Leichtathletik-Kreis Offenbach/Hanau

HESSISCHER LEICHTATHLETIK-VERBAND

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

am Sonntag, 13. September 2015 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:	**Samstag, 05. September 2015** (Eingang Meldeadresse)
Meldungen:	Schriftliche Meldung der Teams (Teamname) an: Klaus Schuder Am Mühlgraben 64c 63263 Neu-Isenburg E-Mail: muk.schuder@t-online.de Für die Meldungen ist ausschließlich der **KiLA-Meldebogen HLV-Kreis OF/HU** (ausfüllbare pdf-Datei) zu verwenden. **Bitte Gestellungspflicht für Riegenführer und Wettkampfhelfer beachten und diese namentlich bei der Meldung auf dem Meldebogen angeben.** **Wesentlicher Bestandteil dieser Ausschreibung sind die "Allgemeinen Ausschreibungsbedingungen 2015".**

Teilnahmeberechtigt sind nur Mitglieder aus Vereinen des Leichtathletik-Kreises Offenbach/Hanau.

Leichtathletik-Kreis Offenbach/Hanau

HESSISCHER LEICHTATHLETIK-VERBAND

Wettbewerbe

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

50 m-Hindernis-Sprint-Staffel
800m-Staffel-Team-Verfolgung
Additions-Weitsprung
Stabweitsprung II
Drehwurf

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

40 m-Sprint (Additionswertung)
600m-Biathlon-Staffel
Stabweitsprung I
Drehwurf

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

30 m-Sprint (Additionswertung)
400 m-Biathlon-Staffel
Einbein-Hüpfer-Staffel
Drehwurf

Wichtige Hinweise

Teams Jedes Team muss aus 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 2010 (M5 / W5) sind startberechtigt bei **Team U8**
- Männliche / weibliche Kinder des Jahrgangs 2008 (M7 / W7) sind startberechtigt bei **Team U10**
- Männliche / weibliche Kinder des Jahrgangs 2006 (M9 / W9) sind startberechtigt bei **Team U12**

Die Teilnehmerzahl der Mannschaft ist den Wettkampfkarten zu entnehmen.
Die Wettkampfbögen mit namentlicher Meldung der Teammitglieder werden vor Ort ausgefüllt.

Jedes Team kann sich vor Beginn des Wettkampfes einen Teamnamen geben oder startet unter dem Vereinsnamen. Jedes Team benötigt einen verantwortlichen Riegenführer (als Betreuer) und einen weiteren Wettkampfhelfer, 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.

Gesamtwertung

Die Teamwettbewerbe U12, U10 und U8 sind Teil einer Veranstaltungsserie:

- I: 10.05.2015 in Weiskirchen (ohne U12)
- II: 31.05.2015 in Windecken
- III: 27.06.2015 in Seligenstadt (nur U12 / Regionalentscheid Rhein-Main)
- IV: 19.07.2015 in Langenselbold
- V: 13.09.2015 in Neu-Isenburg

Leichtathletik-Kreis Offenbach/Hanau

HESSISCHER LEICHTATHLETIK-VERBAND

An jeder Veranstaltung erhalten die teilnehmenden Mannschaften Ranglistenpunkte. Aus den vier Startmöglichkeiten je Altersklasse werden die drei besten Ergebnisse eines Teams zum Serienabschluß am 13.09.2015 in Neu-Isenburg zu einer Gesamtwertung addiert.

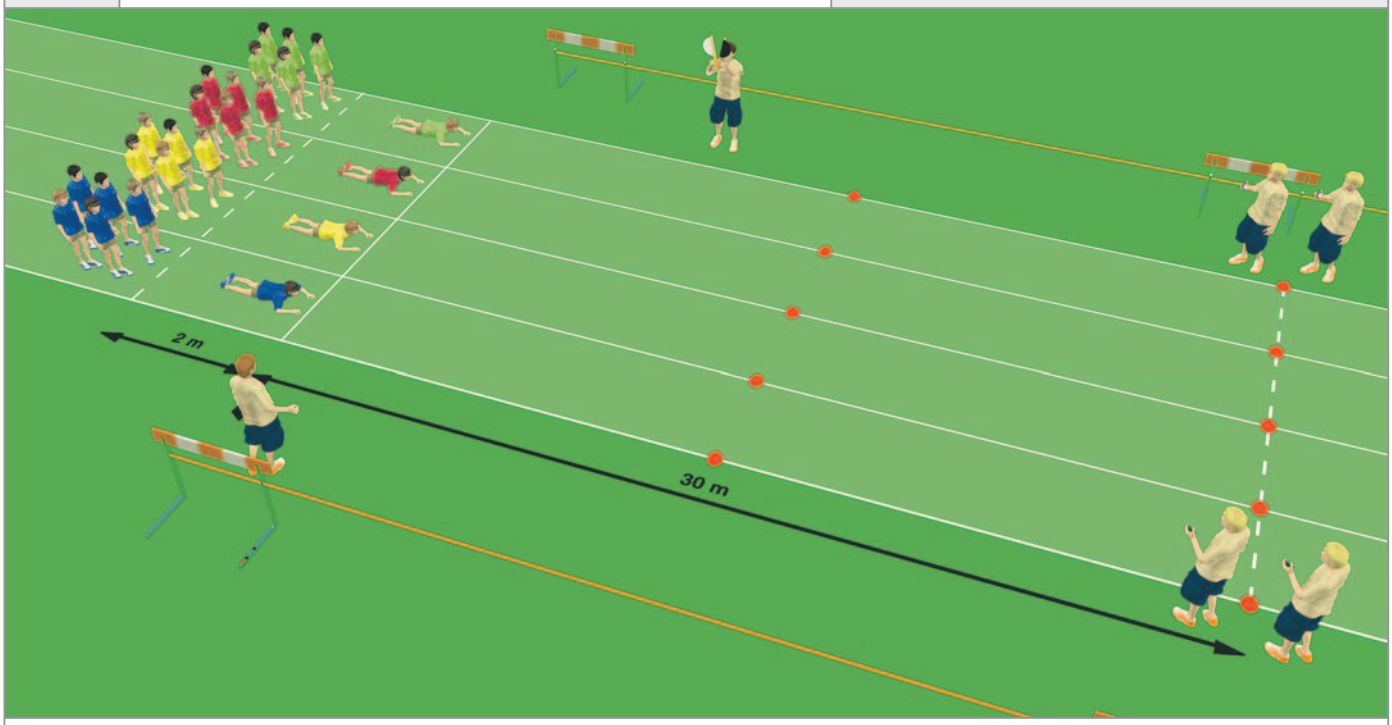
Dabei gewinnt die Mannschaft, die in der gesamten Veranstaltungsserie die wenigsten Ranglistenpunkte erzielt hat.

