



Regionaler KILA-U12-Vorkampf Rhein-Main

am Sonntag, 25. Juni 2017 in Windecken

Veranstalter: Hessischer Leichtathletik-Verband
Kreis Offenbach/Hanau

Ausrichter: TV Windecken

Austragungsort: Sportanlage Bertha-von-Suttner-Schule
Konrad-Adenauer-Allee, 61130 Windecken

Beginn: **10.00 Uhr**

Organisations-
Beitrag: 30,00 Euro pro Team

Meldeschluss: **05. Juni 2017** (Eingang Meldeadresse)



Wichtiger Hinweis!

Meldungen können nur ausschließlich durch die Beauftragten der jeweiligen Kreise der Region an den Ausrichter des Kreises Offenbach-Hanau erfolgen.
Meldungen einzelner Vereine werden nicht berücksichtigt.

Es nehmen max. 18 Teams, zuzüglich der Ausrichter.
Jeder der 9 Kreise stellt je 2 Teams, die sich ggf. in einem Vorkampf qualifizieren müssen.

Werden Startplätze von Kreisen nicht genutzt, fallen sie an die Kreise, die die meisten Teams bei ihren Vorkämpfen hatten.

Meldungen: Schriftlich Meldungen der Teams (Teamname) an:

Stefan Hildebrand
Eicher Str. 3a
61130 Nidderau
E-Mail: stefan.hildebrand@mnet-mail.de

Für die Meldung kann der KILA-Meldebogen 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.

Teilnahmeberechtigte Altersklassen:

- Team U12: Männliche / weibliche Kinder der Altersklassen U12(M11,M10,W11,W10).
- Männliche / weibliche Kinder des Jahrgangs 2008 (M9/W9) sind startberechtigt bei Team U12.

Qualifikation für den HL V-Endkampf am 02. September 2017 in Korbach :

Die ersten sechs Teams.

Wettbewerbe:

Teamwettbewerb U12 (Team U12)

