



Baden-Württemberg

MINISTERIUM FÜR KULTUS, JUGEND UND SPORT

Vorgaben

für auf Antrag genehmigte Wahlsportarten

für das Fach Sport

in den vier Halbjahren der Qualifikationsphase und

in der Abiturprüfung

2026

INHALTSVERZEICHNIS

1.	ALLGEMEINE HINWEISE	3
2.	HINWEISE ZU DEN PRÜFUNGEN IN DEN WAHLSPORTARTEN.....	3
2.1	SPORTARTEN MIT QUANTITATIVER BEZUGSNORM	3
2.1.1	<i>Rudern.....</i>	3
2.2	SPORTARTEN MIT QUALITATIVER BEZUGSNORM.....	5
2.2.1	<i>Fechten</i>	5
2.3	SPORTARTEN MIT SPIELSPECIFISCHER BEZUGSNORM	6
2.3.1	<i>Allgemeine Bestimmungen zu den Spielen.....</i>	6
2.3.2	<i>Badminton</i>	7
2.3.3	<i>Tennis.....</i>	7
2.3.4	<i>Tischtennis</i>	7
2.3.5	<i>Hockey (Halle).....</i>	8
2.3.6	<i>Rugby.....</i>	9

1. Allgemeine Hinweise

Schulen können über das zuständige Regierungspräsidium Abteilung 7 in einer Sportart des Wahlbereichs die Abiturprüfung beantragen. Eine Genehmigung erfolgt über das Kultusministerium. Für auf Antrag genehmigte Wahlsportarten gelten ergänzend zu den „Vorgaben für das Fach Sport in den vier Halbjahren der Qualifikationsphase und in der Abiturprüfung 2025“ die in diesem Dokument formulierten Vorgaben.

Alle Prüfungen finden unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt. Für die Bewertung sind die vom Kultusministerium veröffentlichten Bewertungskriterien bzw. Wertungstabellen für die Wahlsportarten heranzuziehen.

Sofern durch diese Vorgaben keine weiteren Angaben gemacht werden, gelten die allgemeinen (Wettkampf-) Bestimmungen der Sportfachverbände bzw. die Bestimmungen für die Jugendklassen U19.

2. Hinweise zu den Prüfungen in den Wahlsportarten

2.1 Sportarten mit quantitativer Bezugsnorm

2.1.1 Rudern

Die Prüflinge wählen entsprechend ihres Wahlentscheids zwei Disziplinen (Erstwahl) oder eine Disziplin (Zweitwahl) aus. Im Falle der Zweitwahl kann jedoch nur eine der ersten beiden Disziplinen (Kurz- oder Langstrecke) gewählt werden.

Disziplin 1: Rudern Kurzstrecke (500 m)

Disziplin 2: Rudern Langstrecke (3000 m)

Disziplin 3: Rudern auf Zeit in einem Technikparcours

Die Ergebnisse der beiden Teildisziplinen werden gleich gewichtet.

Disziplin 1: Rudern Kurzstrecke

Im Einer (Übungsskiff (C-Einer) - oder Rennskiff) ist eine Wettkampfstrecke zu durchfahren. Diese beträgt 500 Meter.

Disziplin 2: Rudern Langstrecke

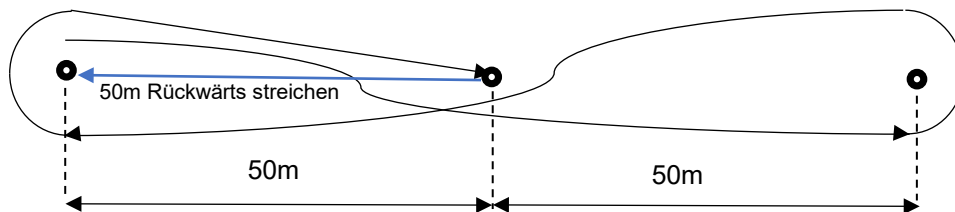
Im Einer (Übungsskiff (C-Einer) - oder Rennskiff) ist eine Wettkampfstrecke zu durchfahren. Diese beträgt 3000 Meter.

Disziplin 3: Rudern auf Zeit in einem Technikparcours

Im Einer (Übungsskiff (C-Einer) - oder Rennskiff) ist folgender Technikparcours (siehe Skizze) auf Zeit zu durchfahren. Drei Bojen sind auf einer Linie im Abstand von 50 m befestigt. Es wird von einer Boje gestartet, dann eine Acht um die äußeren beiden Bojen zurückgelegt (Wende über Backbord und Steuerbord). Nach der Acht muss die mittlere Boje berührt werden, abgestoppt und rückwärts wieder zur ersten Boje gestrichen werden. Wenn diese berührt wird, ist das Ziel erreicht und die Zeit wird gestoppt. Das bedeutet: Der Schüler rudert 2 x 100 m und 50 m bis zur mittleren Boje vorwärts. Dann noch 50 m rückwärts (insgesamt ca. 300 m). Kentert ein Schüler beim Durchfahren des Parcours, so bekommt er 3 Notenpunkte Abzug und darf nochmals neu starten. Bei einem erneuten Kentern wird die Disziplin mit 0 Notenpunkte bewertet.