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

Gestellungspflicht für Riegenführer und Wettkampfhelfer

je Team	1 Riegenführer + 1 Wettkampfhelfer

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

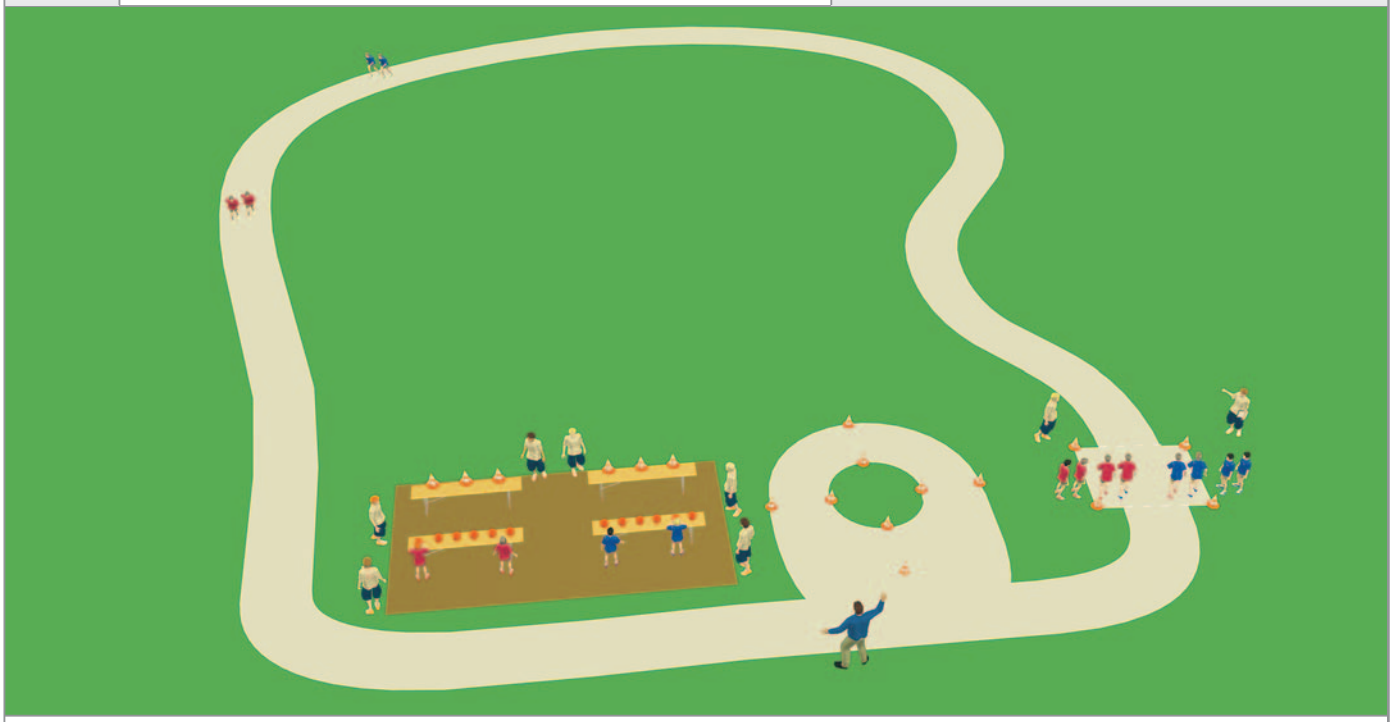
WERTUNG

- 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

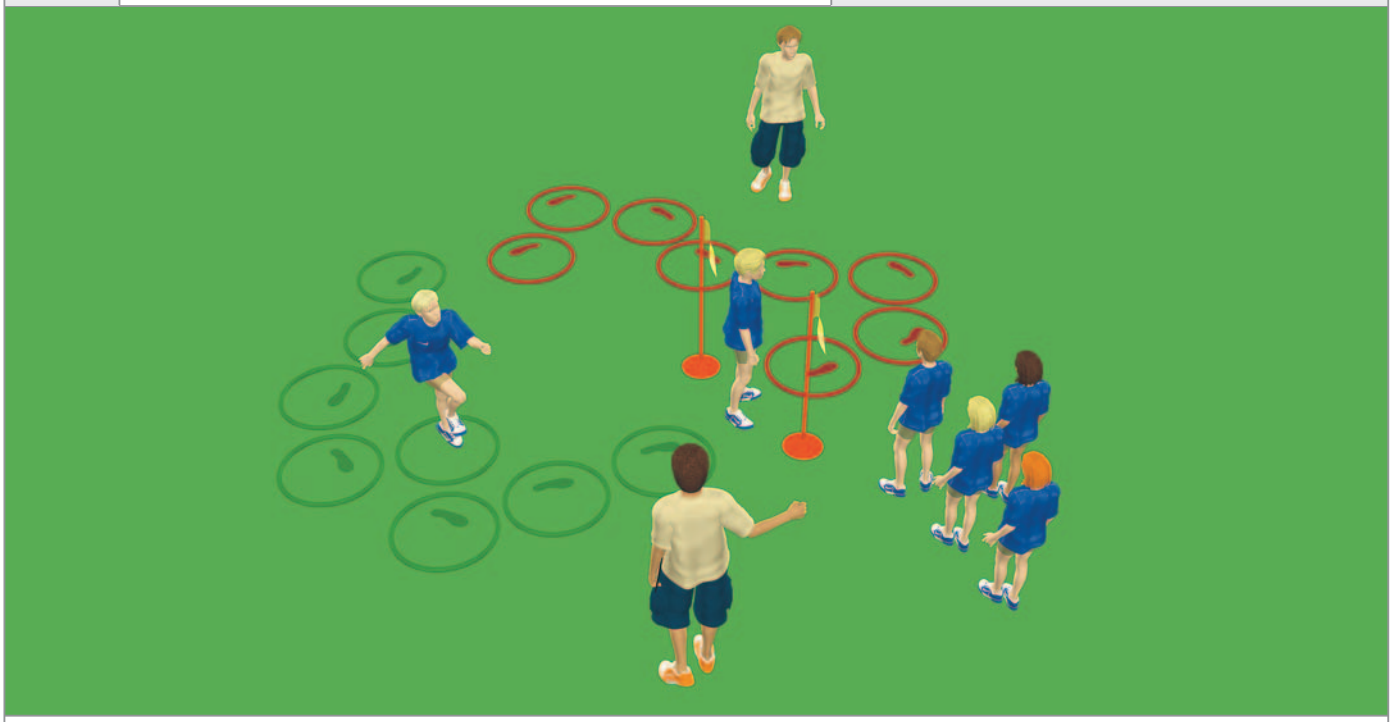
WERTUNG

- 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 „MEHRFACH-SPRINGEN“ ZUM DREISPRUNG	EINBEIN-HÜPFER-STAFFEL



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Die Kinder sollen unter Zeitdruck einbeinig mit möglichst schnellen Boden-Kontakten einen bestimmten Sprungparcours bewältigen.
- Jedes Team hat 2 Staffelversuche mit je 6 Kindern. Im zweiten Versuch soll die Staffel verändert und sollen Kinder ausgetauscht werden. So wird ermöglicht, dass jedes Kind mindestens an einem der beiden Staffeldurchgänge teilnehmen kann.
- Mit 16 Fahrradreifen o. Ä. wird eine Strecke ausgelegt, die die Kinder auf einem Bein springend bewältigen sollen – Beinwechsel und zugleich Farbwechsel zwischen dem 8. und 9. Reifen.
- Korrekt sind Sprünge innerhalb der Reifen, auch Reifenberührungen mit den Füßen sind erlaubt. Eine Bodenberührung außerhalb des Reifens gilt als Fehler.
- Fehler-Regelung: Misslingt einmal ein korrektes In-den-Reifen-Springen, so muss das Kind zurück zum vorherigen Reifen und hüpft von dort aus weiter.
- Der Start erfolgt auf das Kommando „Fertig! Los!“
- Zuerst springt jedes Kind mit dem einen Bein, nach dem 8. Reifen mit dem anderen.
- Durch Abschlagen/Körperkontakt wird das jeweils nächste Kind in den Parcours „geschickt“. Jedes Kind ist dabei 2-mal an der Reihe. Sobald das 6. Kind den zweiten Durchgang bewältigt hat, wird die Zeit gestoppt.