50 m-Sprint

6 x 50 m-Hindernis-Sprint-Staffel

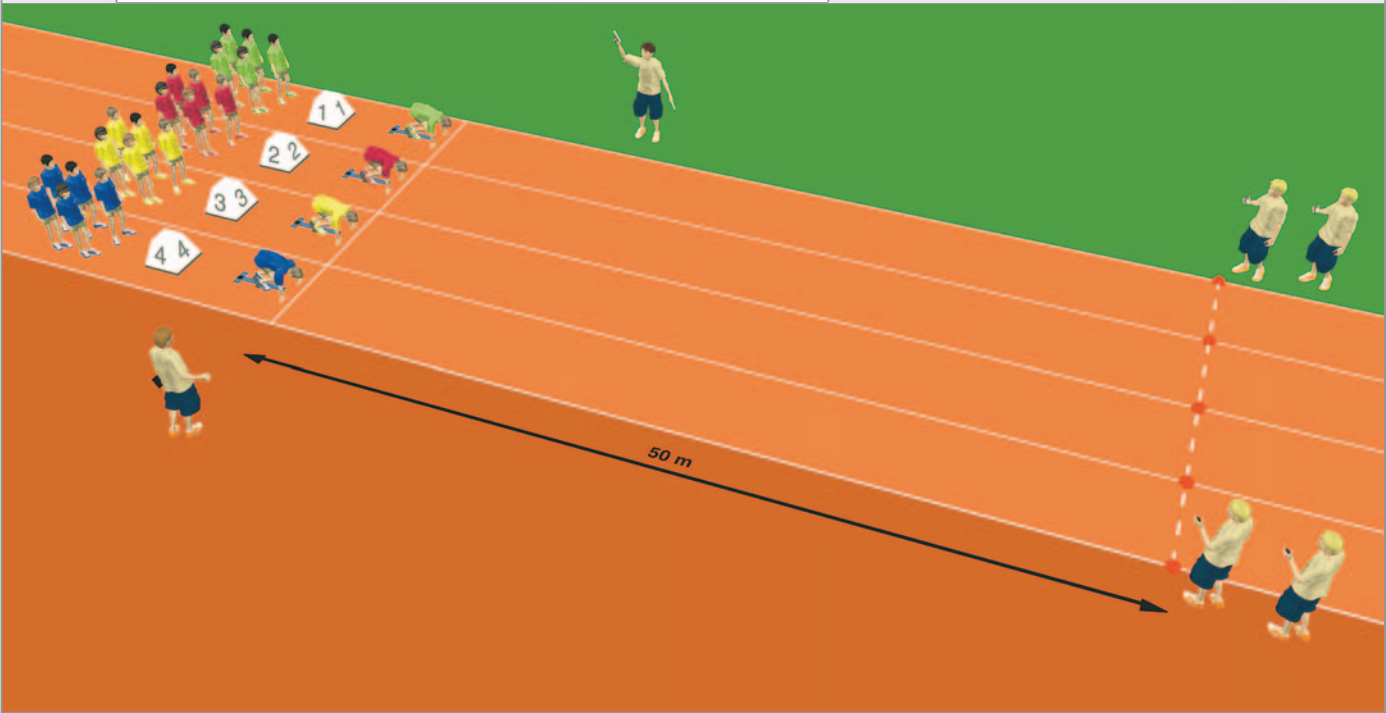
Schlagwurf 200 gr. Ball

Additions-Weitsprung

Stoßen mit dem Medizinball

Wichtige Hinweise:

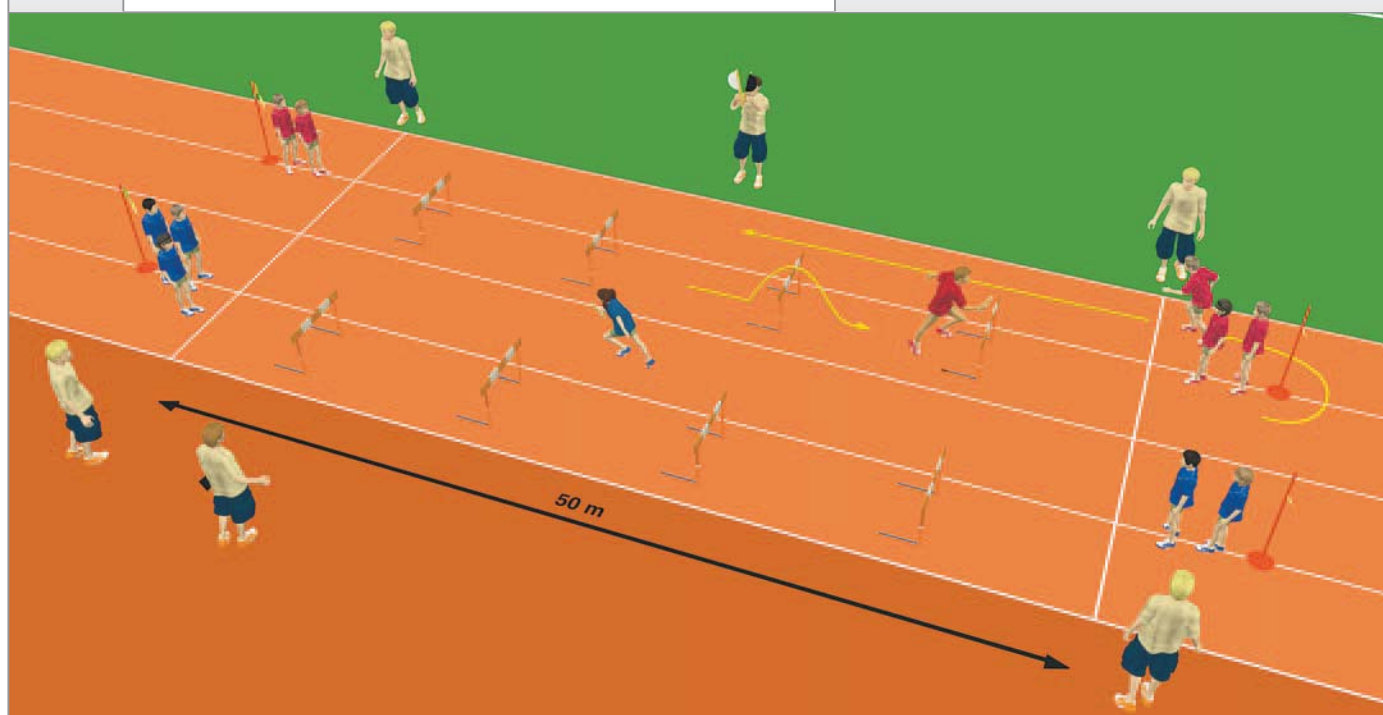
- Teams** Jedes Team muss aus insgesamt 6 und höchstens 11 Kindern bestehen. Ein Team wird aus Mädchen und Jungen einer Doppelaltersklasse gebildet. Die Altersklasse U12 besteht aus den Jahrgängen 2006 und 2007. Kinder des Jahrganges 2008 sind ebenfalls startberechtigt. Es ist möglich, dass Kinder aus verschiedenen Vereinen ein Team bilden. Auch Schulklassen sind startberechtigt. Die Teams müssen im regionalen Vorkampf und im späteren Finale in weitest gehend gleicher Besetzung starten, ein Austausch von max. 3 Athleten ist erlaubt. Diese dürfen im Vorkampf nicht für andere Schulen oder Vereine angetreten sein.
- Ablauf** Jedes Team kann sich vor Beginn des Wettkampfes einen Teamnamen geben oder startet unter dem Vereinsnamen. Jedes Team benötigt einen verantwortlichen Teamführer 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 Teamführer und Helfer 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 zweimal absolvieren (gilt nur für 6-er Teams). Hierbei müssen die ausstehenden Disziplinen von ein und demselben Teammitglied absolviert werden.
- 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.

