Leichtathletik-Kreis Offenbach/Hanau

HESSISCHER LEICHTATHLETIK-VERBAND

TV 1861 NEU-ISENBURG

Kinderleichtathletik-LIGA-Wettbewerb III
Kinder U12 + U10 + U8

am Samstag, 09. Juli 2016 in Neu-Isenburg

Veranstalter:	Hessischer Leichtathletik-Verband Kreis Offenbach/Hanau
Ausrichter:	TV 1861 Neu-Isenburg
Austragungsort:	Neu-Isenburg, Sportpark Neu-Isenburg
Beginn:	**09.15 Uhr (mit U8)**
Organisationsbeitrag:	**30,00** Euro pro Team
Meldeschluss:	**Montag, 04. Juli 2016** (Eingang Meldeadresse) Meldungen:

DLV KINDER-WETTKAMPFSYSTEM ©

Schriftliche Meldung der Teams (Teamname) an:

Klaus Schuder
Am Mühlgraben 64c
63263 Neu-Isenburg
E-Mail: muk.schuder@t-online.de

Für die Meldungen kann der **KiLA-Meldebogen HLV- Kreis OF/HU** (ausfüllbare pdf-Datei) verwendet werden.

Bitte Gestellungspflicht für Teamführer und Helfer beachten und diese namentlich bei der Meldung auf dem Meldebogen angeben.

Leichtathletik-Kreis Offenbach/Hanau

HESSISCHER LEICHTATHLETIK-VERBAND

Wettbewerbe

Teamwettbewerb U12 (Team U12), Aufwärmen 14:15 Uhr, Beginn 14:30 Uhr

6 x 50 m-Hindernis-Pendel-Staffel
6 x 800m-Staffel-Team-Verfolgung
Additions-Weitsprung
Stabweitsprung II
Stoßen

Teamwettbewerb U10 (Team U10), Aufwärmen 12.00 Uhr, Beginn 12:15 Uhr

40 m-Sprint
40 m-Hindernis-Sprint-Staffel
Stabweitsprung I
Beidarmiges Stoßen

Teamwettbewerb U8 (Team 8), Aufwärmen 09:15 Uhr, Beginn 09:30 Uhr

30 m-Sprint
Biathlon-Staffel
Ziel-Weitsprung
Beidarmiges Stoßen

Wichtige Hinweise

Teams Jedes Team muss aus insgesamt mindestens 6 und höchstens 11 Kindern bestehen. Ein Team wird aus Mädchen und Jungen einer Doppelaltersklasse gebildet.

Es ist möglich, dass Kinder aus verschiedenen Vereinen ein Team bilden. Auch Schulklassen sind startberechtigt.

Teilnahmeberechtigte Altersklassen:

- **Team U12:** männliche / weibliche Kinder der Altersklasse U12 (M11, M10, W11, W10)
- **Team U10:** männliche / weibliche Kinder der Altersklasse U10 (M9, M8, W9, W8)
- **Team U8:** männliche / weibliche Kinder der Altersklasse U8 (M7, M6, W7, W6)

- Männliche / weibliche Kinder des Jahrgangs 2011 (M5 / W5) sind startberechtigt bei **Team U8**
- Männliche / weibliche Kinder des Jahrgangs 2009 (M7 / W7) sind startberechtigt bei **Team U10**
- Männliche / weibliche Kinder des Jahrgangs 2007 (M9 / W9) sind startberechtigt bei **Team U12**

Jedes Team kann sich vor Beginn des Wettkampfes einen Teamnamen geben oder startet unter dem Vereinsnamen. Jedes Team benötigt einen verantwortlichen Teamführer (als Betreuer) und einen weiteren Helfer, der vom anmeldenden Verein zu stellen ist. Beide sind auf dem KiLA-Meldebogen namentlich zu benennen. Ein Team ist nur dann startberechtigt, wenn auch Riegenführer und Wettkampfhelfer gemeldet sind. Alle Teams werden in Riegen eingeteilt. Jedes Team muss alle Stationen absolvieren. Wenn während des Wettkampfes ein Teammitglied verletzungsbedingt ausfällt, muss ein anderes Teammitglied die noch ausstehenden Übungen absolvieren. Hierbei müssen die ausstehenden Disziplinen von ein und demselben Teammitglied absolviert werden.
Besteht ein Team nur aus der Mindestteilnehmerzahl und ein Teilnehmer müsste doppelt starten, so erfolgt aus Gründen der Fairness gegenüber den anderen Teams eine Wertung außer Konkurrenz.

Zeitplan Erst nach genauer Kenntnis der tatsächlichen Meldungen wird ein finaler Rahmenzeitplan veröffentlicht. Der reine Wettkampf soll maximal 3 Stunden dauern, plus Aufwärmen und Siegerehrung.

Wertung Gemäß DLO-Zusatzbestimmungen (Anhang 5) zu Kinderleichtathletik-Veranstaltungen. Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde.

Sonstiges Eine halbe Stunde vor Wettkampfbeginn findet eine verbindliche Betreuerbesprechung statt.

Die Laufbahn und die Sprunganlagen bestehen aus Kunststoff. Wenn Spikes getragen werden, dürfen die Dornen maximal 6 mm lang sein.

Haftungsausschluss

Der Veranstalter schließt die Haftung für einfache fahrlässige Pflichtverletzungen aus, sofern diese keine vertragswesentlichen Pflichten oder Schäden aufgrund einer Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit betreffen.
Gleiches gilt für Pflichtverletzungen der Erfüllungsgehilfen.

Gestellungspflicht für Teamführer und Helfer

je Team	1 Teamführer + 1 Helfer

Leichtathletik-Kreis Offenbach/Hanau

HESSISCHER LEICHTATHLETIK-VERBAND

Gesamtwertung

Die Teamwettbewerbe U12, U10 und U8 sind Teil einer Veranstaltungsserie des Leichtathletik-Kreises Offenbach/Hanau:

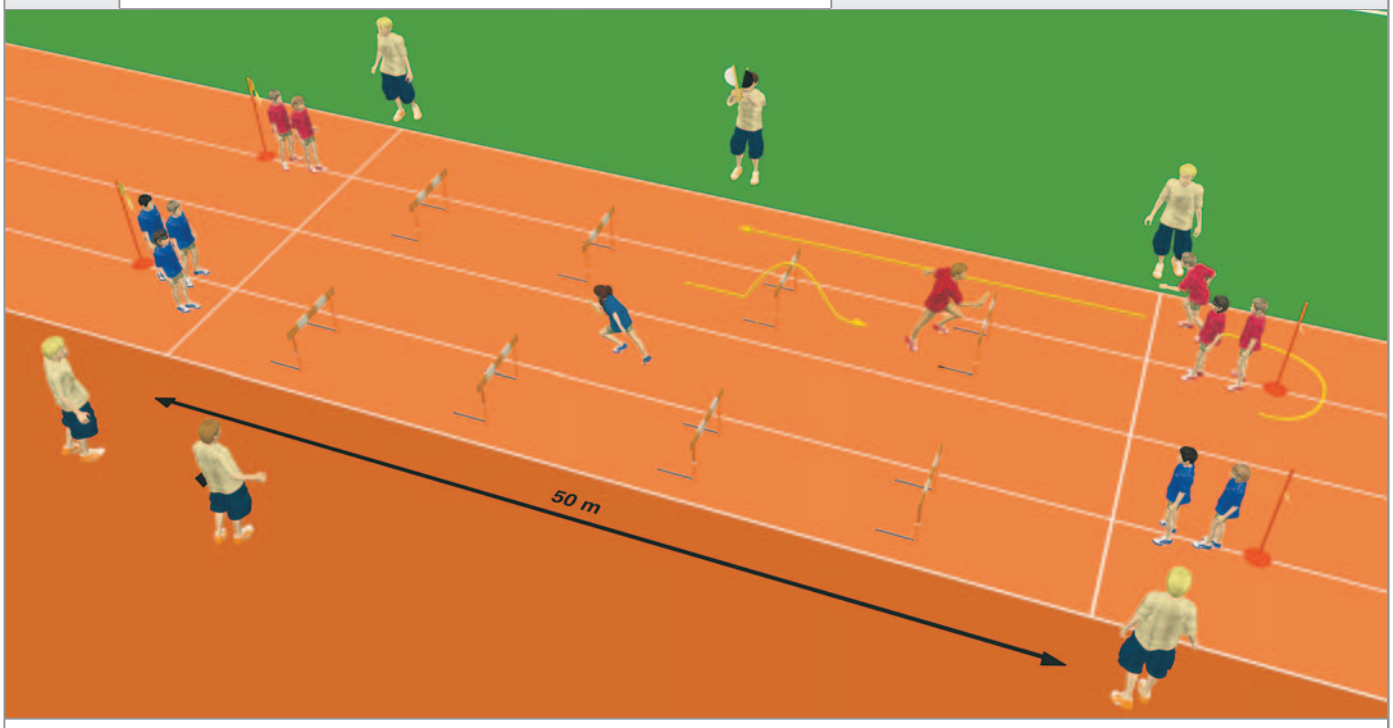
- I: 08.05.2016 in Seligenstadt (ohne U12)
- II: 29.05.2016 in Windecken (Kreisbestenkämpfe mit Quali U12 für Regio-Entscheid)
- III: 09.07.2016 in Neu-Isenburg
- IV: 11.09.2016 in Langenselbold
- V: 24.09.2016 in Dudenhofen

An jeder Veranstaltung erhalten die teilnehmenden Mannschaften Ranglistenpunkte. Aus den fünf Startmöglichkeiten der Altersklassen U8 und U10 werden die vier besten Ergebnisse eines Teams zum Serienabschluss am 24.09.2016 in Dudenhofen zu einer Gesamtwertung addiert. Bei der U12 werden die drei besten Ergebnisse zum Serienabschluss addiert.

