

Test der körperlichen und motorischen Fähigkeiten 2024

Richtlinien

Beschreibung der Prüfungsdisziplinen und Kriterien

Richtlinien

In Anbetracht der besonderen Anforderungen, welche ein Sportstudium an die Studierenden stellt, ist die Zulassung zu den Studiengängen der Sport- und Bewegungswissenschaften von einem Test der körperlichen und motorischen Fähigkeiten (TKFM) abhängig. Das Bestehen des TKFM ist eine Bedingung für die definitive Zulassung zu diesen Studiengängen (Hauptfach, Zusatzfächer, BSc_SI und BA_SI).

Die Kandidaten oder die Kandidatinnen mit einem ärztlichen Dispens werden nicht zum TKFM zugelassen.

Der TKMF umfasst sechs Bereiche:

- | | |
|-------------------|---------------------------------|
| I. Leichtathletik | IV. Körperliche Ausdrucksformen |
| II. Dauerlauf | V. Spiele |
| III. Geräteturnen | VI. Wassersport |

Die Prüfungen jedes Bereichs beinhalten Evaluationskriterien und Punkte.

Pro Bereich beträgt die Maximalpunktzahl 16; ein Minimum von 8 Punkten muss in mindestens fünf von sechs Bereichen erreicht werden.

Bedingungen für das Bestehen:

- ≥ 54 Punkte
- 5 Bereiche ≥ 8 Punkte
- Kein Bereich < 5 Punkte

Gemäss der kantonalen Verordnung werden die Studienplätze in der Reihenfolge der beim TKMF erzielten Resultate zugeteilt, wenn mehr Studienanwärterinnen und -anwärter den TKMF bestanden haben, als Studienplätze zur Verfügung stehen.

Das Bestehen oder Nichtbestehen des TKFM sowie die erreichte Gesamtpunktzahl pro Bereich werden schriftlich per Post mitgeteilt.

Gültigkeit:

Ein bestandener TKMF ist ausschliesslich für einen Studienbeginn im Herbst desselben Jahres gültig. Er kann nicht auf das folgende akademische Jahr übertragen werden.

Test nicht bestanden oder Rückzug:

Der/die Kandidat/in kann das Studium in Sport- und Bewegungswissenschaften nicht aufnehmen. Die Immatrikulation an der Universität Freiburg wird jedoch aufrechterhalten und er/sie wird über einen möglichen Wechsel des Studiengangs und die zu unternehmenden formellen Schritte informiert. Ein zweiter und zugleich letzter Versuch wird dem/der

Kandidat/in im nächsten Studienjahr gewährt. Im Falle einer Verletzung während des Tests wird keine Disziplin validiert, sofern ein Arzteugnis vorgelegt wird. Der/die Kandidat/in kann sich in einem solchen Fall im nächsten Jahr erneut einschreiben und behält das Recht, den Test zweimal abzulegen. Zieht sich ein/e Kandidat/in von der Prüfung zurück ohne ein ärztliches Attest vorzuweisen, gilt der Test als nicht bestanden. Dementsprechend kann der Test nur noch einmal wiederholt werden.

Einsprache:

Gegen die Entscheidungen der Testleitung kann Einsprache erhoben werden. Eine Einsprache muss innerhalb von 15 Tagen nach Bekanntgabe der Resultate des Tests schriftlich eingereicht werden. Das Datum des Poststempels ist massgebend für die Einhaltung der Frist. Die begründete Einsprache ist per Einschreiben an das Dekanat der Mathematisch-Naturwissenschaftlichen und Medizinischen Fakultät (Chemin du Musée 8, 1700 Freiburg) zu senden. Lediglich ein willkürlicher Form- oder Organisationsfehler dient als legitime Grundlage einer Beschwerde. Unbegründete oder zu spät eintreffende Einsprachen können nicht berücksichtigt werden.

Datum und Fristen des TKMF 2024:

- Der TKMF findet am 1. und 2. Juli 2024 statt.
- Die Einschreibefrist zum TKMF endet am 10. Juni 2024. Nach diesem Datum ist keine Anmeldung mehr möglich.
- Die Zahlungsfrist für die Anmeldegebühr zum TKMF endet am 10. Juni 2024. Wird die Gebühr bis zu diesem Datum nicht bezahlt, so wird die Anmeldung für den TKMF storniert.