Skizze:

Start und Ziel



Ermittlung der Wertungspunkte:

Die Bewertung in den drei Disziplinen erfolgt anhand der [Wertungstabelle](#). Die in den Wertungstabellen angegebenen Zeiten beziehen sich auf Handmessung mit digitalen Stoppuhren und stehende Gewässer. Wird eine elektronische Zeitmessanlage verwendet, werden von der dabei gemessenen Zeit 0,24 Sek. (die mittlere Reaktionszeit) abgezogen. Die in Hundertstelsekunden gemessene Zeit wird immer auf die nächste Zehntelsekunde aufgerundet (Beispiel: 50,42 Sekunden ergibt 50,5 Sekunden) und entsprechend der Wertungstabelle in Notenpunkte umgerechnet. Die Höchstpunktzahl der Wertungstabelle darf nicht überschritten werden. Smartphones zur Zeitmessung sind nicht erlaubt. Zur Feststellung der Reihenfolge des Zieleinlaufs ist der Einsatz einer App als Ergänzung zur Handmessung möglich.

2.2 Sportarten mit qualitativer Bezugsnorm

2.2.1 Fechten

Die Prüflinge absolvieren entsprechend ihres Wahlentscheids Disziplin 1 und Disziplin 2 (Erstwahl) oder Disziplin 2 (Zweitwahl). Die Prüfung findet in einer Waffe (Florett, Degen oder Säbel) statt. Fechtbahn und Ausrüstung obliegen den Vorgaben des Deutschen-Fechter-Bundes.

Fechtpartnerinnen und Fechtpartner sowie Obfrauen und Obmänner müssen einer der an der Prüfung beteiligten Schulen angehören.

Disziplin 1: disziplinspezifische Partnerarbeit

Es wird eine disziplinspezifische Partnerübung durchgeführt. Diese beinhaltet die Elemente der sechs [Pflichtsequenzen](#). Jede Pflichtsequenz ist drei bis fünf Mal direkt aufeinanderfolgend zu wiederholen. Der Prüfling hat sich an die Reihenfolge der Pflichtsequenzen von eins bis sechs zu halten. Hierbei werden vielseitige Angriffe wie auch Abwehraktionen gezeigt.

Allgemeine Hinweise zu den Pflichtsequenzen

In der Disziplin 1 sind entsprechend der gewählten Waffe folgende Trefferflächen anzuvisieren:

- Florett: Bauch, Brust, Flanke, Schulter
- Degen: Bauch, Brust, Flanke, Arm, Hand, Oberschenkel, Fuß
- Säbel: Bauch, Flanke, Hand, Kopf

Die Pflichtsequenzen sollen situationsangemessen in einer nahen, mittleren und weiten Mensur (Abstand zum Partner) erfolgen. Als

Ausgangsstellungen müssen unterschiedliche Lagen demonstriert werden:

- Degen und Florett: Auslage, Quart-Position, Sixt-Position, Oktav-Position und Septim-Position
- Säbel: nur die Terz-Position

Die Arm-Bein-Koordination erfolgt lösungsorientiert mit Arm vor Bein, Arm mit Bein oder Bein vor Arm.

Ermittlung der Wertungspunkte

Die disziplinspezifische Partnerübung kann mit maximal 15 NP bewertet werden. Es können halbe Punkte vergeben werden. Die Gesamtheit der ausgewählten Beobachtungsschwerpunkte muss eine repräsentative Überprüfung der Fechtfähigkeit gewährleisten. Grundlage hierfür sind die

[Bewertungskriterien](#). Wird eine Pflichtsequenz nicht erfüllt, führt dies zu einem Abzug von 3 NP.

Disziplin 2: Freigeft/Wettkampftgeft und Gefecht mit Taktikaufgaben

Es werden Freigeft/Wettkampftgefte (5 Treffer/3 Minuten, 15 Treffer/3x3 Minuten) mit einer Partnerin oder einem Partner nach den nationalen Richtlinien mit Obfrau oder Obmann (siehe oben) durchgeföhrt. In weiteren Gefechten/Gefechtsdritteln werden Taktikaufgaben (letzter Meter, letzte Minute, Vorteil, „Sudden Death“) gefordert.