WETTKAMPFHELFER (2/PARCOURS)

- 1 Helfer: Zeitnehmer
- 1 Helfer: Organisation der Reifenbahn

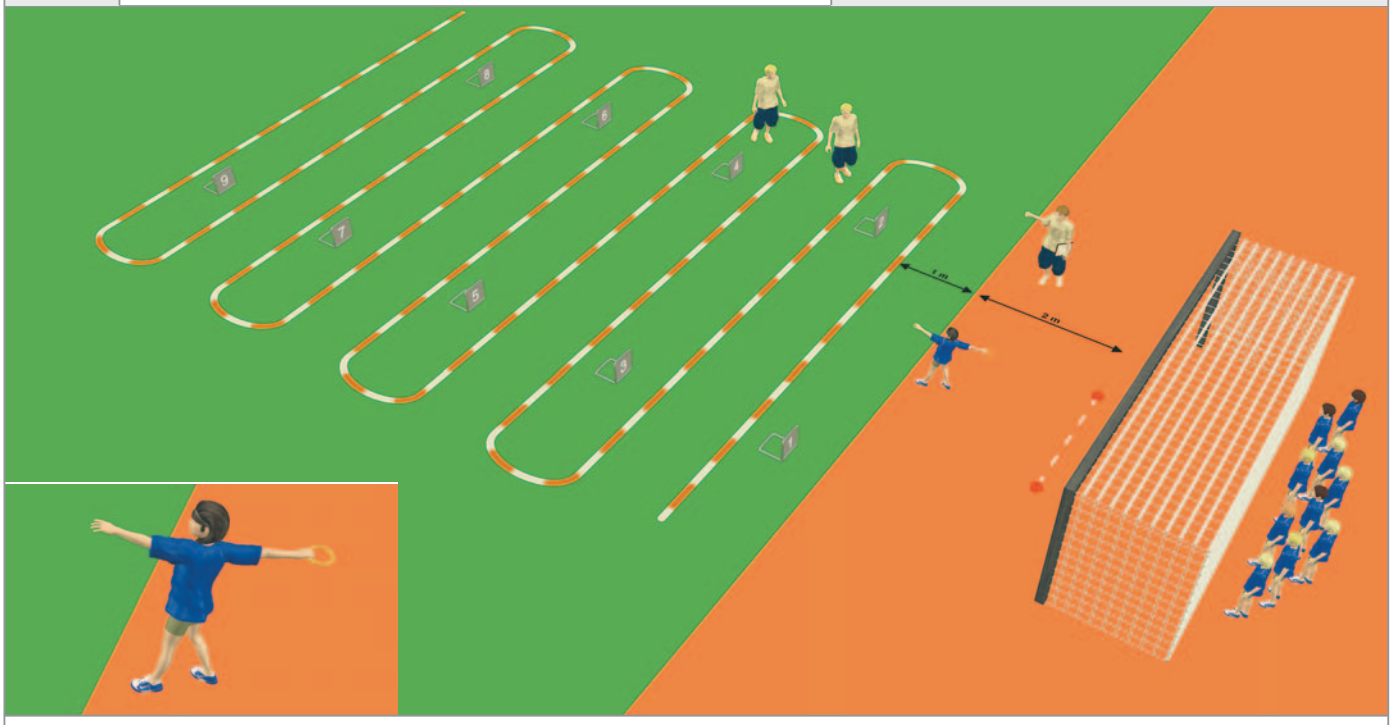
WERTUNG

- Welches Team bewältigt am schnellsten den Parcours? – Gewertet wird das bessere Ergebnis der beiden Durchgänge.
- Die Bestzeiten aller Teams werden miteinander verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL/PARCOURS

- 16 Fahrradreifen (jeweils 8 Reifen, gestaltet in unterschiedlicher Farbe)
- 1 Stoppuhr
- Materialien zum Verbinden der Reifen untereinander (z. B. Kordel, Kabelbinder)
- Markierungen für die Anordnung der Reifen
- Kennzeichnung der Start-(Wechsel-)Position

U8	VOM „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF	DREHWURF (WURFAUSLAGE)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Aus der Wurfauslage sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit werfen.
- Jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Würfe.
- Jedes Kind wirft ein geeignetes Wurfgerät (Tennisring, kleiner Fahrradreifen o. Ä.) aus der Wurfauslage (Drehwurf) in Richtung des Zielfeldes mit den markierten Zonen: Die 1 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 Punktzahl. Dabei zählt der dem Kind nächstliegende Abdruck.
- Auch Geräte, die neben dem Zielfeld landen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Linien).
- 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 Wurf ist gültig, wenn das Kind die Abwurflinie nicht übertritt, das Zielfeld nicht berührt und es den 2-m-Abwurfbereich nach hinten verlässt.
- Der Abwurfbereich muss durch ein Tor mit engmaschigem Netz oder durch eine ähnliche Vorkehrung abgesichert sein. Die Kinder, die gerade nicht werfen, müssen hinter dem Sicherheitsnetz auf ihren Einsatz warten.