Weitere Informationen:

Alle Dokumente und Informationen zum TKMF (kantonale Verordnung, Einschreibungsformular, Musikauswahl für die Prüfung der körperlichen Ausdrucksformen, Anleitungsvideos usw.) sind unter <http://www.unifr.ch/go/testsport> verfügbar.

Von der Math.-Nat. & Med. Fakultät am 14. April 2008 gutgeheissen,
Revidierte Version vom 31. Januar 2024

I. Leichtathletik

Prüfungsdisziplinen - Kriterien - Punkte

Es werden vier Prüfungsdisziplinen bewertet. Pro Prüfungsdisziplin können maximal 4 Punkte erzielt werden.

1. Pendellauf: 3x 10 m hin und zurück (6 x 10 m) mit Stab (2 Versuche)

Beschreibung: Beim Start hält der Kandidat einen Stab in einer Hand. Die beiden anderen Stäbe liegen senkrecht auf der Startlinie. Während des Laufs legt der Kandidat den Stab hinter der gegenüberliegenden Linie (Distanz: 10 m) ab (nicht fallen lassen oder werfen), holt den nächsten Stab auf der Startlinie usw. (siehe Video).

Männer	Frauen	Punkte
≤14.10 Sek	≤15.70 Sek	4
≤14.80 Sek	≤16.50 Sek	3
≤15.50 Sek	≤17.30 Sek	2
15.51 oder mehr	17.31 oder mehr	1

Hinweis: Wenn der Kandidat den Stab wirft/fallen lässt statt ihn abzulegen oder wenn der Stab beim Ablegen die Linie berührt, wird der Test gestoppt und der Kandidat erhält automatisch 1 Punkt für diesen Test.

2. Wurf (mit Medizinball) (2 Versuche)

(4 Punkte)

Technik: Medizinballstoss (= Kugelstoss) einarmig und Überkopfwurf (= Speerwurf) beidarmig

Beschreibung: Die Kandidaten stossen zuerst den Medizinball mit dem 3er-Anlauf und werfen anschliessend einen zweiten Medizinball beidarmig über Kopf (siehe Video). Es wird nur eine Wurfseite geprüft.

Medizinball: Frauen 2kg
Männer 3kg

Kriterien:

- Korrekter Anlauf:
 - Rechts Hände: Links-rechts (Impulsschritt)-Links
 - Links Hände: Rechts-links (Impulsschritt)-rechts
- Anlaufrhythmus: jam-ta-tam
- Ganzkörperstreckung
- Kugel (stossen): Ellbogen hoch

- Speer (Überkopfwurf): Gestreckte Arme
- Gestrecktes Stemmbein

3. Hochsprung (2 Versuche)

(4 Punkte)

Technik: Fosbury Flop (siehe Video)
Lattenhöhe: 40 cm unter der Körpergrösse oder höher

Kriterien:

- Anlauf (sie müssen eine Anlaufmarke haben)
- Absprung: in Laufrichtung
- Aktives Schwungbein
- Ganzkörperstreckung
- Lattenüberquerung

4. Hürden (2 Versuche)

(4 Punkte)

Technik: Hürdenlauf im 4er-Rhythmus (siehe Video)
Hürden für Frauen: Höhe 76 cm, Abstand zwischen den Hürden 8.50 m
Hürden für Männer: Höhe 92 cm, Abstand zwischen den Hürden 9.14 m

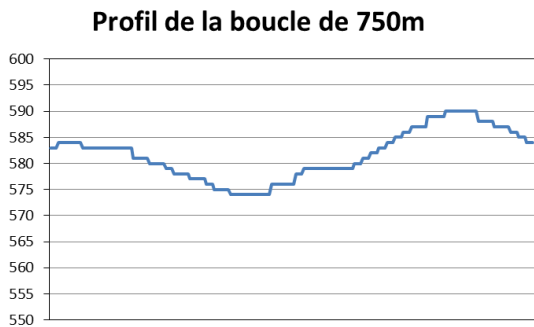
Kriterien:

- Rhythmus
- Richtiges Schwungbein
- Richtiges Nachziehbein
- Aktives und hohes Laufen zwischen den Hürden
- Überlaufen und nicht überspringen der Hürden

II. Dauerlauf

Prüfungsdisziplinen - Kriterien - Punkte

Während **30 Minuten** in einem Gelände mit flachen und ansteigenden Abschnitten die grösstmögliche Distanz zurücklegen. Der Dauerlauf findet auf einer 750 m langen Schlaufe statt, deren Profil unten dargestellt ist (der nachstehend aufgezeichnete Ausgangspunkt dient zur Information und kann geändert werden).