Dabei gewinnt die Mannschaft je Altersklasse, die in der gesamten Veranstaltungsserie die wenigsten Ranglistenpunkte erzielt hat.

In die Wertung kommen nur Mannschaften des LA Kreis OF/HU, die an **mindestens vier KiLA-Liga-Veranstaltungen (U12 drei!)** teilgenommen haben. Es ist zulässig, die Mannschaftsaufstellung an den Veranstaltungsterminen zu variieren, sofern der **Teamname** über die gesamte Serie beibehalten wird (siehe Hinweis Teams).

U12	VOM „ÜBER-LAUFEN“ ZUM HÜRDENSPRINT	6 X 40- BIS 50-M-HINDERNIS-SPRINTSTAFFEL



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Die Kinder sollen wiederholt schnellstmöglich reagieren, starten, beschleunigen und jeweils nach absolvierter Hindernis- bzw. Flachsprintstrecke die Geschwindigkeit reduzieren, umkehren und das Staffelgerät an den nächsten übergeben.
- 6 Kinder eines Teams bilden eine Staffel.
- Jede Staffel benötigt 2 nebeneinander liegende Bahnen.
- Auf der Strecke stehen 4 bis 6 „baugleiche“ Hindernisse mit einer Höhe zwischen 40 und 60 cm (z. B. Kinder-Hürden, hoch gestellte Bananenkartons) mit einem identischen Abstand von jeweils 5 bis 7 m.
- Je 3 Kinder eines Teams stellen sich an den Startlinien der Hindernis- bzw. Flachstrecke auf. Der 1. Läufer auf der Hindernisstrecke ist der Startläufer (Startkommando: „Auf die Plätze! Fertig! Los!“).
- Startet der Startläufer voreilig, wird dies als individueller Fehlstart gewertet. Durch einen Rückschuss bzw. Pfiff wird der Start abgebrochen und der entsprechende Läufer wird kindgemäß ermahnt.
- Jeder Staffelläufer absolviert einmal die Flachsprint- und einmal die Hindernisstrecke. Somit ist der Läufer, der vor dem Start als letzter Läufer an der Hindernisstrecke steht, der Schlussläufer. Er trägt zur Kennzeichnung ein Parteiband o. Ä.
- Die Übergabe des Staffelstabes erfolgt von hinten: Der übergebende Läufer muss dazu eine Stange (ca. 3 m hinter der Übergabelinie) umlaufen.
- Die Übergabe muss bis zum 1. Hindernis erfolgen.

WETTKAMPFHELFER (9/4 TEAMS)

- 1 Helfer: Ordner und Starter
- 2 Helfer: Zeitnehmer
- 2 Helfer: Aufstellen der Hindernisse
- 4 Helfer: Übergabekontrolleure

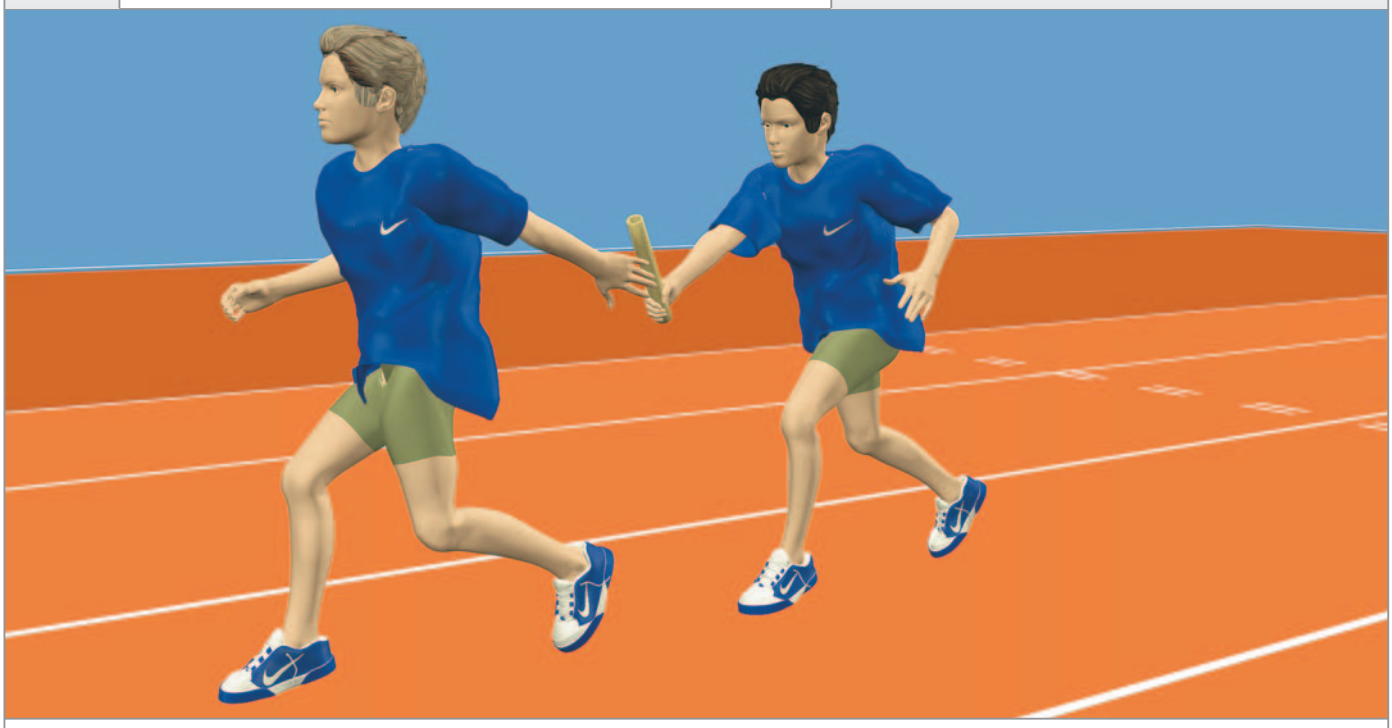
WERTUNG

- Welche Staffel ist die Schnellste über die Hindernis-Sprint-Strecke? – Die erzielte Laufzeit wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL (4 TEAMS; HIER JEWEILS 4 HINDERNISSE)

- 16 Kinder-Hürden, alternativ: Bananenkisten
- 8 Hindernisstangen/ Umlaufmale
- 4 Staffelstäbe o. Ä.
- 1 Stoppuhr
- 1 Pistole (alternativ: Startklappe) und 1 Pfeife

U12	VOM „AUSDAUERND-LAUFEN“ ZUM DAUERLAUFEN	TEAM-VERFOLGUNG (6 X 800 M)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Zum Wettkampfende sollen die Kinder eine Staffel-Ausdauerleistung erbringen.
- 6 Kinder bilden eine Staffel. Nacheinander absolvieren sie eine 800-m-Strecke (z. B. Rundbahn).
- Die Teamverfolgung wird nach der Gundersen-Methode durchgeführt.
- Nach Beendigung aller anderen Disziplinen und der Ermittlung des Gesamt-Punktestands, erfolgt die abschließende 6 x 800-m-Teamverfolgung zeitversetzt: Das führende Team startet zuerst, die weitere Reihenfolge und der Abstand der Teams zueinander ergibt sich aus den erzielten Ranglistenpunkten (Excel-Datei mit Berechnungsfomel steht auf *leichtathletik.de* zum Download zur Verfügung).
- Um die Positionsverschiebungen besser nachvollziehen zu können, werden Startnummern (bei 6 Teams die Nummern 1 bis 6) empfohlen. Zudem sollten die letzten Läufer (an den Positionen 4, 5 und 6) durch farbige Bänder, Schärpen o. Ä. hervorgehoben werden (der drittletzte Läufer z. B. „grün“, der vorletzte „gelb“ und der Schlussläufer „rot“).

ZUM DOWNLOAD DER BERECHNUNGSFORMEL

http://www.leichtathletik.de/index.php?SiteID=938

WETTKAMPFHELFER (6)

- 1 Helfer: Starter
- 2 Helfer: Ordner (Startablauf)
- 3 Helfer: Zeitnehmer (zugleich Wechselhelfer und Rundenzähler)