WETTKAMPFHELFER (3/RIEGE)

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

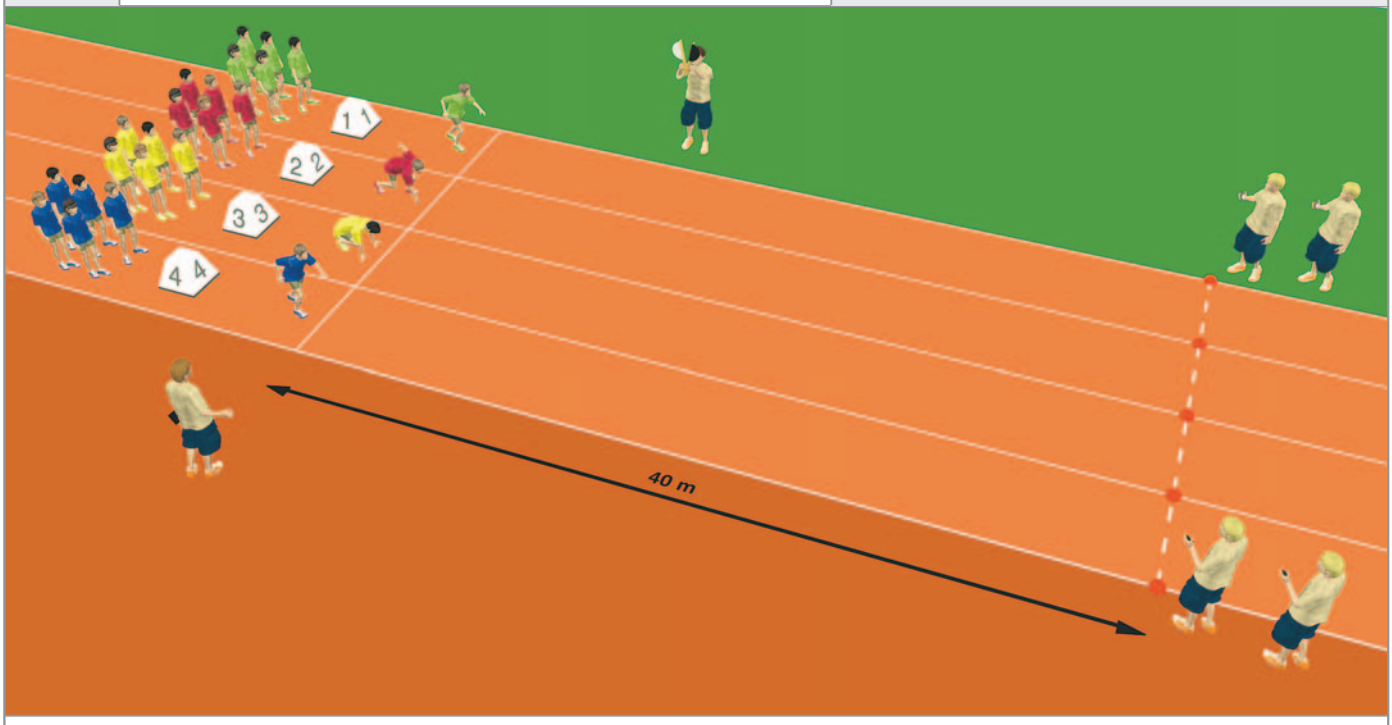
WERTUNG

- 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)

- 1 Abwurflinie
- 1 Zielfeld (15 m breit/15 m lang)
- 1 Tor (engmaschiges Netz) o. Ä.
- 1 „Gültig-Linie“, die den 2-m-Abwurfbereich begrenzt
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (z. B. laminiert)
- Wurfgeräte (Moosgummi-Tennisring, kleine Fahrradreifen 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

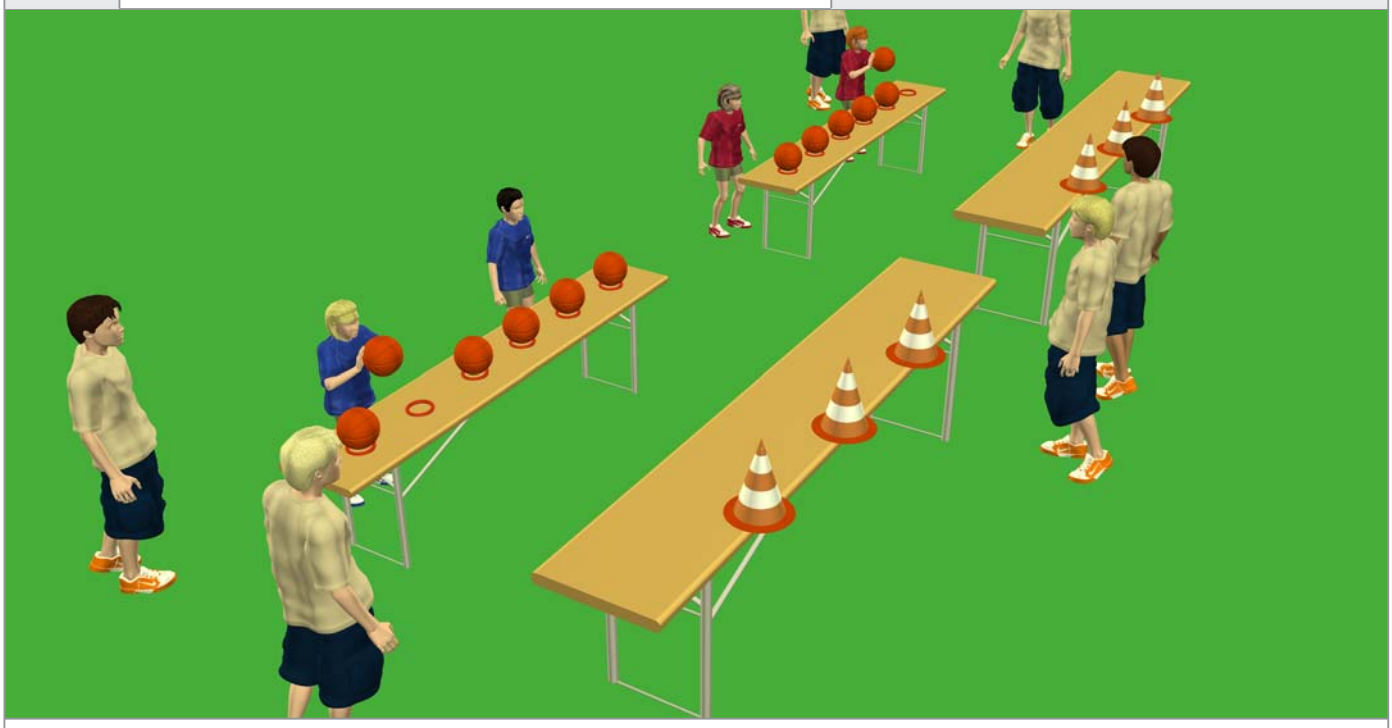
WERTUNG

- 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 „AUSDAUERND-LAUFEN“ ZUM DAUERLAUFEN	TEAM-BIATHLON (600 – 800 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 600 bis 800 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 4 m.
- Sobald beide Partner ihre Wurfstation erreicht haben, wird gemeinsam mit den Würfen begonnen. Sobald das Tandem das Ziel erreicht, erfolgt der Wechsel zeitgleich auf die beiden folgenden Läufer usw.
- Sobald der Läufer des dritten Tandems die Ziellinie überquert hat, wird die Zeit festgehalten.