U12	VOM „SCHNELL-LAUFEN“ ZUM SPRINT	50 M
		
KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION • Ziel: Die Kinder sollen beim Start aus dem Startblock schnellstmöglich reagieren, beschleunigen und eine 50-m-Strecke in möglichst kurzer Zeit sprinten. • Der Start erfolgt aus dem Startblock: – Nach dem Kommando „Auf die Plätze!“ nimmt jedes Kind seine Startposition im Startblock ein: Kontakt der Füße mit den Blöcken, hinteres Knie auf dem Boden, beide Hände hin-		
WETTKAMPFHILFER (5/4 BAHNEN) • 1 Helfer: Ordner und Starter • 4 Helfer: Zeitnahme		
ter der Startlinie auf dem Boden. „Fertig!“, beide Füße haben Startblockkontakt, Gesäß etwas über Schulterhöhe. – Danach erfolgt das Startsignal durch eine Startpistole oder -klappe. • 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.		
WERTUNG • Einzelwertung: Wer ist der Schnellste im 50-m-Sprint? • Teamwertung: Welches Team ist am schnellsten und läuft die beste Gesamtlaufzeit? – Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 6 Schnellsten eines Teams. • Die Gesamtlaufzeit wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.		
MATERIAL (4 BAHNEN) • Laufbahn (mit Start- und Zielinie sowie Bahnmarkierungen) • 1 Startpistole (alternativ: Startklappe) und 1 Pfeife • 4 Stoppuhren		

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 Hinder- 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 ei-

ner 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 Hinder- 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.

WETTKAMPFHELPER (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.