Dauer der Übung:

Disziplin 2 soll mindestens 10 Minuten dauern.

Ermittlung der Wertungspunkte:

Für die Bewertung von Disziplin 2 sind die [Bewertungskriterien](#) maßgebend.

2.3 Sportarten mit spielspezifischer Bezugsnorm

2.3.1 Allgemeine Bestimmungen zu den Spielen

Wie in den „Vorgaben für das Fach Sport in den vier Halbjahren der Qualifikationsphase und in der Abiturprüfung 2025“ formuliert, gilt auch für die Spiele der Wahlsportarten, dass innerhalb der Spielprüfungen eine spezifische Spielfähigkeit nachgewiesen werden muss. Technische Fertigkeiten und taktische Fähigkeiten werden daher grundsätzlich in spielnahen Situationen / reduzierten Spielformen und im regelgerechten Spiel überprüft. Die Gesamtheit der ausgewählten Beobachtungsschwerpunkte muss eine repräsentative Überprüfung der Spielfähigkeit gewährleisten. Grundlage hierfür sind die [Bewertungskriterien](#).

Die Dauer des regelgerechten Spiels richtet sich nach der Art des Sportspiels und der Anzahl der Prüflinge. Sie soll mindestens 2 x 10 Minuten betragen.

2.3.2 Badminton

Ballart

Offiziell zugelassener Ball des Fachverbandes

Organisationsrahmen

Individualtaktik/Technik

Spiel 1 mit 1 (Grundschläge)

Individualtaktik und Gruppentaktik

Spiel 1 gegen 1

2.3.3 Tennis

Ballart

Offiziell zugelassener Ball des Fachverbandes

Organisationsrahmen

Individualtaktik/Technik

Spiel 1 mit 1 (Grundschläge)

Individualtaktik/Spielfähigkeit

Spiel 1 gegen 1

2.3.4 Tischtennis

Ballart

Offiziell zugelassener Ball des Fachverbandes

Organisationsrahmen

Individualtaktik/Technik

Spiel 1 mit 1 (Grundschläge)

Individualtaktik und Gruppentaktik

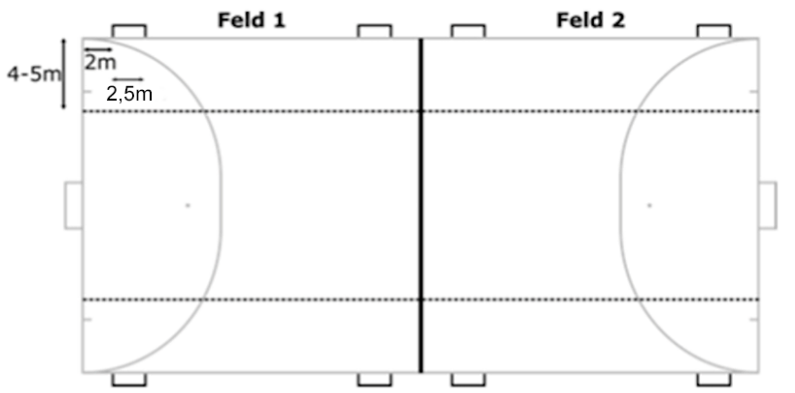
Spiel 1 gegen 1

2.3.5 Hockey (Halle)

Ballgröße

Offiziell zugelassener Ball des Fachverbandes

Organisationsrahmen

Spielform 3 gegen 3 auf vier Tore
Spielfeld <ul style="list-style-type: none">- Torbreite 2,5 m;- Abstand der Tore von der Seitenlinie jeweils 2 m- Torschusszone 4 - 5 m (vorhandene Hallenmarkierungen, z. B. BB nutzen)
 <p>Das Diagramm zeigt ein Hallenhockeyfeld, das in zwei Hälften (Feld 1 und Feld 2) unterteilt ist. Die Tore sind 2,5 m breit und befinden sich 2 m von den Seitenlinien entfernt. Die Torschusszone ist 4-5 m lang.</p>

Individualtaktik/Technik

Individualtaktik und Gruppentaktik

Spielform 6 gegen 6 einschließlich Torspieler
Spielfeld Hallenhockeyfeld und reguläres Hallentor

2.3.6 Rugby

Ball

- Offiziell zugelassener Ball des Fachverbandes
- Größe 5

Organisationsrahmen

Individualtaktik/Technik

Spielform
5 gegen 5 (Touch Rugby)
Spielfeld
20 m breit, 50 m lang (innerhalb der 22 m-Linie)

Individualtaktik und Gruppentaktik

Spielform
7 gegen 7
Spielfeld
innerhalb der 15 m Linien des regulären Spielfelds des Fachverbandes