Punkte	Distanz (m)	
	Männer	Frauen
16	7200	6300
15	7000	6100
14	6800	5900
13	6600	5700
12	6400	5500
11	6200	5300
10	6000	5100
9	5800	4900
8	5600	4700
7	5400	4500
6	5200	4300
5	5000	4100
4	4800	3900
3	4600	3700
2	4400	3500
1	4200	3300

Die Prüfungsleitung behält sich das Recht vor, die Organisationsform oder den Austragungsort des Dauerlaufs zu ändern, wenn die Strecke als nicht praktikabel erachtet wird oder wenn die Sicherheitsbedingungen aufgrund von schlechtem Wetter nicht gewährleistet sind. In diesem Fall kann das Rennen ausnahmsweise auf einer Leichtathletikbahn oder einem Kunstrasenplatz, oder in einer Sporthalle organisiert werden.

III. Gymnastik und Geräteturnen

Prüfungsdisziplinen - Kriterien - Punkte

Es werden zwei Gerätebahnen bewertet. Für jede Gerätebahn hat man nur einen Versuch. Pro Bahn können maximal 8 Punkte erzielt werden.

Kriterien	Punkte
Ausführung der Gerätebahn (erfolgreiche Elemente)	4
Körperhaltung, Beherrschung der Grundhaltungen C/I, Umfang der Bewegungen, Bewegungsfluss	4

1. Gerätebahn Nr. 1 (siehe Video)

Reck (auf Schulterhöhe)

Seitstand vl. Felgaufschwung – Felge rw. – Aus dem Stütz Rückschwung zum Niedersprung

Boden

Rolle rw. – Strecksprung mit $\frac{1}{2}$ Dr. – Hochschwingen zum Handstand und zurück – auf zwei längsgestellten zweiteiligen Schwedenkasten Hochschwingen zum Handstand und sich auf eine dicke Matte fallen lassen, der Körper bleibt gestreckt (Pose I), die Landung ist flach auf dem Rücken

Barren

Aussenquerstand vl.: Sprung ab Reuther zum Vschw. – Rschw., Vschw., Rschw., Vschw., Rschw. – Wende zum Nsprg.

Sprünge

Strecksprung mit 1/1 Dr.

2. Gerätebahn Nr. 2 (siehe Video)

Boden

In Rücklage mit den Armen in Hochhalte auf dem Boden liegen, die Position C+ einnehmen und 3 Sekunden halten, in die Kerze mit den Armen am Boden und die Position 2 Sekunden halten, vorwärts rollen bis zum Stand mit den Armen in der Hochhalte

Ringe

Den Körper anheben und rückwärts drehen zum Sturzhang, aus dem Sturzhang drehen zum Beugehang, 2 Sekunden halten und senken zum Stand.

Schaukelringe

Vschkl., Rschkl., Vschkl., Rschkl., Vschkl., Rschkl., Vschkl. mit $\frac{1}{2}$ Dr. – Vschkl. mit $\frac{1}{2}$ Dr. - Vschkl. – Rschkl. zum Nsprg.

Boden

Rolle vw. – Rad – Hochschwingen zum Handstand, abrollen zum Stand.

Schulstufenbarren

Unterschwingung aus Stand über den niederen Holmen

Sprünge

Sprungrolle auf 2 dicke Matten

IV. Körperliche Ausdrucksformen

Prüfungsdisziplinen - Kriterien - Punkte

Tänzerische Interpretation eines vorgegebenen Musikstückes (1 Versuch)

Choreografie: freie Gestaltung, ohne Requisiten

Musik: aus 4 gegebenen Musikstücken auszuwählen (die Musikwahl der vorgegebenen Mixes kann von der TKMF-Website zum Üben heruntergeladen werden):

Mix 1 – Suns
Mix 2 – Lets groove
Mix 3 – Musical gymnastics
Mix 4 – Drops

Dauer: ungefähr 1'30" Minute (hängt von gewähltem Mix ab). **ACHTUNG:** es dürfen nur genau die vorgegebenen Musiksequenzen von der TKMF-Website für die Choreografie verwendet werden.