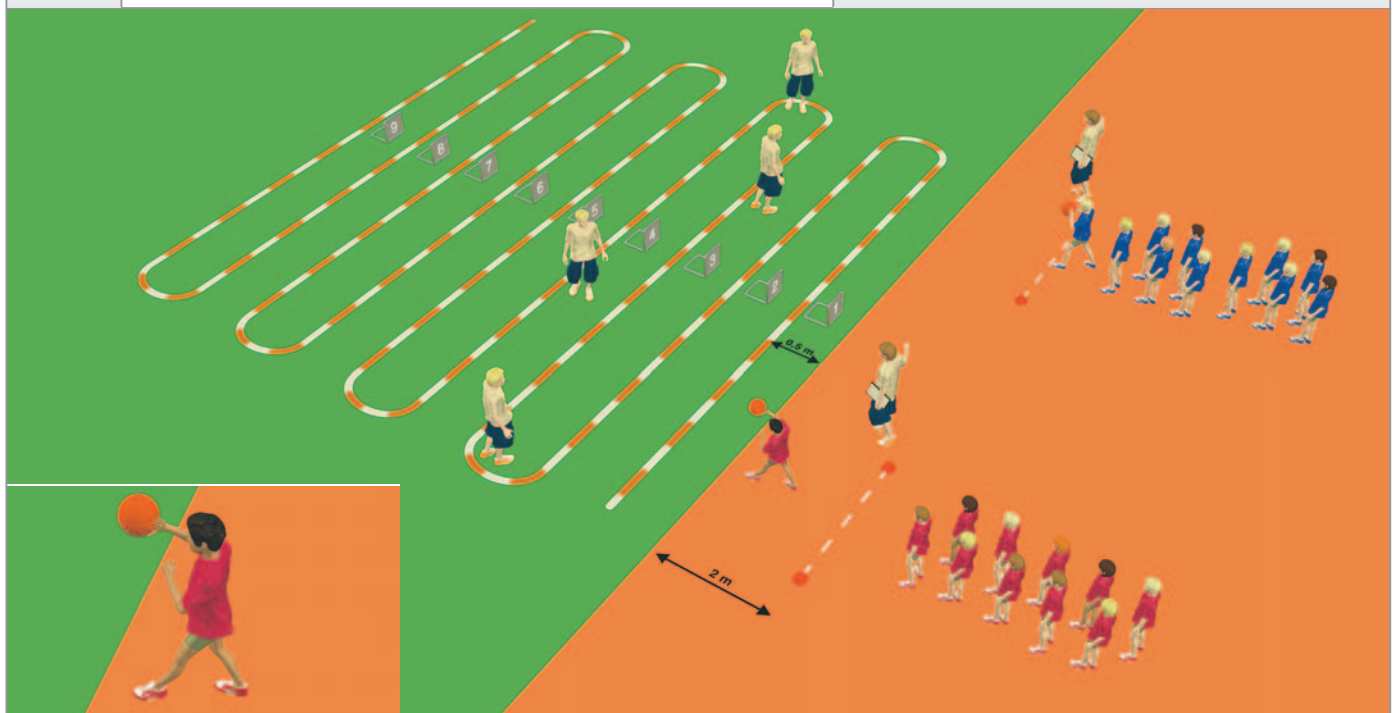
MATERIAL (4 TEAMS; HIER JEWEILS 4 HINDERNISSE)

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

U12

VOM 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)