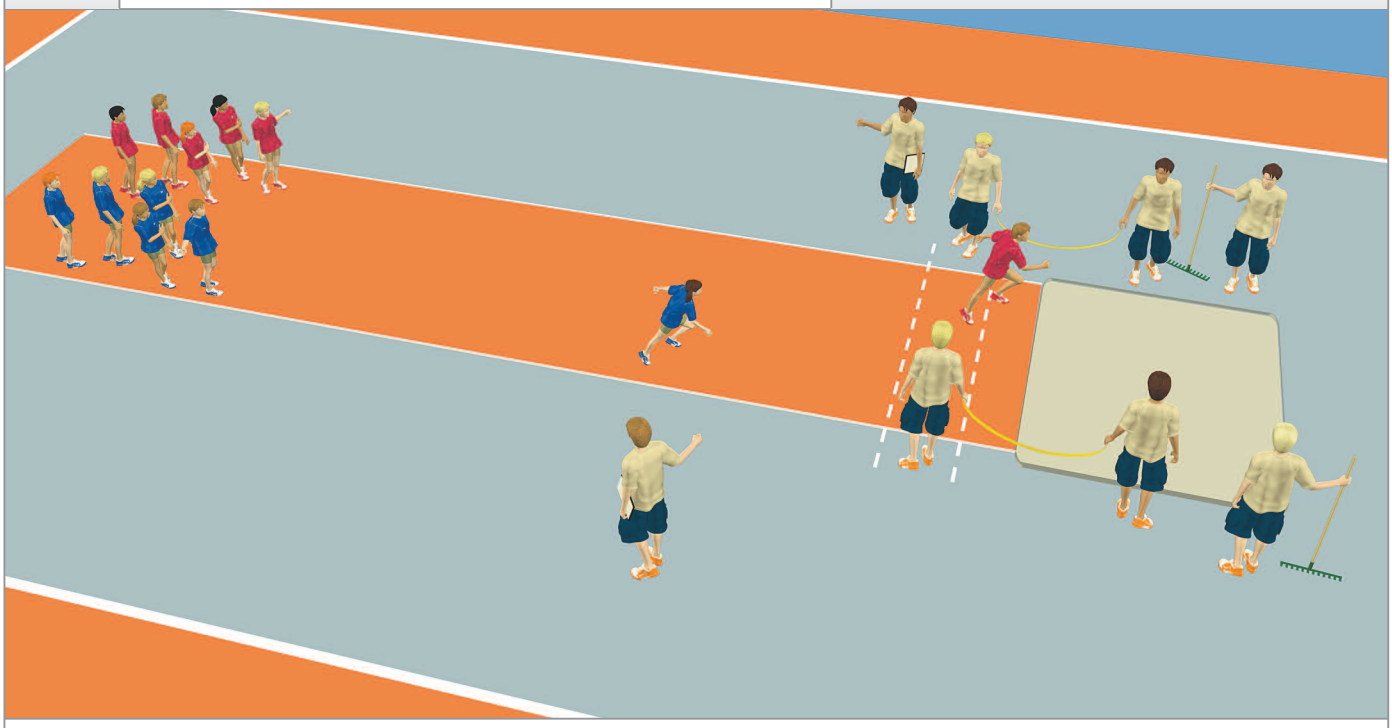
WERTUNG

- Welche Mannschaft erreicht in der Abschlussdisziplin Teamverfolgung als erste das Ziel und gewinnt damit die Tageswertung im Team-Mehrkampf? – Die Einlaufplatzierungen der Teams bilden zugleich den Endstand in der Team-Mehrkampfwertung.

MATERIAL

- 1 Stoppuhr
- 1 Startpistole (alternativ: Startklappe) und 1 Pfeife
- 1 Staffelstab/Team
- Parteibänder o. Ä.

U12	VOM „WEIT-SPRINGEN“ ZUM WEITSPRUNG	(ADDITIONS-)WEITSPRUNG



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Die Kinder sollen nach einem Anlauf (Länge freigestellt) einbeinig aus einer Absprungzone (Breite: 80 cm) möglichst weit springen.
- Jeder Teilnehmer hat 4 Versuche.
- Ein Sprung ist ungültig, wenn die Absprungzone übertreten oder in die Grube gelaufen wird.
- Die Messung der Sprungweite erfolgt zentimetergenau.
- Beim Teamwettbewerb wird der Additionsweitsprung durchgeführt. Die 3 besten Versuche eines jeden Kindes werden addiert. Die Ergebnisse der 6 besten Kinder werden zur Teamwertung addiert.
- Wird der Weitsprung als Einzeldisziplin durchgeführt, wird der beste Versuch gewertet.

WETTKAMPFHELFER (3/TEAM)

- 2 Helfer: Messen der Weite (ein Helfer kontrolliert die Absprungstelle)
- 1 Helfer: Einebnen der Grube

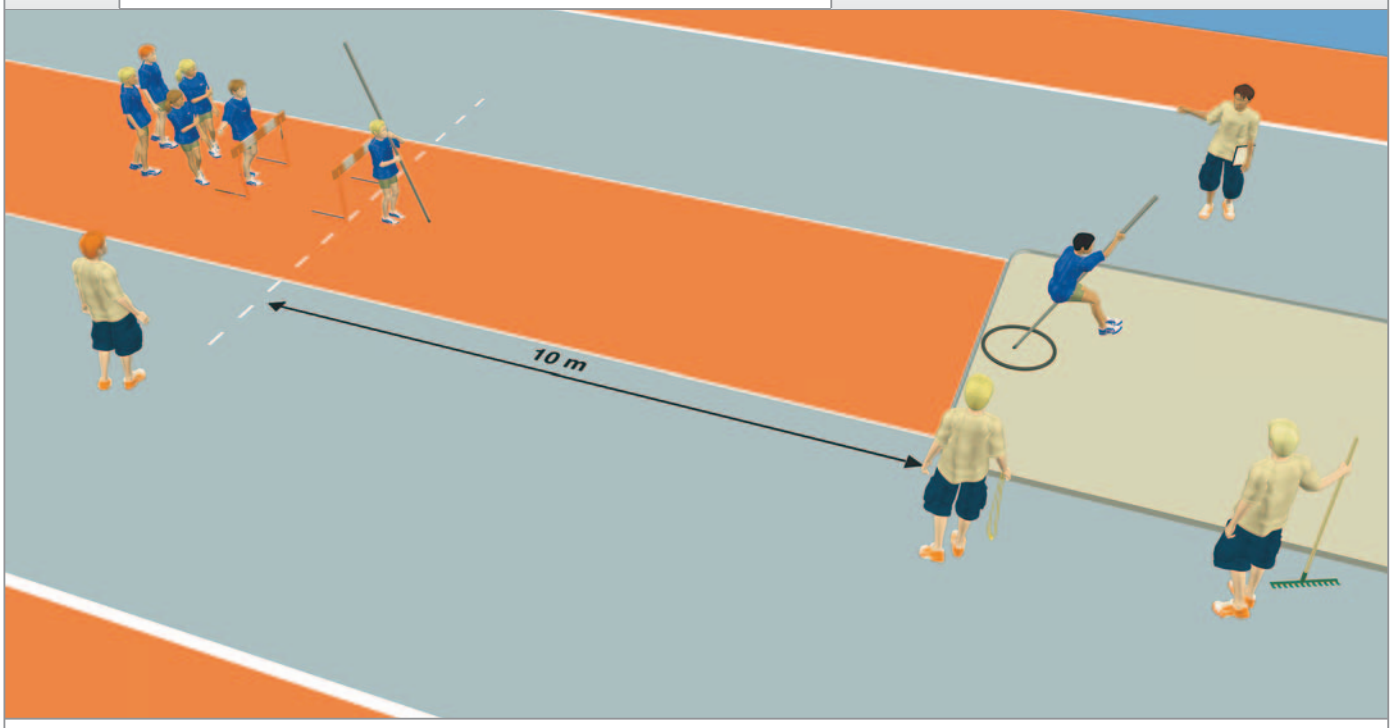
WERTUNG

- Einzelwertung: Die Sprungweite wird mit der der anderen Kinder verglichen und in eine Rangfolge gebacht.
- Teamwertung: Die Ergebnisse der 6 besten Kinder im Additionsweitsprung werden zum Teamergebnis addiert, mit dem der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL/TEAM

- 1 Sprunggrube
- 1 Maßband
- 1 Rechen/Besen

U12	VOM „STAB-SPRINGEN“ ZUM STABHOCHSPRUNG	STAB-WEITSPRUNG II



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Die Kinder sollen mit dem Stab anlaufen, ihn einstechen, abspringen, sich vom Stab tragen lassen und sicher landen.
- Jeder Teilnehmer hat 4 Sprünge.
- Aus einem maximal 10 m langen Anlauf wird der Stab in einen am Grubenrand markierten Einstichbereich (z. B. Fahrradreifen) eingestochen.
- Das Kind springt einbeinig ab, hält sich mit beiden Händen am Stab fest und versucht, sich vom Stab tragen zu lassen und so weit wie möglich in die Grube zu springen. Dabei soll ein Arm in Hochhalte sein, die zweite Hand in Schulterhöhe.
- Gewertet wird der letzte Körperabdruck des Kindes.
- Die Sprungweite zwischen Einstichstelle und letztem Körperabdruck wird dabei zentimetergenau vermessen.
- Der Sprung ist ungültig, wenn der Einstichbereich nicht getroffen wird oder wenn das Kind den Stab vor Erreichen der Senkrechten loslässt.

