des Fairplay, um eine ausgeglichene Spieleranzahl zu gewährleisten.

Jedes Spiel dauert 10 Minuten, davor oder danach sind jeweils 5 Minuten für das Aufwärmen und den Spielerwechsel vorgesehen. Obwohl Verständnis dafür besteht, dass Schulen unter Umständen Unterstützung bei der Aufsicht benötigen, wird es bevorzugt, wenn alle begleitenden Personen Lehrkräfte oder Mitarbeiter der jeweiligen Schulen sind. Es sind ausschließlich Sporttrainer zugelassen. Alle Hauptveranstaltungen finden in der Sporthalle statt. Das Turnier wird auf dem Gelände der Europäischen Schule RheinMain, Theodor-Heuss-Str. 65, 61118 Bad Vilbel, ausgetragen.

C. DIE VERANSTALTUNGEN

Donnerstag: Es finden zwei Turniere gleichzeitig statt: Fußball (5 gegen 5) der Jungen auf einem Spielfeld, Fußball (5 gegen 5) der Mädchen auf einem Spielfeld; anschließend Ultimate Frisbee der Jungen (5 gegen 5) auf einem Spielfeld, Ultimate Frisbee (5 gegen 5) der Mädchen auf einem Spielfeld. Diese Spiele werden von Sportlehrern der Grundschule geleitet.

Freitag: Schnupperkurse in Cricket, Rugby und Netball. Inspiriert von den Schnupperkursen in Straßburg im Jahr 2025 möchten wir unseren Schülern ebenfalls die Möglichkeit bieten, Sportarten zu entdecken, mit denen sie vielleicht noch nicht vertraut sind. Die ESRM stellt seit vielen Jahren mehrere Cricket-, Touch-Rugby- und Netball-Mannschaften und möchte andere Schulen dazu anregen, Interesse an diesen Sportarten zu entwickeln und sie bekannter zu machen, mit dem Ziel, Freundschaftsspiele und Turniere zu organisieren.

D. PUNKTESYSTEM

Die Schulen erhalten Punkte entsprechend ihrer Endplatzierung in jedem Turnier: 1x Fußball, 1x Ultimate Frisbee und 1x Fairness.

Am Ende jedes Turniers und für jede Sportart erhält die Siegermannschaft 9 Punkte (sofern 9 Mannschaften teilnehmen) und die Mannschaft auf dem letzten Platz 1 Punkt.

Es gibt einen Pokal für den Gesamtsieger des Turniers sowie einen Pokal für den ersten Platz in jeder Sportart und einen weiteren für den Fairplay-Preis.

Die Schule mit der höchsten Punktzahl wird zum Sieger erklärt.

Bei Punktgleichheit wird die Schule mit der besseren Platzierung in der Fairnesswertung höher eingestuft.

Der AES Eurosport PRIM' CUP wird vom Sieger der Ausgabe 2026 an den Turniersieger überreicht und verbleibt bis zur nächsten Ausgabe des AES Eurosport Prim bei der siegreichen Schule.

E. RICHTLINIEN FÜR TEILNEHMER

Der Erfolg des AES Eurosport PRIM' hängt von der allgemeinen Einstellung aller Teilnehmer ab. Daher müssen ihnen die folgenden Richtlinien vor dem Turnier mitgeteilt und von ihnen akzeptiert werden:

- Die Achtung der Werte der Europäischen Schulen bildet die Grundlage der Teilnahme und muss von allen Teilnehmern gewahrt werden: Respekt, Toleranz, Zusammenarbeit und Dialog.
- Alle Schüler müssen stets die Adresse und Telefonnummer ihrer begleitenden Lehrer bei sich tragen. Im Notfall müssen die Schüler in der Lage sein, einen ihrer Lehrer zu kontaktieren.
- Die Schüler müssen ihre Lehrer im Voraus über besondere Umstände informieren, beispielsweise über gesundheitliche Probleme oder spezielle Ernährungsbedürfnisse.
- Erkrankungen, die zu einem medizinischen Notfall führen könnten, müssen Moritz Månsson vor der Ankunft mitgeteilt werden!

F. RICHTLINIEN FÜR LEHRKRÄFTE

- Die Lehrkräfte sind verpflichtet, die von der Gastschule bereitgestellten Informationen zu lesen und zur Kenntnis zu nehmen.
- Lehrer müssen die Gastschule im Voraus über besondere Umstände, beispielsweise gesundheitliche Probleme, informieren.
- Die Lehrkräfte müssen sicherstellen, dass die Schüler die zu beachtenden Werte kennen, verstehen und akzeptieren und dass unangemessenes Verhalten unter keinen Umständen toleriert wird (kein Herumspielen mit Essen und Getränken, das Aufräumen nach dem Essen sowie der schonende Umgang mit dem Eigentum anderer Personen oder der Schule).
- Die Lehrkräfte müssen sicherstellen, dass die Schüler umfassend über die Turnierregeln informiert sind. Sie müssen dafür sorgen, dass sich die Schüler zur richtigen Zeit am richtigen Ort befinden.
- Die Lehrkräfte bleiben während der gesamten Dauer des Turniers für ihre Schüler verantwortlich und sind jederzeit für die direkte Beaufsichtigung der Schüler zuständig.

G. SPORTREGELN

Allgemeine Regeln

- Mannschaft: Jede Mannschaft besteht aus 5 Spielern (5 Spieler und bis zu zwei Auswechselspieler).

- Spieldauer: Ein Spiel dauert 10 Minuten Spielzeit, wobei nach 5 Minuten die Seiten gewechselt werden. Auszeiten sind nicht erlaubt.