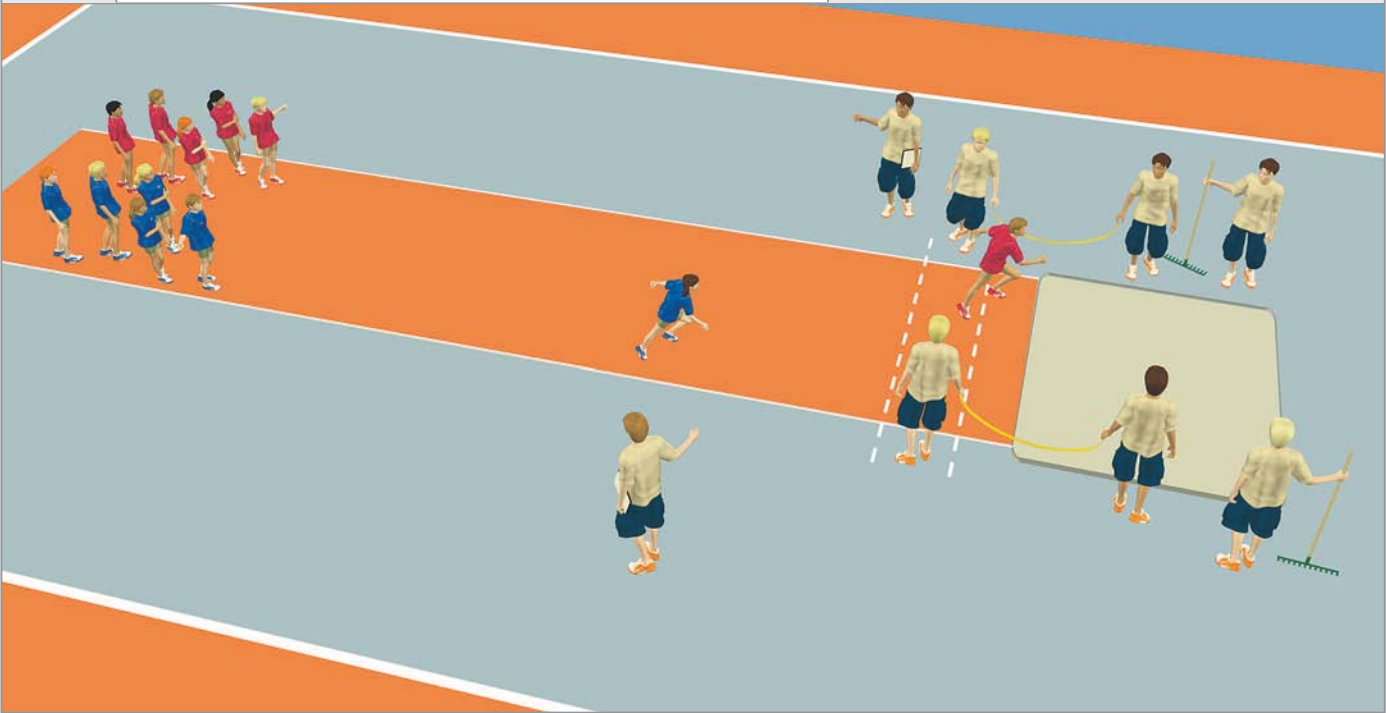
- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückbeförderung der Wurfgeräte
- 1 Helfer: Aufstellen der Mannschaften und Überwachen der korrekten Durchführung

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)