WETTKAMPFHELFER (3/ANLAGE)

- 1 Helfer: Organisation
- 2 Helfer: Messen der Sprungweite und Einebnen der Grube

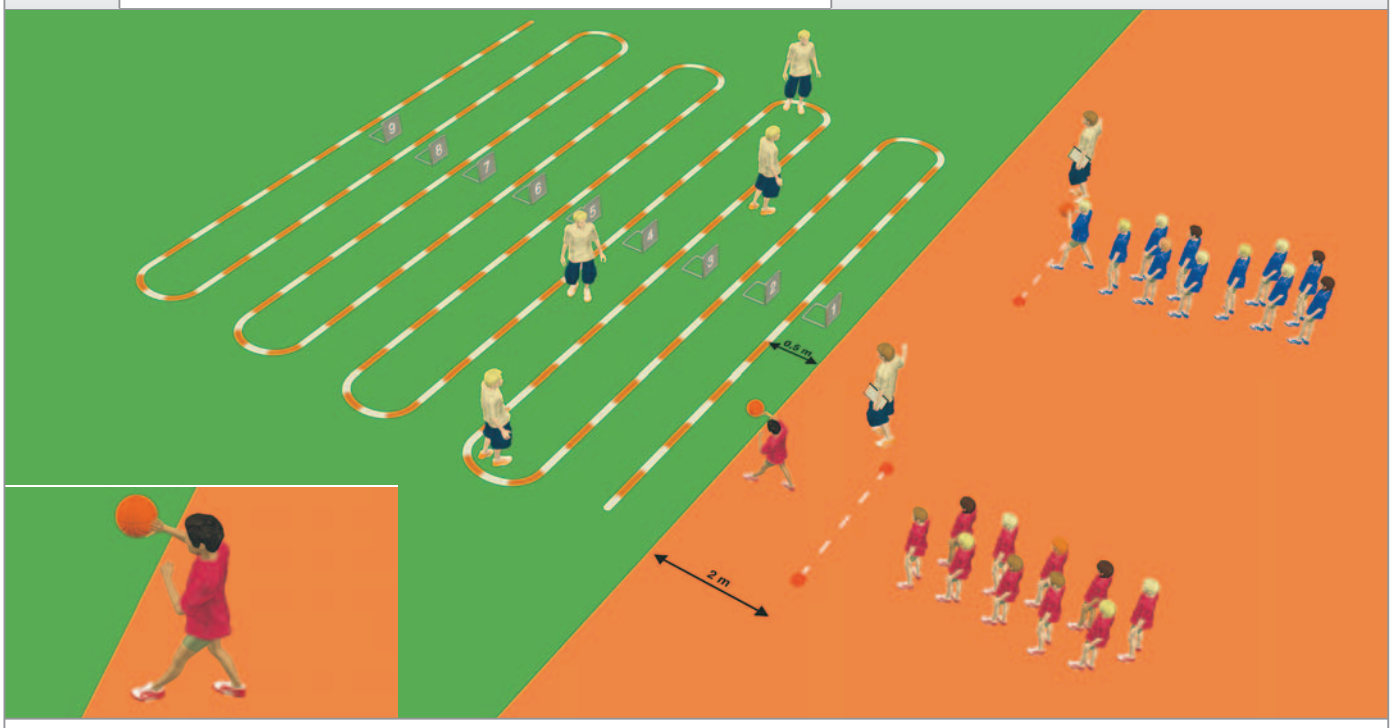
WERTUNG

- Einzelwertung: Welches Kind springt am weitesten? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten Versuche addiert werden (ein Streichergebnis).
- Teamwertung: Die Einzelergebnisse der 6 besten Kinder werden zum Teamergebnis addiert, mit dem der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL/ANLAGE

- 1 Sprunggrube
- 3 Sprungstäbe
- 1 Einstichbereich (z. B. Fahrradreifen)
- 1 Maßband
- 2 Hürden (Anlaufbegrenzung, Sicherheitsabstand)
- 1 Besen/Rechen

U12	VOM BEIDARMIGEN STOSSEN ZUM KUGELSTOSS	STOSSEN



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Aus dem 3-Schritt-Rhythmus sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit stoßen.
- Jeder Teilnehmer hat 4 Stöße.
- Zum Stoßen wird ein 1,5- bis 2-kg-Gerät (Medizinball, Kugel o. Ä.) verwendet.
- Jedes Kind stößt den mit beiden Händen gehaltenen Medizinball oder die mit einer Hand fixierten Kugel aus einem auf 2 m begrenzten Anlauf.
- Die 0,5 m breiten Bereiche, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der das Wurfgerät aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte. Dabei zählt der dem Kind nächstliegende Abdruck.
- Auch Geräte, die links und rechts des Zielfeldes aufkommen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Zonenlinien).
- Das Kind macht unmittelbar nach seinem 1. Wurf auch den 2. Versuch, stellt sich hinten an und macht, sobald es an der Reihe ist, direkt nacheinander Versuch 3 und 4 (Empfehlung).
- Der Stoß ist gültig, wenn das Kind die Abwurflinie nicht übertritt, das Zielfeld nicht berührt und es den 2-m-Abwurfbereich nach hinten verlässt.

WETTKAMPFHELFER (3/RIEGE)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückbeförderung der Wurfgeräte
- 1 Helfer: Aufstellen der Mannschaften und Überwachen der korrekten Durchführung

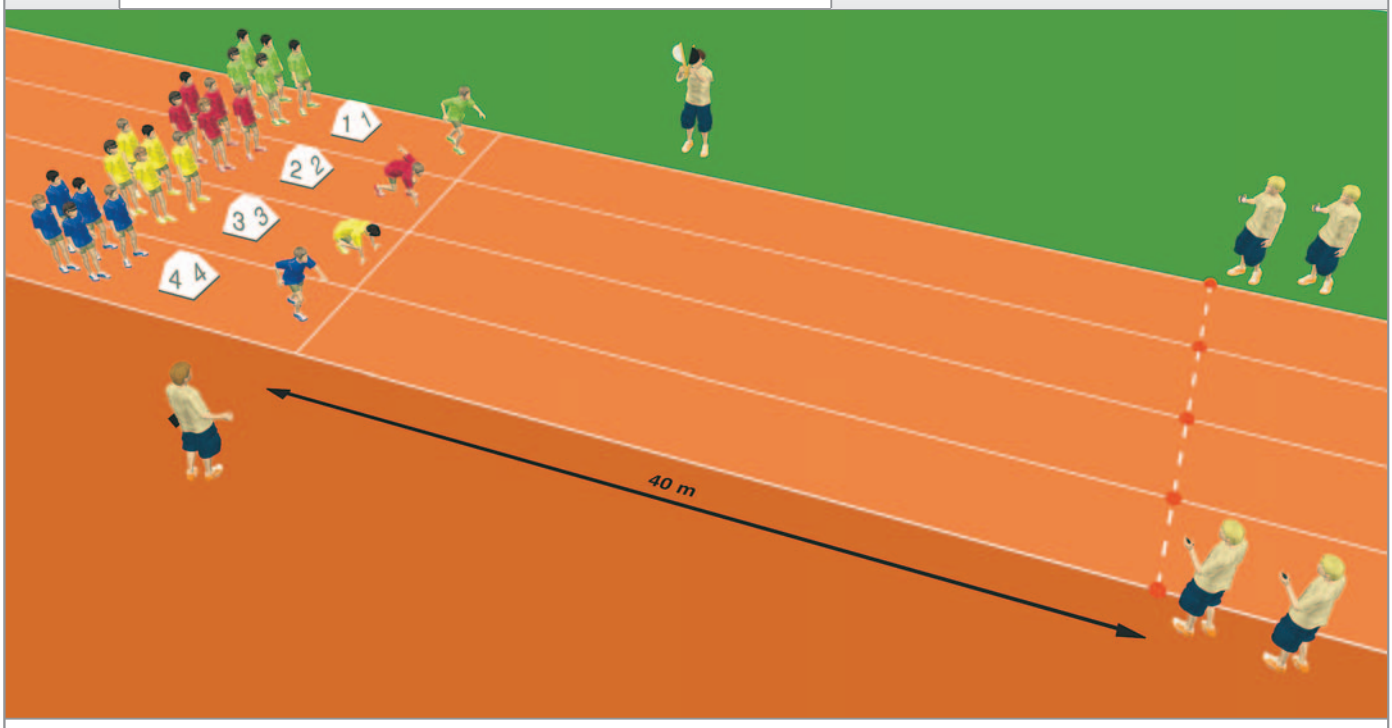
WERTUNG

- Einzelwertung: Welches Kind stößt am weitesten? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten Versuche addiert werden (ein Streichergebnis).
- Teamwertung: Die Einzelergebnisse der 6 besten Kinder werden zum Teamergebnis addiert, mit dem der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL (ANLAGE)

- Linie als Abgrenzung von Abwurfbereich und Zielfeld
- 1 Zielfeld (10 m breit/15 m lang)
- 1 „Gültig-Linie", die den 2-m-Abwurfbereich begrenzt
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (z. B. laminiert)
- Medizinbälle, Kugeln o. Ä.

U10	VOM „SCHNELL-LAUFEN“ ZUM SPRINT	40 M



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Die Kinder sollen nach einem Kommando schnellstmöglich reagieren, beschleunigen und eine 40-m-Strecke in kürzest möglicher Zeit bewältigen.
- Jedes Teammitglied nimmt teil und läuft zweimal.
- Der Start erfolgt ohne Startblock. Dabei ist die Startposition jedem Kind freigestellt, z.B. Hochstart, Kauerstart, Dreipunkt-Start und Tiefstart ohne Block.
- Nach dem Kommando „Auf die Plätze!“ nimmt jedes Kind seine Warteposition ein. Bei „Fertig!“ gilt es, eine ruhende Startposition einzunehmen. Unmittelbar danach erfolgt das Startsignal (Startklappe oder Startpistole).
- Startet ein Kind voreilig, so wird dies als individueller Fehlstart gewertet. Durch einen Rückschuss bzw. Pfiff wird der Start für alle abgebrochen und der entsprechende Läufer wird altersgemäß ermahnt, Disqualifikationen sind nicht möglich.