Kriterien	Punkte
Körper (genaue, dynamische, kontrollierte und koordinierte Körperbewegungen)	4
Tänzerische Umsetzung (Rhythmus, musikalische Umsetzung, Bewegung im Raum, Spannungsbogen)	4
Ausdruck (Art und Weise der Darbietung – Präsenz)	4
Kreativität (Originalität, Variabilität und Authentizität der Choreografie)	4

V. Spiele

Prüfungsdisziplinen - Kriterien - Punkte

Es werden zwei Spiele bewertet. Pro Spiel können maximal 8 Punkte erzielt werden (Volleyball: Anzahl der Punkte geteilt durch 2).

1. Basketball 5:5 oder 4:4

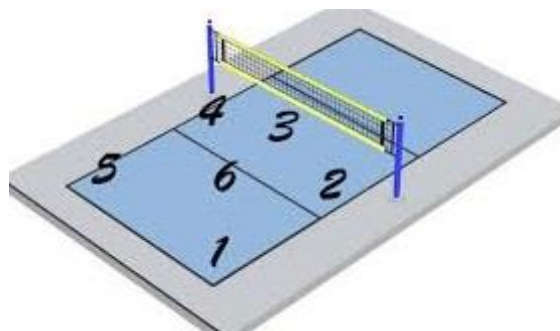
Kriterien	Punkte
Offensiv-Verhalten <ul style="list-style-type: none"> • Spiel mit/ohne Ball • Spielgestaltung (Zweikampfverhalten, Zuspiel, Korbwurf, Spielfluss) • Offensive technische Gesten (Pass, Dribbling, Korbwurf, usw.) 	4
Defensiv-Verhalten <ul style="list-style-type: none"> • Stellungsspiel • Kampfgeist • Defensive technische Gesten (Pass abfangen, umschalten, kontern, usw.) 	4

2. Volleyball

Die Auswertung im Volleyball beinhaltet zwei Teile: einen technischen Teil und einen taktischen Teil (Spiel). Pro Teil können maximal 8 Punkte erzielt werden.

a) Technik (8 Punkte)

Beschreibung: Es werden vier verschiedene technische Aufgaben bewertet (siehe Videos). Pro Aufgabe werden 4 Bälle gespielt. Es gibt 1 Punkt pro getroffenes Ziel. Die Gesamtpunktzahl (maximal 16) wird durch 2 geteilt.



Posten 1	MANCHETTE (unteres Zuspiel)
	Aus den Zonen 1 und 5, Manchette (2 Manchetten pro Zone) Richtung Zone 3 (Ziel von 3 m auf 3 m) mit einer hohen Flugbahn des Balles, die ein oberes Zuspiel erlauben würde. Ist die Flugbahn zu «flach» ist = -0.5 Pkt/«flache» Flugbahn.
Posten 2	OBERES ZUSPIEL
	Der Kandidat befindet sich zwischen den Zonen 2 und 3 und spielt auf einen Gratisball aus der Zone 6 ein oberes Zuspiel Richtung Antenne (Zone 4 Vorwärtspass, Zone 2 Rückwärtspass), das einen Linien- oder Diagonalangriff aus der betroffenen Zone erlaubt. Wenn die Flugbahn des Balles «flach» verläuft = -0.5 Pkt/«flache» Flugbahn. Die Pass Technik muss korrekt ausgeführt werden (ein Doppelberührung oder gehaltener Ball = 0)
Posten 3	ANGRIFF
	Diagonalangriff aus 3 m (Zonen 2 oder 4, zur Wahl, Netzhöhe mixed), mit Anlauf und gesprungen (4 Angriffe), in das Halbfeld. Wird der Ball «gestossen» = -0.5 Pkt/Angriff. Befindet sich der Angriffsball nicht in der vorgegebenen Zone (diagonal) = -0.5 Pkt/Angriff.
Posten 4	AUFSCHLAG von oben
	Aufschlag von oben in das Halbfeld (2 Aufschläge pro Halbfeld, 2-mal Linie und 2-mal Diagonal), ohne die Aufschlaglinie zu übertreten. Bei einer Berührung oder Übertritt der Linie = 0 Pkt/Aufschlag. Wird von unten aufgeschlagen = -0.5 Pkt/Aufschlag.

b) Taktik (8 Punkte)

Beschreibung: Spiel 3 gegen 3 auf einem Halbfeld (4.5 m auf 9 m) ohne Sprungangriff, Netzhöhe mixed.

Es muss von unten angespielt werden oder mit einem oberen Zuspiel, um einen schönen Spielaufbau mit **3 Berührungen** zu ermöglichen. Die Spieler zählen die Punkte selber.