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

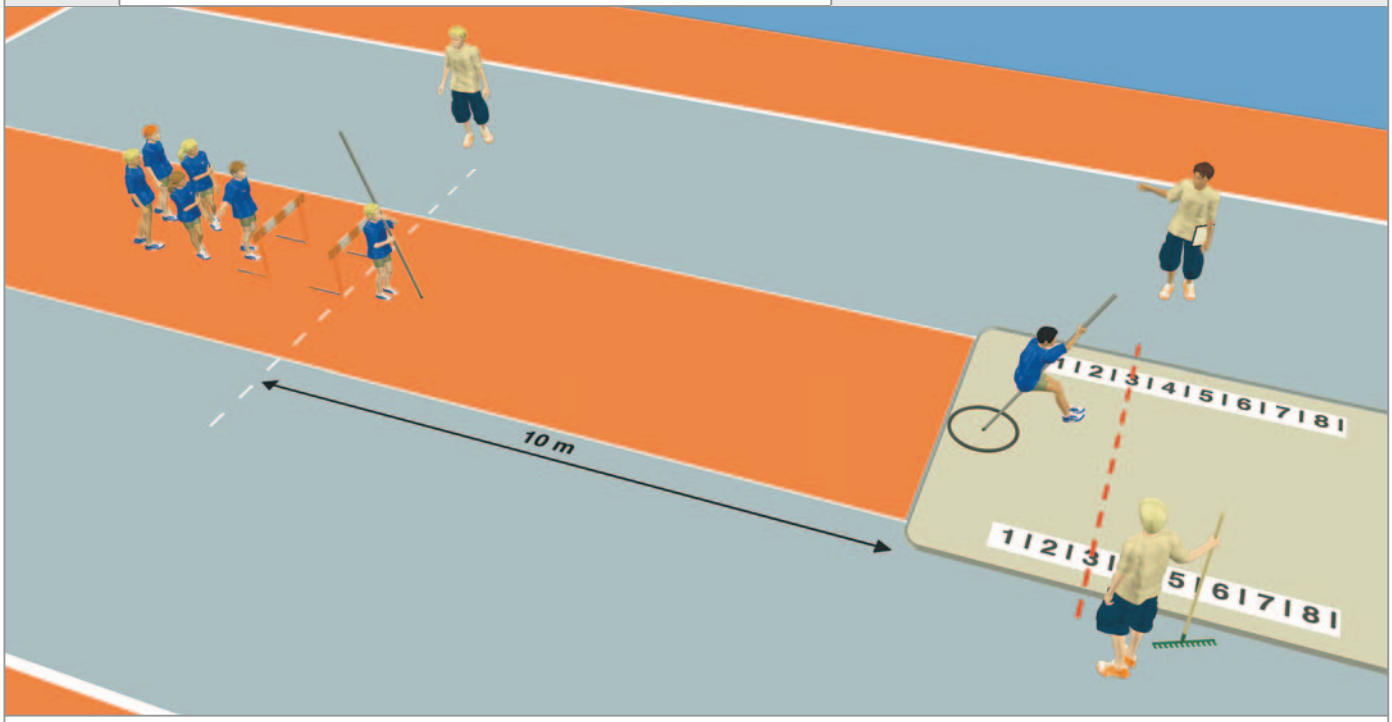
WERTUNG

- 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)

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

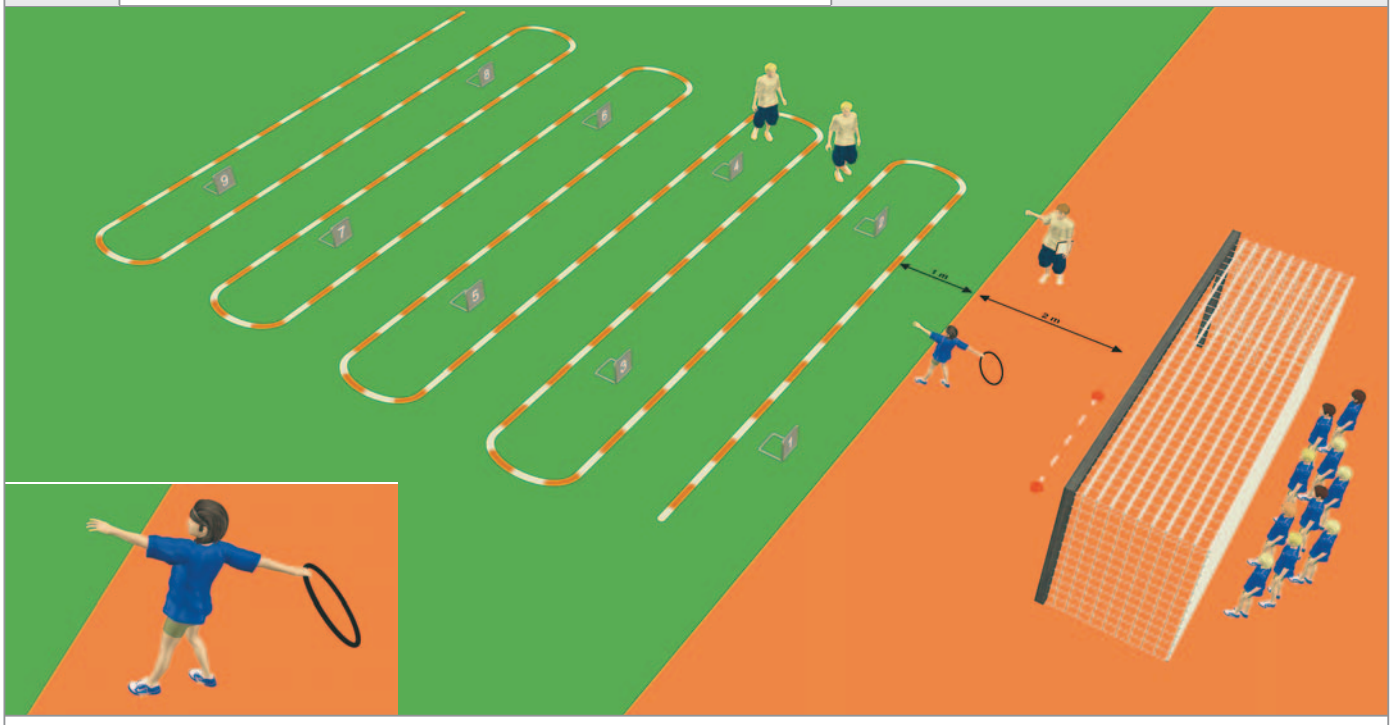
WERTUNG

- 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 „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF	DREHWURF (EINFACHE DREHUNG)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Aus der 1/1-Drehung (oder weniger) sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit werfen.
- Jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Würfe.
- Jedes Kind wirft ein geeignetes Wurfgerät (Kinder-Diskus, Fahrradreifen, Tennisring o. Ä.) aus maximal 1/1-Drehung in Richtung Wurffeld mit markierten Zonen. Auch Würfe aus der Wurfauslage (Drehwurf) sind möglich.
- Die 1 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 Punktzahl. Dabei zählt der dem Kind nächstliegende Abdruck.
- Geräte, die neben dem Zielfeld landen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Linien).
- 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 Wurf ist gültig, wenn das Kind die Abwurflinie nicht übertritt, das Zielfeld nicht berührt und es den 2-m-Abwurfbereich nach hinten verlässt.
- Der Wurfbereich muss durch ein Tor mit engmaschigem Netz oder durch eine ähnliche Vorkehrung abgesichert sein. Die Kinder, die gerade nicht werfen, müssen hinter dem Sicherheitsnetz auf ihren Einsatz warten.