WETTKAMPFHELFER (5/4 BAHNEN)

- 1 Helfer: Ordner und Starter
- 4 Helfer: Zeitnahme

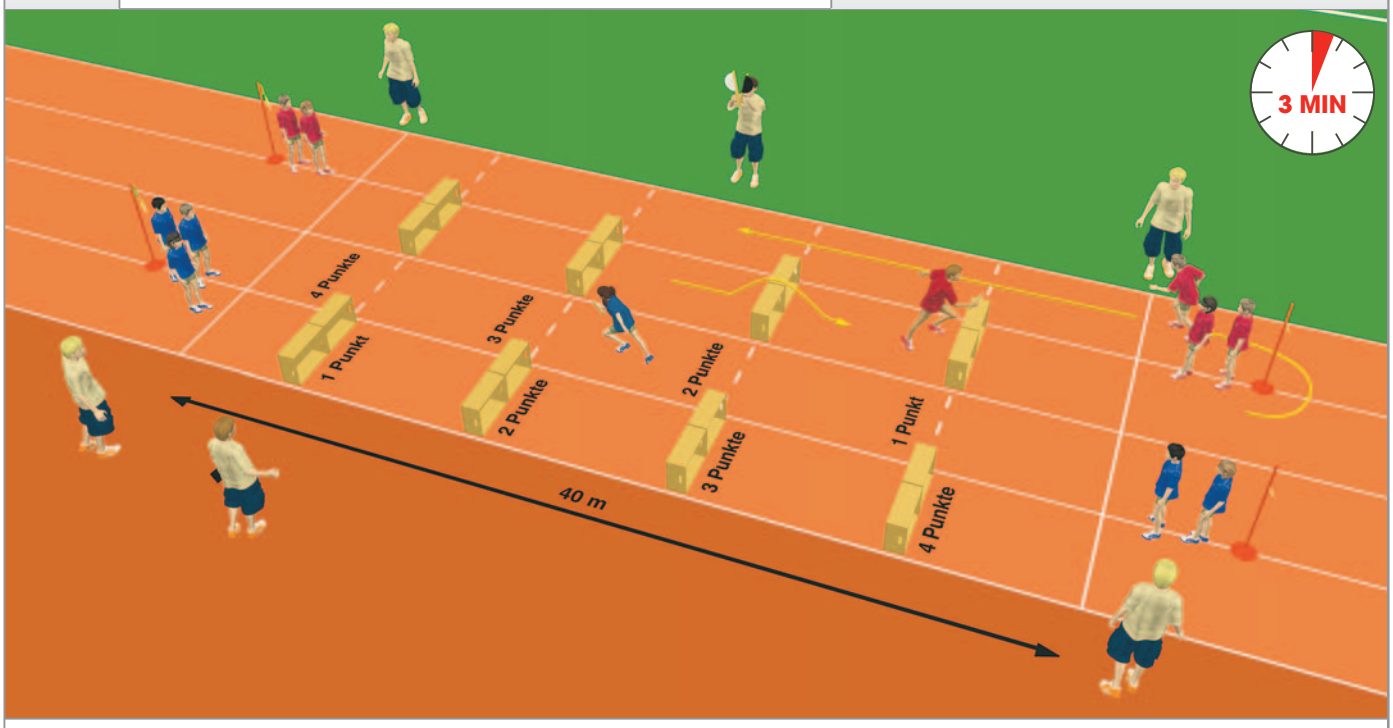
WERTUNG

- Welches Team ist am schnellsten und läuft die beste Gesamtlaufzeit? – Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 6 Schnellsten eines Teams.
- Per Ausschreibung entscheidet der Ausrichter zwischen beiden folgenden Möglichkeiten:
  – Additionswertung (Die Zeiten aus 2 Läufen werden addiert.) oder Bestwertung (Nur das beste Ergebnis wird gewertet.)
  – Die Gesamtlaufzeit wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL (4 BAHNEN)

- Startlinie
- Ziellinie
- 1 Startklappe (alternativ: Pistole) und 1 Pfeife
- 4 Stoppuhren

U10	VOM „ÜBER-LAUFEN“ ZUM HÜRDENSPRINT	30- BIS 40-M-HINDERNIS-SPRINTSTAFFEL



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Die Kinder sollen wiederholt schnellstmöglich reagieren, starten, beschleunigen und jeweils nach absolvierter Hindernis- bzw. Flachsprintstrecke die Geschwindigkeit reduzieren, umkehren und das Staffelgerät an den Nächsten übergeben.
- Jedes Teammitglied nimmt teil.
- Jede Staffel benötigt 2 nebeneinander liegende Bahnen.
- In exakt 3 Minuten wird eine möglichst große Strecke eines Parcours aus 30- bis 40-M-Hindernis- und -Flachstrecke absolviert.
- Auf der Hindernisstrecke stehen 4 bis 6 „baugleiche“ Hindernisse mit einer Höhe zwischen 30 und 50 cm (z. B. quer gestellte Bananenkartons, Kinder-Hürden) mit einem festen Abstand von jeweils 4 bis 6 m.
- Die Kinder eines Teams stellen sich in möglichst gleicher Anzahl an den Startlinien der Strecke auf. Der 1. Läufer auf der Hindernisstrecke ist der Startläufer.
- Hat ein Läufer nach Startkommando „Auf die Plätze! Fertig! Los!“ die Hindernisse überquert, übergibt er den Tennisring o. Ä., stellt sich hinten an und wartet, bis er wieder an der Reihe ist.
- Startet der Startläufer voreilig, so wird dies als individueller Fehlstart gewertet. Durch einen Rückschuss bzw. Pfiff wird der Start abgebrochen und der entsprechende Läufer wird kindgemäß ermahnt.
- Die Übergabe des Gerätes erfolgt von hinten. Dazu wird eine Stange (ca. 3 m hinter der Übergabelinie) umlaufen.
- Die Übergabe muss bis zum 1. Hindernis erfolgen.

WETTKAMPFHELFER (8/4 TEAMS)

- 1 Helfer: Ordner und Starter
- 1 Helfer: Zeitnehmer
- 2 Helfer: Aufstellen der Hindernisse
- 4 Helfer: Punktezähler und Übergabekontrolleure

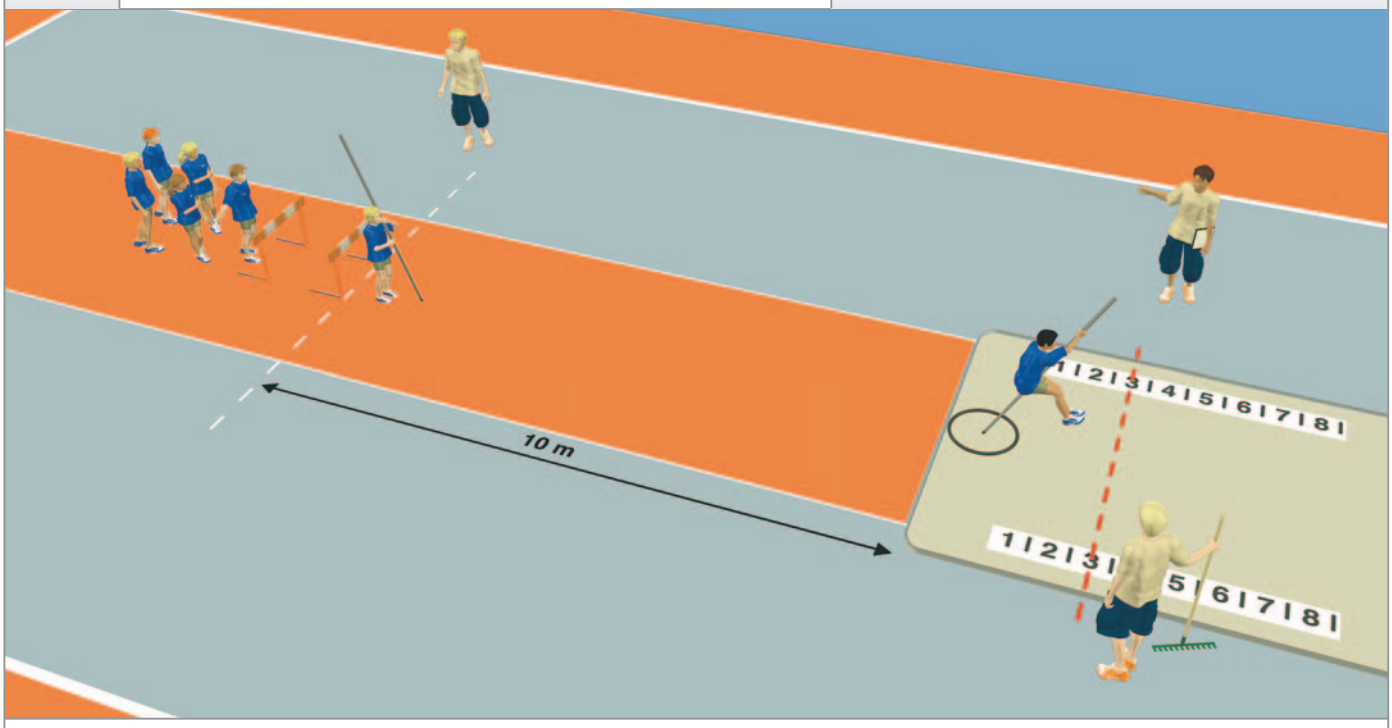
WERTUNG

- Welche Mannschaft sammelt innerhalb von exakt 3 Minuten die meisten Punkte? – Jeweils 1 Punkt gibt es für das Überlaufen eines jeden Hindernisses sowie auf der Flachstrecke für das Vorbeilaufen an jedem einzelnen Hindernis.
- Die erzielte Punktzahl wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL (4 TEAMS; HIER JEWEILS 4 HINDERNISSE)

- 16 Hindernisse
- 8 Hindernisstangen/ Umlaufmale
- 4 Tennisringe o. Ä.
- 1 Stoppuhr
- 1 Startklappe (alternativ: Pistole) und 1 Pfeife

U10	VOM „STAB-SPRINGEN“ ZUM STABHOCHSPRUNG	STAB-WEITSPRUNG I



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Die Kinder sollen mit dem Stab anlaufen, ihn einstechen, abspringen, sich vom Stab tragen lassen und sicher landen.
- Jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Sprünge.
- Aus einem maximal 10 m langen Anlauf wird der Stab in einen am Grubenrand markierten Einstichbereich (z. B. Fahrradreifen) eingestochen.
- Das Kind springt einbeinig ab, hält sich mit beiden Händen am Stab fest und versucht, sich vom Stab tragen zu lassen und so weit wie möglich in die Grube zu springen. Dabei soll ein Arm in Hochhalte sein, die zweite Hand in Schulterhöhe.
- In der Grube sind jeweils 25 cm breite Wertungsbereiche angebracht. Diese beginnen unmittelbar nach Ende des Einstichreifens mit der ersten Wertungszone (= 1 Punkt). Danach folgen die weiteren Zonen.
- Gewertet wird der letzte Körperabdruck des Kindes.
- Der Sprung ist ungültig, wenn der Einstichbereich nicht getroffen wird oder wenn das Kind den Stab vor Erreichen der Senkrechten loslässt.