Variante: Spiel mit Sprungangriffen

Kriterien:

- Verständnis des Spiels Volleyball, Lesen des Spiels
- Spielaufbau
- Taktische Entscheide, Absicht
- Nutzung der Stärken und Schwächen der eigenen und der gegnerischen Mannschaft
- Fähigkeit, zu antizipieren
- Nutzung von Raum und Zeit
- Anpassungsfähigkeit
- Verhalten (passiv oder aktiv), Kommunikation

Änderungen in den Organisationsformen vorbehalten (abhängig von der Anzahl Kandidaten)

VI. Wassersport

Prüfungsdisziplinen - Kriterien - Punkte

Es werden vier Prüfungsdisziplinen bewertet. Für jede Prüfungsdisziplin hat man nur einen Versuch. Pro Prüfungsdisziplin können maximal 4 Punkte erzielt werden.

Kleidung: Enganliegende Badehose obligatorisch (keine Shorts), Nasenklammern sind verboten.

1. 25 m unter Wasser schwimmen, «Brusttauchzug»: Start mit einem Kopfsprung und Auftauchen nach Anschlagen an der Wand nach 25 m (siehe Video)

Kriterien	Punkte
Taucht 25 m. Die Arm- und Beinbewegungen sind richtig ausgeführt und koordiniert (zwei klar erkennbare Gleitphasen)	4
Taucht 25 m. Die Arm- und Beinbewegungen werden teilweise angepasst (eine klar erkennbare Gleitphase)	3
Taucht 25 m. Die Arme und/oder Beine werden nur sporadisch eingesetzt und das Tauchschwimmen weist keine Gleitphase auf. Taucht 25m. Führt eine asymmetrische (unkorrekte) Bewegung der Beine beim Brustschwimmen aus.	2
Auftauchen oder Berühren der Wasseroberfläche bevor die Wand nach 25m berührt wird, und/oder nicht korrekter Kopfsprung (Eintauchen mit Armen und Kopf voran).	1

2. 50 m Crawlschwimmen, Atemtechnik: Dreierhythmus (siehe Video)

Kriterien	Punkte
Schwimmt 50 m ohne Unterbruch und beherrscht den Schwimmstil sowie den 3er-Atemrhythmus in regelmässiger Ausführung.	4
Schwimmt 50 m ohne Unterbruch jedoch mit leichten Makeln in der Arm-, Bein-, Kopfarbeit oder der Koordination Kopf-Arme-Beine (z.B. Veränderung der Regelmässigkeit des 3er-Atemrhythmus).	3
Schwimmt 50 m ohne Unterbruch jedoch mit auffallenden Makeln in der Arm-, Bein-, Kopfarbeit oder der Koordination Kopf-Arme-Beine.	2
Unterbricht den Schwimmstil vor 50 m oder weist gravierende Fehler auf.	1

3. Rückenschwimmen: 25 m auf dem Rücken mit wechselseitigem Beinschlag mit ausgestreckten Armen in der Verlängerung des Körpers (Streamline Pfeilposition) (siehe Video)

Kriterien	Punkte
Schwimmt 25 m in der optimalen hydrodynamischen Position mit korrektem und effizientem Beinschlag.	4
Kann die optimale hydrodynamische Position nicht auf der ganzen Strecke einhalten oder der Beinschlag ist ineffizient.	3
Verändert die Stellung der Arme und/oder des Kopfes. Der Beinschlag wird überwiegend von den Knien und nicht von den Hüften ausgeführt.	2
Beckenbereich liegt markant tief im Wasser oder die Kandidatin/der Kandidat hat Schwierigkeiten, an der Wasseroberfläche zu bleiben.	1

4. Zurücklegen von 100 m Kraulschwimmen mit Zeitmessung. Für das Wenden wird keine spezielle Technik verlangt (nur die Wand berühren und weiterschwimmen)

Kriterien		Punkte
Männer	Frauen	
< 1'20''	< 1'27''	4
von 1'21'' bis 1'25''	von 1'28'' bis 1'33''	3
von 1'26'' bis 1'35''	von 1'34'' bis 1'44''	2
> 1'35''	> 1'44''	1
Nicht die gesamten 100 m werden im Kraulschwimmen zurückgelegt. Aufgeben	Nicht die gesamten 100 m werden im Kraulschwimmen zurückgelegt. Aufgeben	