WETTKAMPFHELFER (3/RIEGE)

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

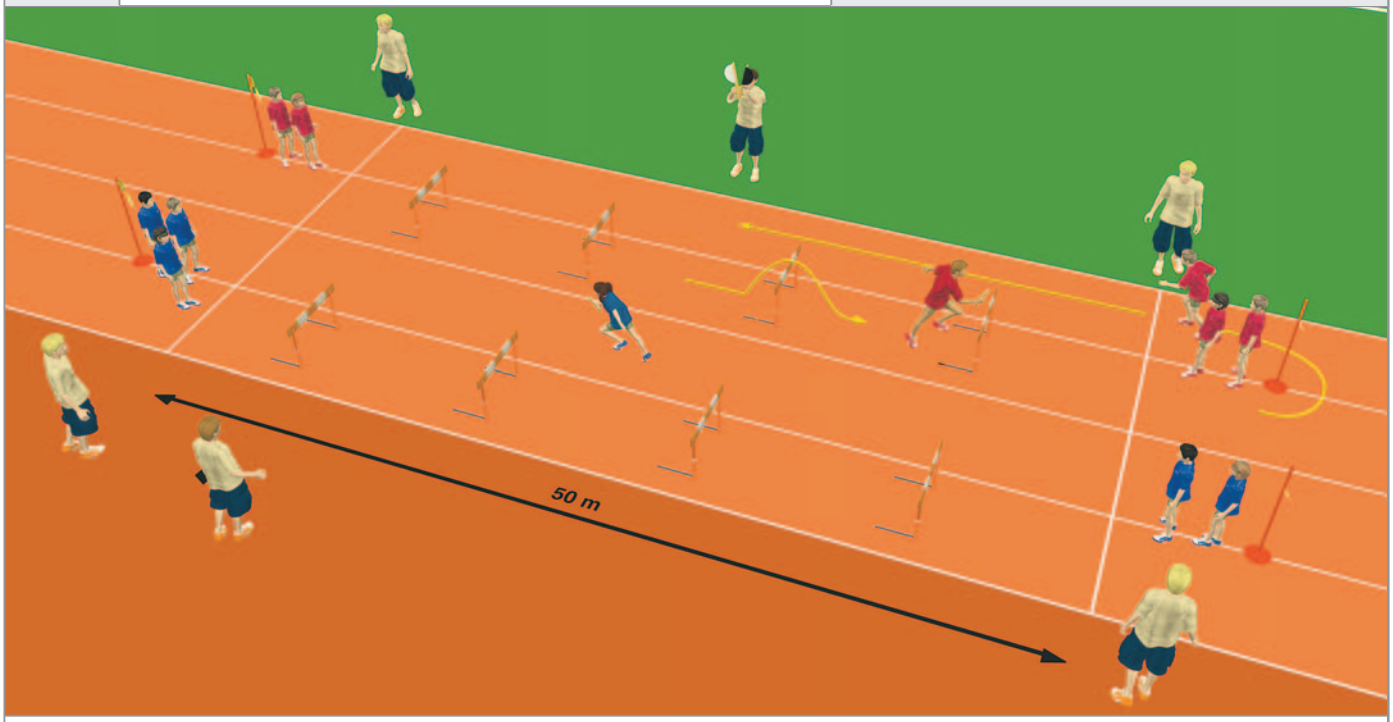
WERTUNG

- 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)

- 1 Abwurflinie
- 1 Zielfeld (15 m breit/20 m lang)
- 1 Tor (engmaschiges Netz) o. Ä.
- 1 „Gültig-Linie“, die den 2-m-Abwurfbereich begrenzt
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (z. B. laminiert)
- Wurfgeräte (Kinder-Diskus, Moosgummi-Tennisring, Fahrradreifen o. Ä.)