WETTKAMPFHELFER (2/RIEGE)

- 1 Helfer: Organisation
- 1 Helfer: „Messen“ der Sprungweite und Einebnen der Grube

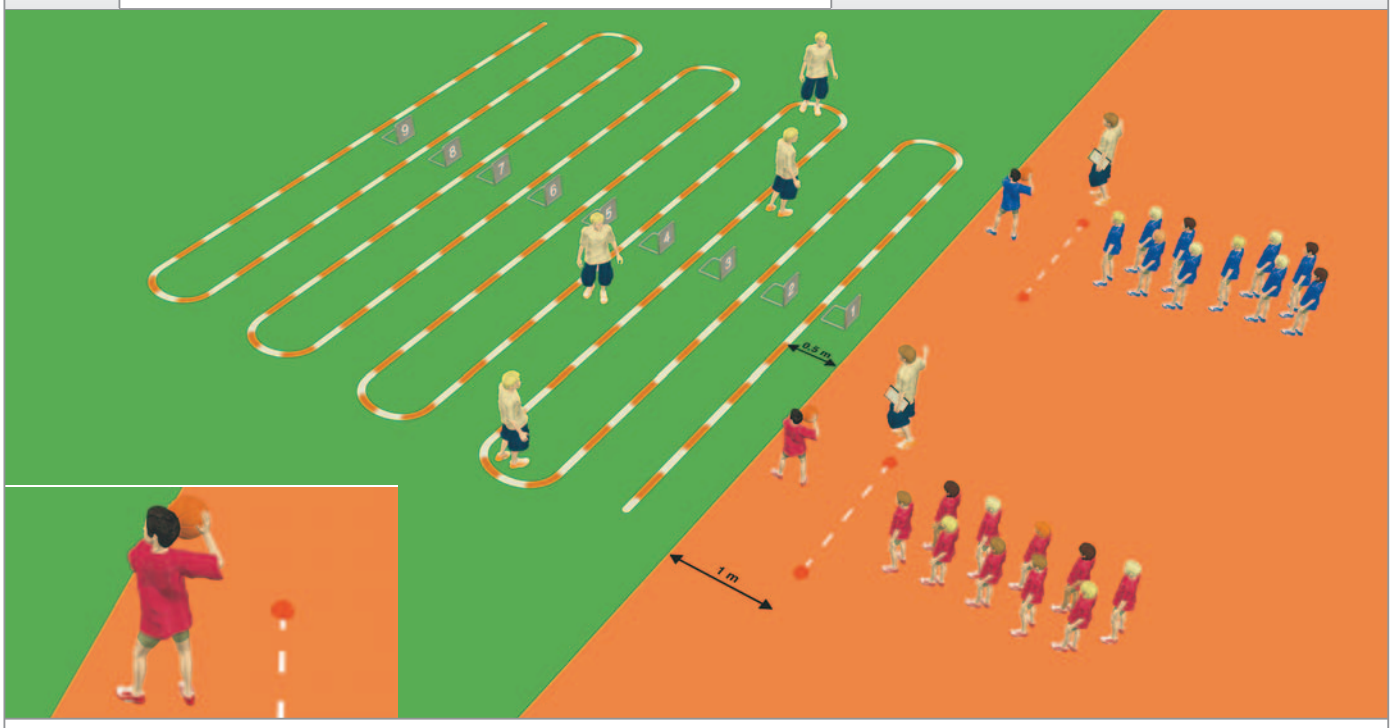
WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten Versuche addiert werden (ein Streichergebnis).
- Die Ergebnisse der 6 besten Kinder werden zum Teamergebnis addiert, mit dem der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL/ANLAGE

- 1 Sprunggrube
- 3 Sprungstäbe
- 1 Einstichbereich (z. B. Fahrradreifen)
- 1 Messlatte o. Ä. mit Skalierung im 25-cm-Abstand
- 2 Hürden (Anlaufbegrenzung, Sicherheitsabstand)
- 1 Besen/Rechen

U10	VOM BEIDARMIGEN STOSSEN ZUM KUGELSTOSS	MEDIZINBALL-STOSSEN



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Aus der seitlichen Stoßauslage sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit stoßen.
- Jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Stöße.
- Zum Stoßen wird ein 1- bis 1,5-kg-Ball (Medizinball o. Ä.) verwendet.
- Jedes Kind stößt den mit beiden Händen gehaltenen Medizinball aus der seitlichen Stoßauslage in Richtung der markierten Zonen: Die 0,5 m breiten Bereiche, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der der Medizinball aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte. Dabei zählt der dem Kind nächstliegende Abdruck.
- Auch Geräte, die links und rechts des Zielfeldes aufkommen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Zonenlinien).
- Das Kind macht unmittelbar nach seinem 1. Wurf auch den 2. Versuch, stellt sich hinten an und macht, sobald es an der Reihe ist, direkt nacheinander Versuch 3 und 4 (Empfehlung).
- Der Stoß ist gültig, wenn das Kind die Abwurflinie nicht übertritt, das Zielfeld nicht berührt und es den 1-m-Abwurfbereich nach hinten verlässt.

WETTKAMPFHELFER (3/RIEGE)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückbeförderung der Wurfgeräte
- 1 Helfer: Aufstellen der Mannschaften und Überwachen der korrekten Durchführung

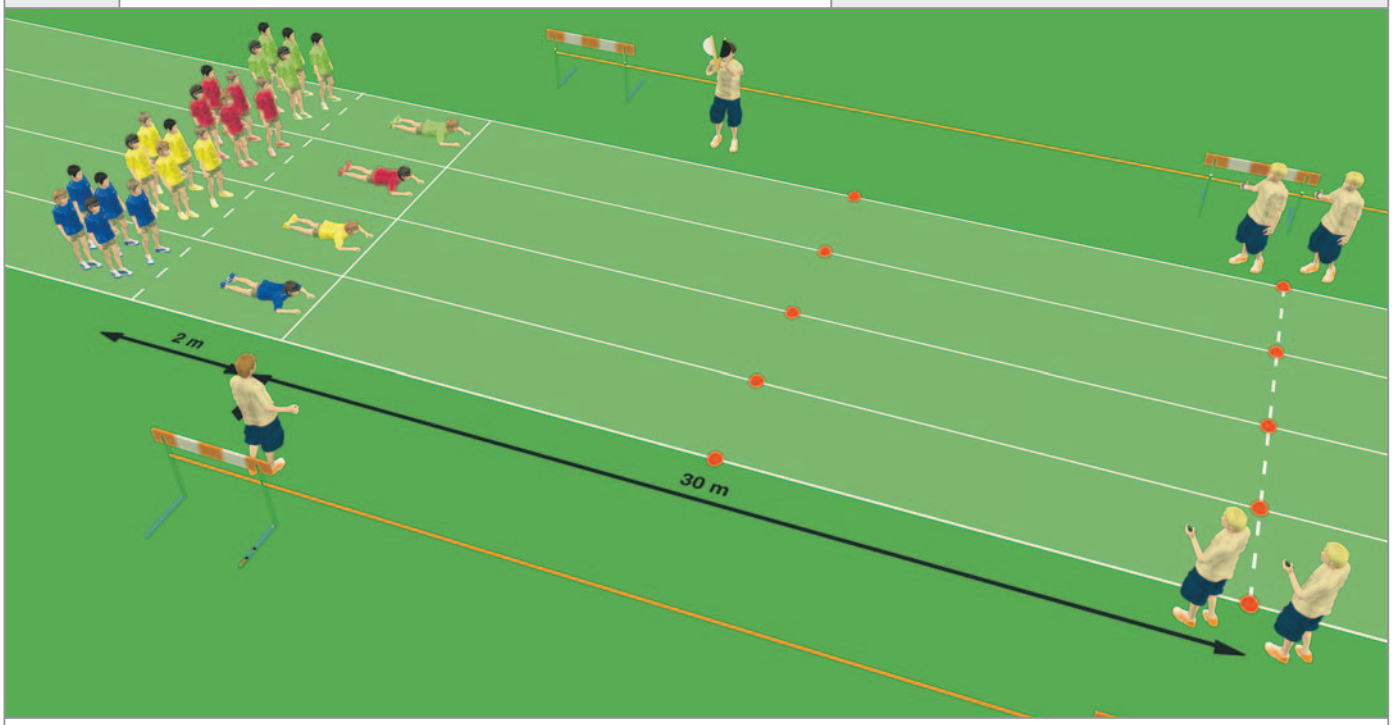
WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten Versuche addiert werden (ein Streichergebnis).
- Die Einzelergebnisse der 6 besten Kinder werden zum Teamergebnis addiert, mit dem der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL (ANLAGE)

- Linie als Abgrenzung von Abwurfbereich und Zielfeld
- 1 Zielfeld (10 m breit/15 m lang)
- 1 „Gültig-Linie", die den 1-m-Abwurfbereich begrenzt
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (z. B. laminiert)
- Medizinbälle o. Ä.