- Schiedsrichtersystem: Die Spiele werden von Grundschullehrern (Sport) geleitet. Nur Mannschaftskapitäne dürfen mit den Schiedsrichtern sprechen. Fairplay und sportliches Verhalten werden erwartet und belohnt.

- **Turnierformat: Das Format wird nach Anmeldeschluss bestätigt.**

1 - ULTIMATE FRISBEE (5 gegen 5)

Das Turnier findet in der Sporthalle der ESRM statt.

Es werden zwei Spielfelder mit den Maßen 28 m × 15 m (Basketballfeld) eingerichtet, einschließlich einer 4 m breiten Endzone auf jeder Seite.

Regeln:

An jedem Ende des Spielfelds befindet sich eine Endzone. Jede Mannschaft verteidigt eine davon.

Der Anstoß wird von der Heimmannschaft ausgeführt (d. h. von der Mannschaft, die im Spielplan links steht).

Wie wird der Anwurf ausgeführt?

Beispiel: Der Anwurf erfolgt, indem A die Scheibe von hinter der Endzonenlinie in Richtung Mannschaft B wirft.

4 mögliche Szenarien:

- Die Scheibe geht ins Aus, ohne den Boden zu berühren → Mannschaft B holt die Scheibe zurück und spielt von der Spielfeldmitte aus weiter
- Die Scheibe fällt auf dem Spielfeld zu Boden → Team B hebt die Scheibe auf und spielt vom Aufprallpunkt aus weiter
- Team B fängt die Scheibe → Team B spielt weiter
- Team B versucht, den Disc zu fangen, lässt ihn jedoch fallen → Team A erlangt den Ballbesitz und spielt von der Stelle des Aufpralls aus weiter

Punkte erzielen

Ein Spieler erzielt einen Punkt, wenn er die Scheibe an einen seiner Mitspieler innerhalb der gegnerischen Endzone weitergibt. Der Spieler muss sich vollständig innerhalb der Endzone befinden – das heißt, zum Zeitpunkt des Fangs darf er keinen Kontakt mit dem Bereich außerhalb der Endzone haben –, um 1 Punkt zu erzielen. Angreifer dürfen sich nicht in der Endzone „aufhalten".
Wenn Team A einen Punkt erzielt, kehrt Team A zur Mittellinie zurück, und Team B beginnt mit einem Pass von hinter der eigenen Endzonenlinie zu einem eigenen Spieler (in der eigenen Hälfte). Nach dem ersten Pass darf Team A aktiv verteidigen.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt.

Während sie den Frisbee halten, dürfen sich die Spieler nicht bewegen. Sobald sie den Frisbee jedoch gefangen haben, sind einige Schritte erlaubt, um ein Stürzen zu verhindern.

Die Spieler dürfen sich vor dem Wurf auf einem Fuß drehen.

Dies ist eine kontaktlose Sportart: Zwischen dem Angreifer und den Verteidigern muss ein Abstand von etwa 1 Meter eingehalten werden. Es ist verboten, die Hand, den Arm oder sogar den Frisbee zu treffen, solange dieser sich im Besitz eines Spielers befindet.

Wann verliert eine Mannschaft den Ballbesitz? Mannschaft A
verliert den Ballbesitz:

- wenn der Frisbee den Boden berührt,
- wenn Team B den Frisbee zu Boden schlägt, wenn Team B den Frisbee im Flug fängt,
- wenn der Frisbee von Hand zu Hand weitergereicht wird,
- wenn der Spieler mehr als 10 Sekunden braucht, um ihn erneut zu werfen. Der Schiedsrichter ist für die Einhaltung dieser Regel zuständig.

Das Spiel wird an der Stelle fortgesetzt, an der der Frisbee gelandet ist, es sei denn, er ist ins Aus gegangen (in diesem Fall wird das Spiel an der Stelle fortgesetzt, an der der Frisbee ins Aus gegangen ist).

2 - FUSSBALL (5 gegen 5)

Das Turnier findet in der Sporthalle der ESRM statt.

Es werden zwei Spielfelder mit den Maßen 28 m x 15 m eingerichtet.

Regeln:

- Es gewinnt die Mannschaft, die die meisten Tore im gegnerischen Tor erzielt.
- Das Spielfeld ist etwa 28 x 15 Meter groß (Basketballfeld) und an drei Seiten von Wänden umgeben, um das Spiel zu erleichtern (wie beim Futsal). An einer Längsseite ist das Spielfeld offen. Wenn der Ball ins Aus geht, muss er zurück ins Spiel gerollt werden (Roll-in). An der anderen Längsseite wird mit Band gespielt. Hinter dem Tor gilt das Aus, und es wird mit Torwart oder Eckball weitergespielt.
- Einwürfe erfolgen mit der Hand von der Stelle aus, an der der Ball ins Aus gegangen ist.
- Gleitende Tacklings sind verboten.
- Es gibt keine Abseitsregel.
- Das Fassen des Balls ist verboten, außer für den Torwart. Der Torwart darf den Ball innerhalb des 3-Punkte-Bereichs der Basketballlinien mit den Händen spielen. Der Torwart darf fliegen, kann aber nur im Falle eines Wechsels ausgewechselt werden.
- Fouls: No-Contact-Regel. Jeder von einem Verteidiger oder Angreifer ausgelöste Kontakt kann zu einem Offensiv- oder Defensivfoul führen.
- Erfolgt ein Foul innerhalb des Strafraums, wird ein Strafstoß 7 Meter vor dem Tor vergeben.

Handbook
AES Eurosport PRIM

Für aktuelle und weitere Informationen
gerne den QR-Code zu scannen.

AESEUROSPORTPRIM


AESEUROSPORTPRIM