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

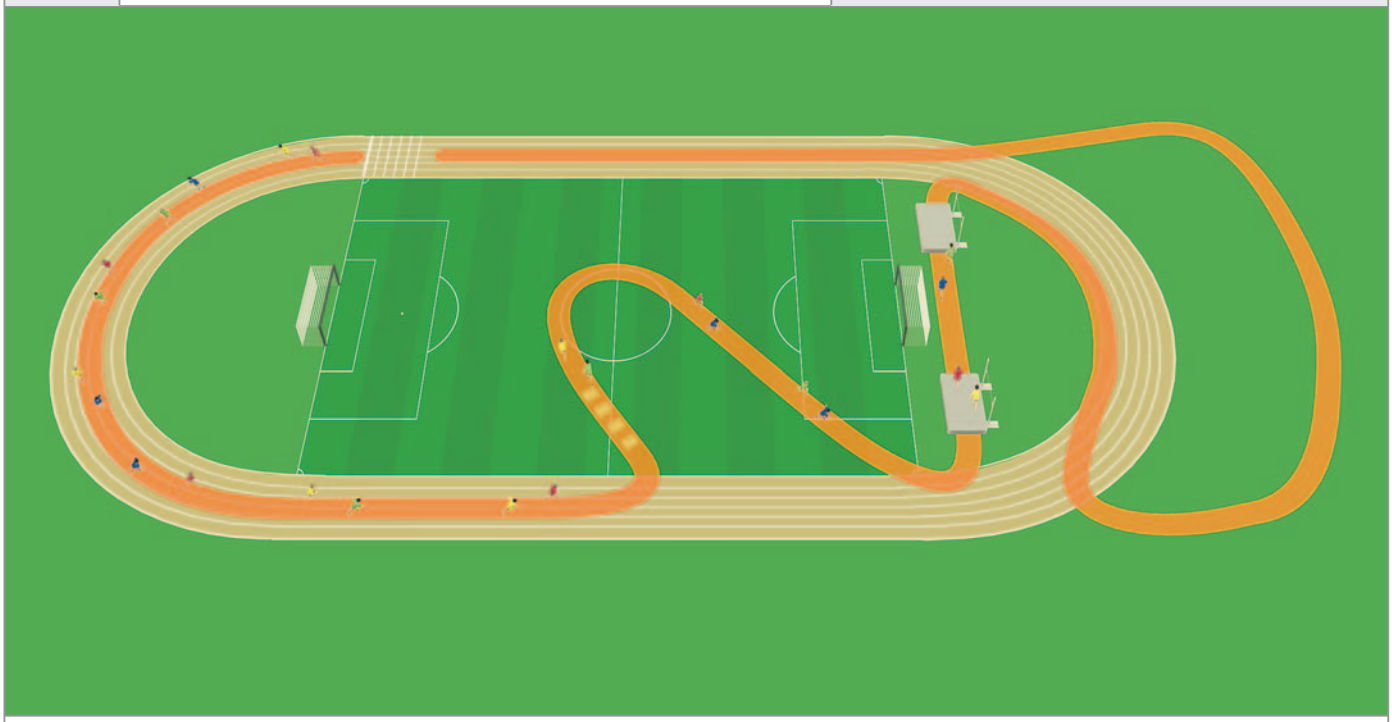
WERTUNG

- 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	STADIONCROSS (1500 – 2000 M)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Am Ende des Wettkampftages sollen die Kinder einen Stadionparcours in möglichst kurzer Zeit bewältigen.
- Gut sichtbar wird auf und neben der Sportanlage ein Laufparcours abgesteckt – verwinkelt und mit mehreren Richtungsänderungen: sowohl auf der Laufbahn, als auch im Innenraum und auch abseits der Bahn.
- Vorhandene Hindernisse (wie Hochsprunganlagen) werden angemessen in die Laufstrecke integriert. Sicherheitsaspekte sind zu beachten.
- Je nach Streckenlänge einer Laufrunde wird die Anzahl der zu absolvierenden Runden so festgelegt, dass eine Laufstrecke von 1500 bis 2000 m entsteht.
- Die Organisation des Laufs sollte so erfolgen, dass möglichst viele Teilnehmer in diesem Einzelwettbewerb zeitgleich an den Start gehen.
- Der Stadioncross sollte aufgrund der Ausdauerbelastung zum Abschluss des Wettkampftages durchgeführt werden.

WETTKAMPFHELFER (8/LAUF)

- 1 Helfer: Starter
- 6 Helfer: Protokollanten und Rundenzähler
- 1 Helfer: Zeitnehmer

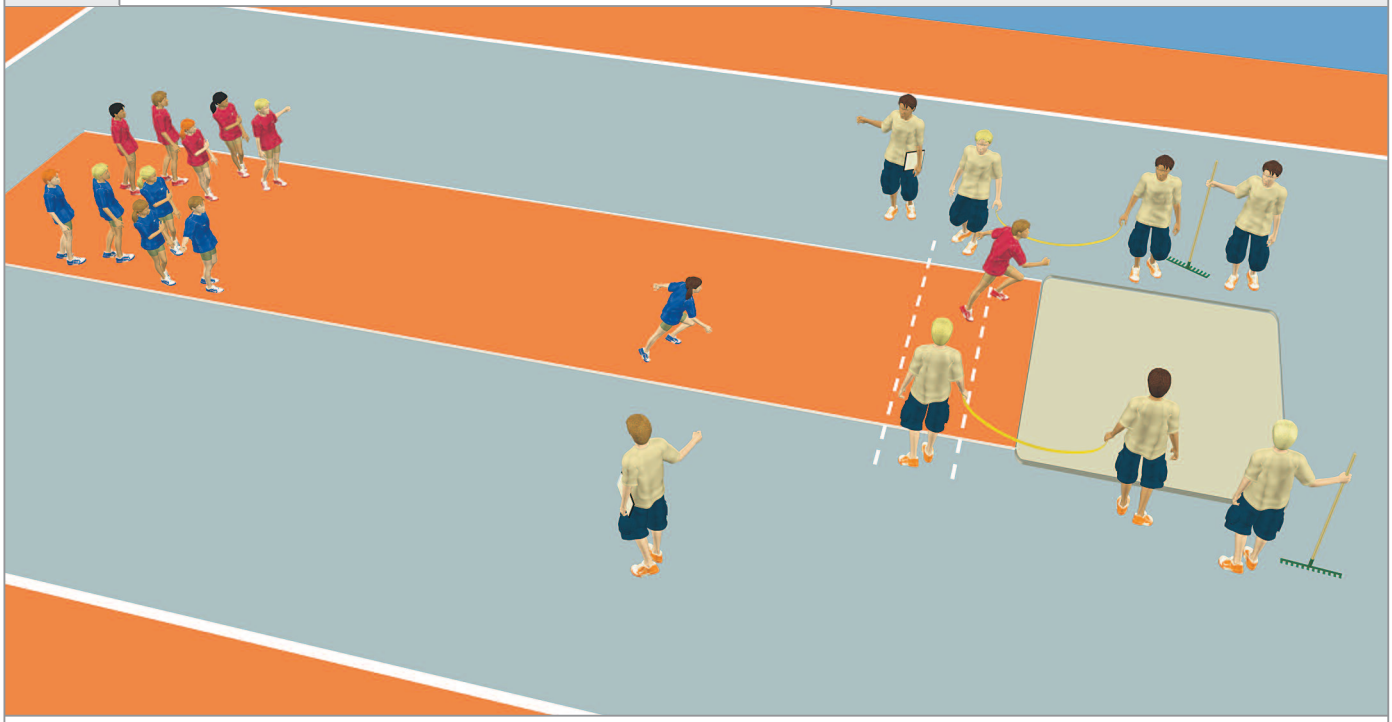
WERTUNG

- Einzelwertung: Wer gewinnt den Stadioncross? – Die Einzelergebnisse werden durch Zeitnahme ermittelt.
- Teamwertung: Welches Team gewinnt den Stadioncross? – Die Teamergebnisse werden ermittelt, indem die 6 besten Laufzeiten eines Teams addiert, mit den anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht werden.

MATERIAL

- 1 Stoppuhr
- zahlreiche Markierungshilfen (u. a. Hütchen, Absperrband, Hürden)
- ggf. Hochsprunganlagen
- weitere geeignete Hindernisse
- 1 Startpistole (alternativ: Startklappe)
- 1 Pfeife