U8	VOM „SCHNELL-LAUFEN“ ZUM SPRINT	30 M



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Bei unterschiedlichen Bedingungen sollen die Kinder nach einem Kommando schnellstmöglich reagieren, beschleunigen und eine 30-m-Strecke in kürzest möglicher Zeit bewältigen.
- Jedes Teammitglied läuft mehrmals (maximal dreimal).
- Die Bedingungen können wie folgt variieren:
  – verschiedene Bodenverhältnisse: Rasen, Laufbahn usw.
  – unterschiedliche Startpositionen: z. B. Hochstart, Kauer- oder Dreipunktstart, Start aus der Bauch- oder Rückenlage, Starts aus verschiedenen Bewegungsaufgaben und Blickrichtungen heraus, z. B. Laufen auf der Stelle, Schrittwechselsprünge am Ort usw.
- Alle Starts werden ohne den Einsatz eines Startblocks durchgeführt.
- Nach dem Startkommando „Auf die Plätze!“ stellen sich die Kinder in Warteposition an die Startlinie. Bei „Fertig!“ nehmen die Kinder die geforderte Lage bzw. die dem Start vorgeschaltete Bewegungsaufgabe auf der Stelle ein. Das Startsignal erfolgt dann mit Hilfe einer Startklappe oder durch einen Pfiff.
- Startet ein Kind voreilig, so wird dies als individueller Fehlstart gewertet. Mit der Startklappe oder durch einen Pfiff wird der Start für alle abgebrochen. Der entsprechende Läufer wird altersgerecht ermahnt, Disqualifikationen sind nicht möglich.

WETTKAMPFHELFER (5/4 BAHNEN)

- 1 Helfer: Ordner und Starter
- 4 Helfer: Zeitnahme

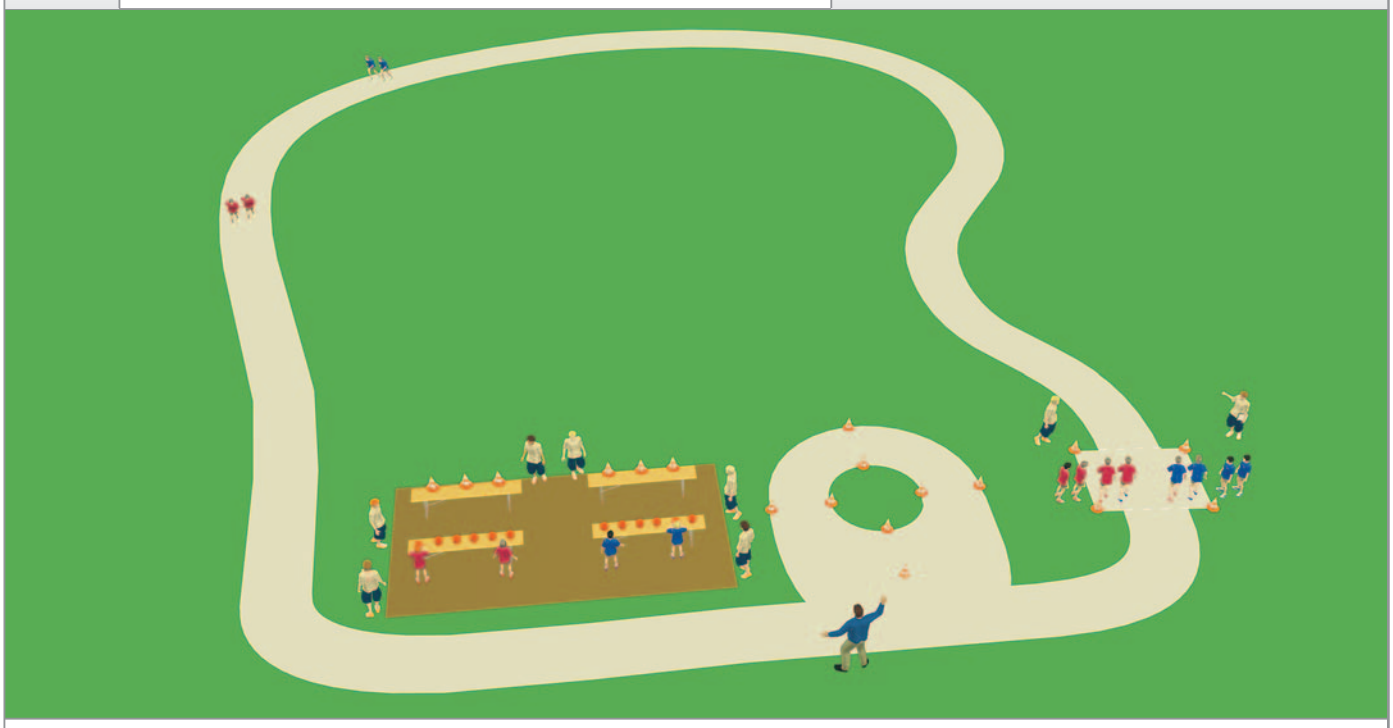
WERTUNG

- Welches Team ist am schnellsten und läuft die beste Gesamtlaufzeit? – Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 6 Schnellsten eines Teams.
- Additionswertung: Es werden die Zeiten aller Läufe jedes Teilnehmers addiert.
- Die Gesamtlaufzeit wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL (4 BAHNEN)

- Startlinie
- Ziellinie
- ggf. Bahnmarkierungen (z. B. Hütchen oder Pylonen)
- 1 Startklappe und/oder 1 Pfeife
- 4 Stoppuhren

U8	VOM „AUSDAUERND-LAUFEN“ ZUM DAUERLAUFEN	TEAM-BIATHLON (400 – 600 M)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Die Kinder sollen schnellstmöglich eine Aufgabe bewältigen, bei der Laufausdauer und Wurfgeschick gefragt sind.
- 6 Kinder eines Teams bilden eine Staffel. Empfehlung: Jeweils 2 Teammitglieder laufen dabei gleichzeitig eine Ausdauerstrecke und erbringen mehrere Ziel-Wurfleistungen.
- Alternativ sind auch andere Organisationsformen möglich.
- Die Streckenlänge je Läufer-Tandem beträgt 400 bis 600 m: 1 Wurfstation wird auf 1 Laufrunde aufgebaut, die zweimal zu laufen ist.
- Empfehlung zu den Wurfstationen: Das Paar muss 3 Ziele mit 6 „baugleichen“ Wurfgeräten treffen. Dabei hat jedes Tandemmitglied maximal 3 Versuche. Für jedes Ziel, das nach 6 Würfen „stehen bleibt“, hat das Tandem 1 kleine Strafrunde zu absolvieren (1 Strafrunde = ca. 5 Prozent einer Laufrunde).
- Bei den Wurfstationen empfiehlt sich je nach Wurfgerät und Wurfziel ein Abstand von 2 bis 3 m.
- Sobald beide Partner ihre Wurfstation erreicht haben, wird gemeinsam mit den Würfen begonnen. Erreicht das Tandem das Ziel, erfolgt der Wechsel zeitgleich auf die beiden folgenden Läufer usw.
- Die Zeit wird festgehalten, sobald der letzte Läufer des dritten Tandems die Ziellinie überquert hat .

WETTKAMPFHELFER (7/4 TEAMS)

- 1 Helfer: Starter
- 1 Helfer: Zeitnehmer (beide Helfer kontrollieren gleichzeitig die Wechsel und zählen die Runden)
- 4 Helfer: Wurfstation
- 1 Helfer: Einweiser Strafrunde