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

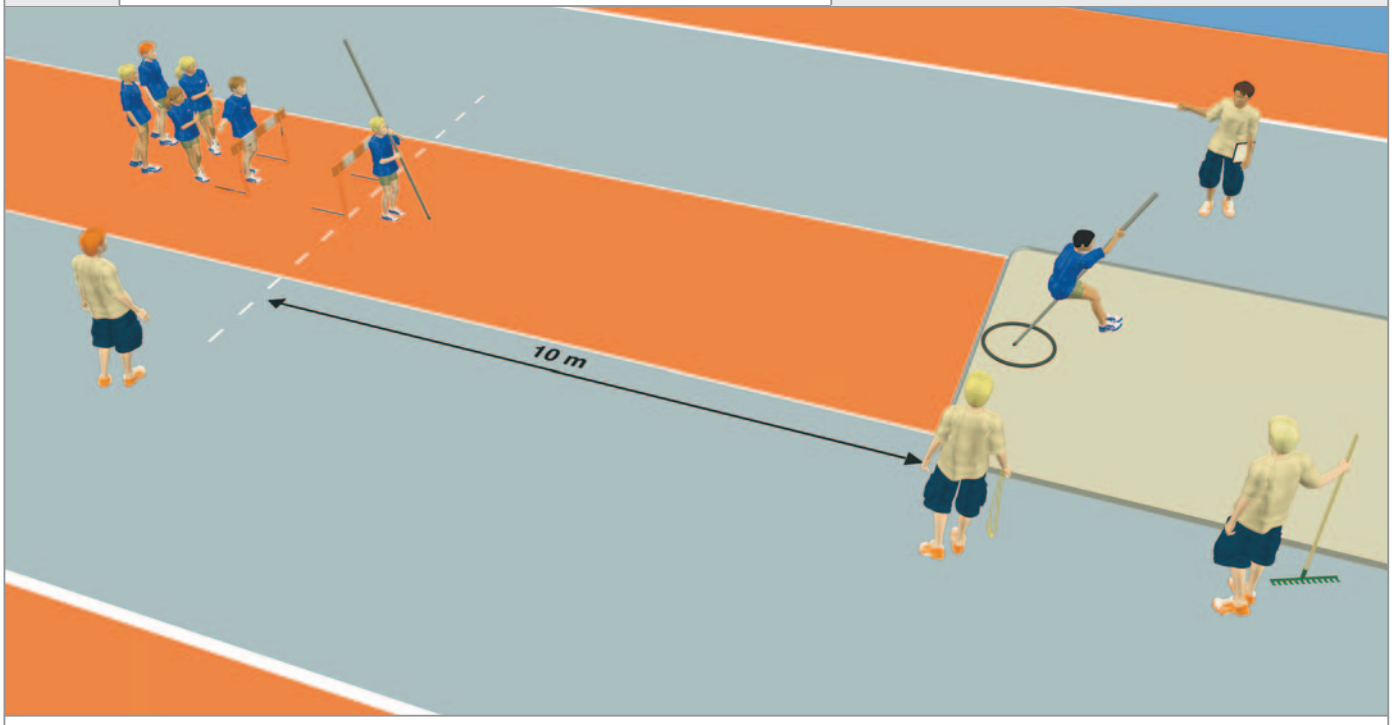
WERTUNG

- 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

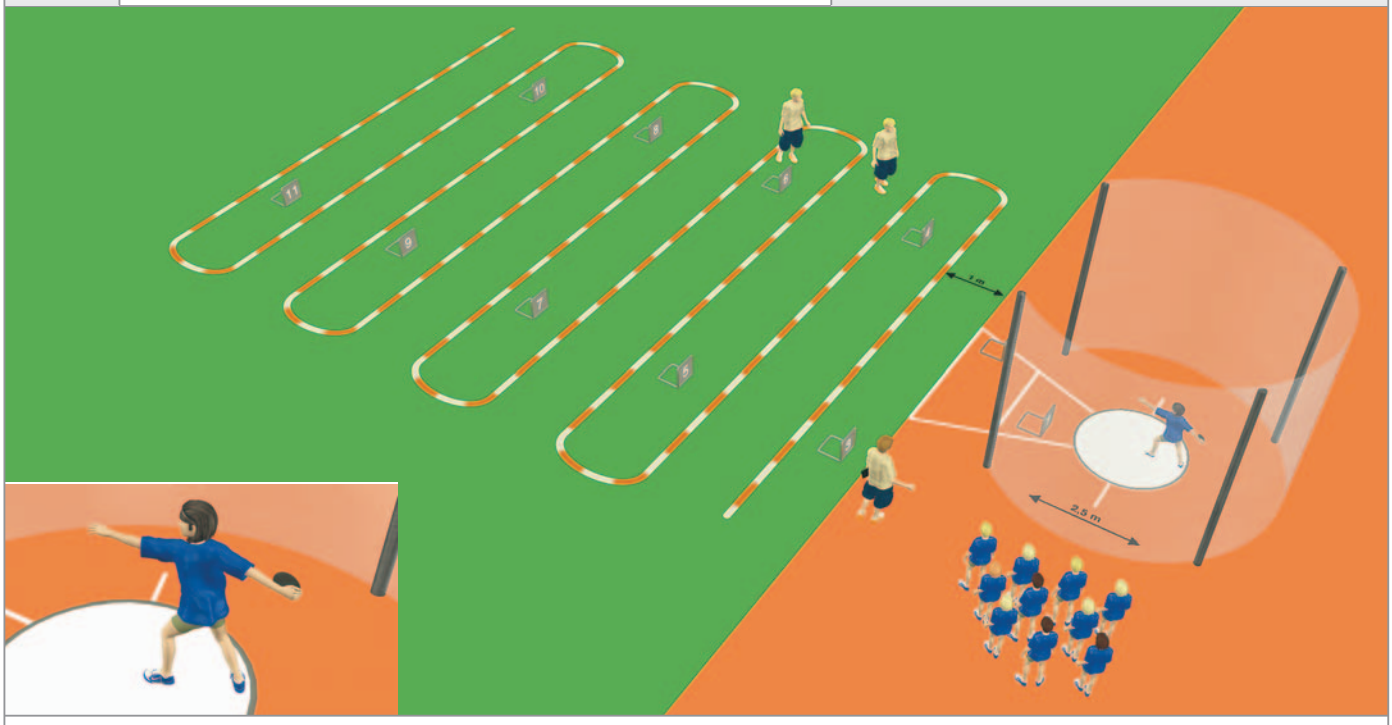
WERTUNG

- 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 „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF	DREHWURF (FREIE AUSFÜHRUNG)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Mit freigestellter Vorbeschleunigung sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit werfen.
- Jeder Teilnehmer hat 4 Würfe.
- Jedes Kind wirft ein geeignetes Wurfgerät (Kinderdiskus, Fahrradreifen o. Ä.) als Drehwurf mit freier Ausführung in Richtung Zielfeld. Auch Würfe aus der Wurfauslage (Drehwurf) und der 1/1-Drehung sind möglich.
- Die 1 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 Punktzahl. Dabei zählt der dem Kind nächstliegende Abdruck.
- Auch Geräte, die neben dem Zielfeld landen, 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 Wurf ist gültig, wenn das Kind die Abwurflinie nicht übertritt, das Zielfeld nicht berührt und es den 2,50-m-Abwurfbereich nach hinten verlässt.
- Jeder Wurf muss durch ein Tor mit engmaschigem Netz oder durch eine ähnliche Vorkehrung abgesichert sein. Die Kinder, die gerade nicht werfen, sollten hinter dem Sicherheitsnetz auf ihren Einsatz warten.

WETTKAMPFHELFER (3/RIEGE)

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

WERTUNG

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

MATERIAL (ANLAGE)

- 1 Abwurflinie
- 1 Zielfeld (15 m breit/20 m lang)
- 1 Tor (engmaschiges Netz) o. Ä.
- 1 „Gültig-Linie“, die den 2,50-m-Abwurfbereich begrenzt (alternativ: Wurf aus dem Diskusring)
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (z. B. laminiert)
- Wurfgeräte (Kinder-Diskus, Fahrradreifen o. Ä.)