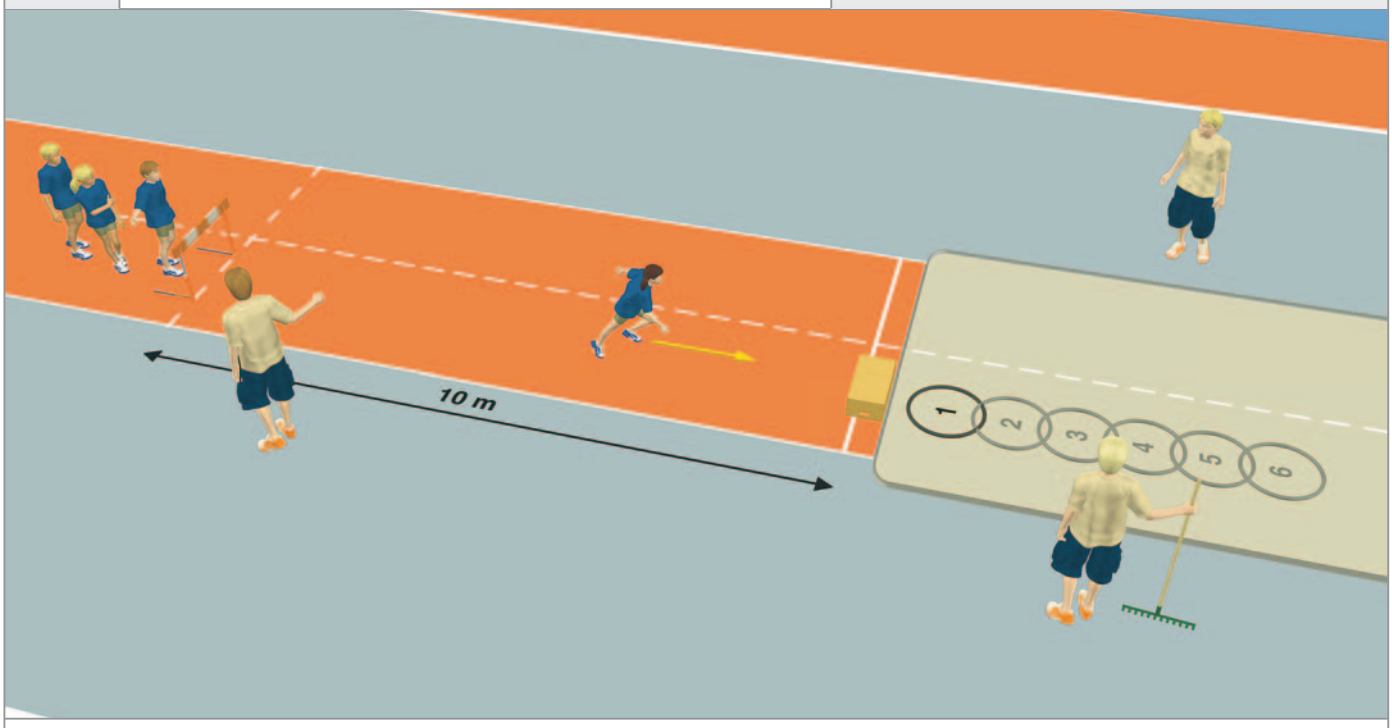
WERTUNG

- Welche Tandem-Staffel ist die schnellste beim Team-Biathlon? – Die Staffelleistung wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL (4 TEAMS)

- Markierungen für die Laufrunde: Hütchen, Hürden, Flatterband
- 4 Wurfstationen, z. B. 4 Festzelt-Tische („Untergestell“ für die Ziele), 4 Festzelt-Bänke (Ablage für Wurfgeräte), 12 Wurfziele (Hütchen o. Ä.), 24 Bälle (z. B. Gymnastik-, Jonglier-, Tennis- oder Volleybälle)

U8	VOM „WEIT-SPRINGEN“ ZUM WEITSPRUNG	ZIEL-WEITSPRUNG



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Die Kinder sollen ihre Laufgeschwindigkeit dosieren, die Sprunggewandtheit schulen und zunehmend möglichst weit springen.
- Jedes Teammitglied nimmt teil.
- Die Mannschaft sammelt so viele Weiten-Punkte wie möglich: 1 Punkt für jeden erfolgreichen Versuch pro Reifen.
- Jedes Kind hat maximal 2 Versuche pro Reifenweite.
- Jedes Kind beginnt zunächst aus einem maximal 10 m langen Anlauf, springt mit einem Fuß vor dem Absprungorientierer ab und landet möglichst beidbeinig parallel in dem Zielbereich.
- Bei einem Fehlversuch (Verschieben des Hindernisses, Verfehlen des Reifens, Körperberührung des Sandes zwischen Absprungort und Reifen) hat jedes Kind einen zweiten Versuch pro Bahn („Hoffnungsrunde“).
- Misslingt auch der zweite Versuch, scheidet das Kind aus.
- Bis zu seinem Ausscheiden muss jedes Kind in jedes Ziel gesprungen sein, dabei wird die einmal festgelegte Reihenfolge eingehalten.
- Die Einstiegsweite (Vorderkante Hindernis – Beginn Fahrradreifen) beträgt 1 m, dann weiter im 25-cm-Abstand (Empfehlung).

WETTKAMPFHELFER (3/TEAM)

- 1 Helfer: Organisation
- 2 Helfer: Einebnen der Sandgrube und Anordnung der Fahrradreifen

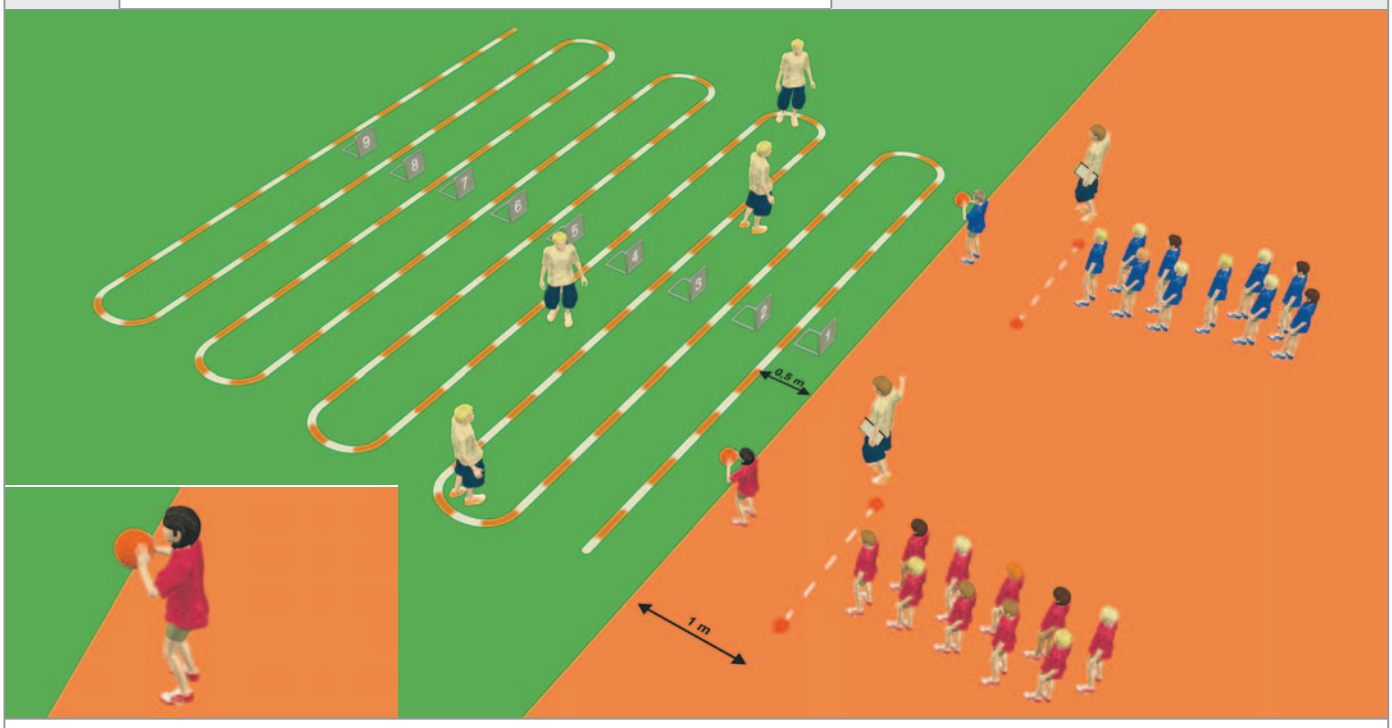
WERTUNG

- Welches Team trifft am häufigsten weit entfernte Zielbereiche ganz genau? – Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 6 besten Punktleistungen eines Teams.
- Die erzielte Team-Punktzahl wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL/RIEGE

- 1 Sprunggrube
- 2 Hindernisse (z. B. Bananenkiste, flach gestellt)
- 1 Fahrradreifen o. Ä.
- 1 Hürde o. Ä. zur Begrenzung der Anlauflänge
- 1 Maßband/Messlatte
- 1 Besen/Rechen

U8	VOM BEIDARMIGEN STOSSEN ZUM KUGELSTOSS	BEIDARMIGES STOSSEN



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Von der Brust aus und beidhändig sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit stoßen.
- Jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Stöße.
- Zum Stoßen wird ein 0,5- bis 1-kg-Ball (Basketball, Medizinball o. Ä.) verwendet.
- Jedes Kind stößt frontal mit Blickrichtung Zielfeld. Die Fußzehen zeigen stets nach vorne. Das Kind stößt das Wurfgerät von der Brust aus beidhändig und aus der parallelen Fußstellung (wahlweise auch Schrittstellung) in Richtung der markierten Zonen: Die 0,5 m breiten Bereiche, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der das Wurfgerät aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte. Dabei zählt der dem Kind nächstliegende Abdruck.
- Auch Geräte, die links und rechts des Zielfeldes aufkommen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Zonenlinien).
- Das Kind macht unmittelbar nach seinem 1. Wurf auch den 2. Versuch, stellt sich hinten an und macht, sobald es an der Reihe ist, direkt nacheinander Versuch 3 und 4 (Empfehlung).
- Der Stoß ist gültig, wenn das Kind die Abwurflinie nicht übertritt, das Zielfeld nicht berührt und es den 1-m-Abwurfbereich nach hinten verlässt.

WETTKAMPFHELFER (3/RIEGE)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückbeförderung der Wurfgeräte
- 1 Helfer: Aufstellen der Mannschaften und Überwachen der korrekten Durchführung

WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten Versuche addiert werden (ein Streichergebnis).
- Die Einzelergebnisse der 6 besten Kinder werden zum Teamergebnis addiert, mit dem der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL (ANLAGE)

- Linie als Abgrenzung von Abwurfbereich und Zielfeld
- 1 Zielfeld (10 m breit/15 m lang)
- 1 „Gültig-Linie", die den 1-m-Abwurfbereich begrenzt
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (z. B. laminiert)
- Basket-, Medizinbälle o. Ä.