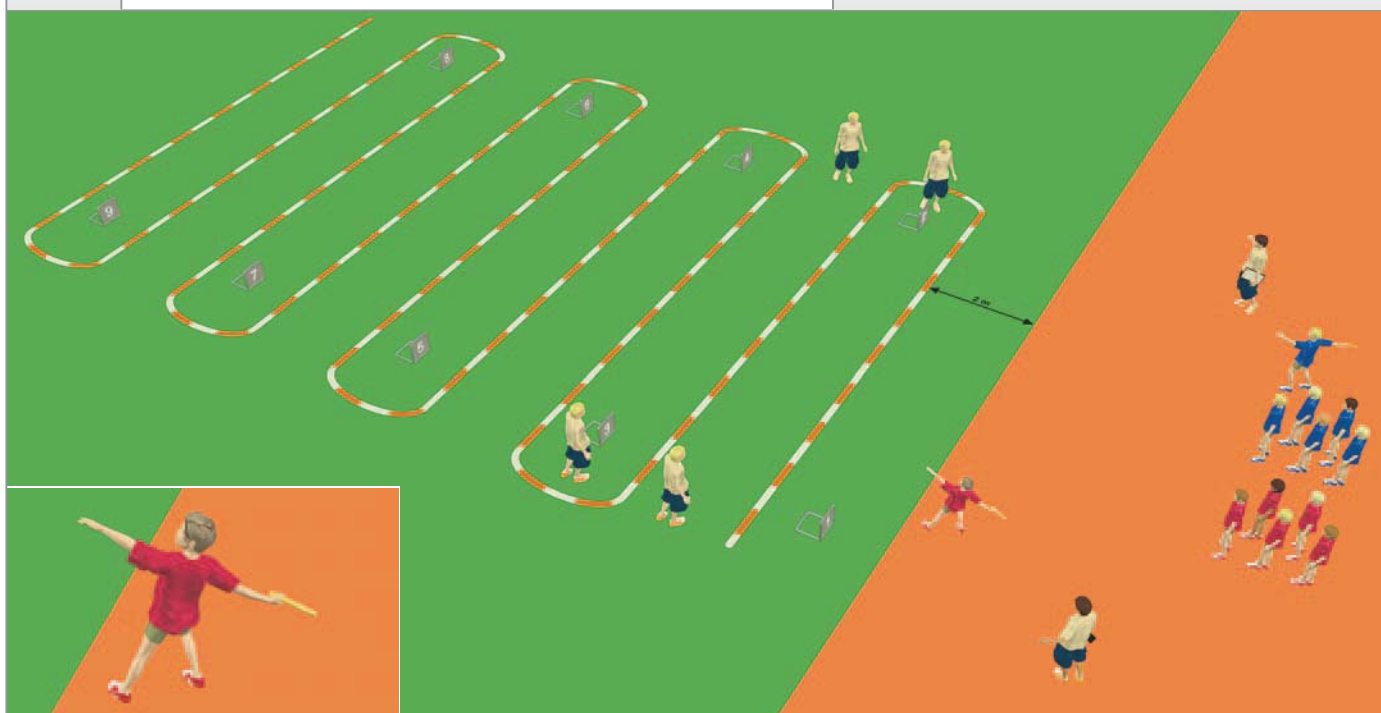
- Linie als Abgrenzung von Abwurfbereich und Zielfeld
- 1 Zielfeld (10 m breit/15 m lang)
- 1 „Gültig-Linie“, die den 2-m-Abwurfbereich begrenzt
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (z. B. laminiert)
- Medizinbälle, Kugeln o. Ä.

U12	VOM „WEIT-SPRINGEN“ ZUM WEITSPRUNG	(ADDITIONS-)WEITSPRUNG
		
KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION • Ziel: Die Kinder sollen nach einem Anlauf (Länge freigestellt) einbeinig aus einer Absprungrzone (Breite: 80 cm) möglichst weit springen. • Jeder Teilnehmer hat 4 Versuche. • Ein Sprung ist ungültig, wenn die Absprungrzone übertreten oder in die Grube gelaufen wird. • Die Messung der Sprungweite erfolgt zentimetergenau.		
WETTKAMPFHelfER (3/TEAM) • 2 Helfer: Messen der Weite (ein Helfer kontrolliert die Absprungrstelle) • 1 Helfer: Einebnen der Grube		
WERTUNG • Einzelwertung: Die Sprungweite wird mit der der anderen Kinder verglichen und in eine Rangfolge gebracht. • 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 SCHLAGWURF ZUM SPEERWURF

SCHLAGWURF (FREIER ANLAUF)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Nach vorausgehenden Anlauf- oder Angehschritten und dem 3-er-Rhythmus sollen die Kinder per Schlagwurf ein Wurfgerät möglichst weit werfen.
- Jeder Teilnehmer hat 4 Würfe.
- Zieltechnik ist der Schlagwurf aus dem 3-er-Rhythmus mit vorgeschaltetem Auftakt. Jedes Kind wirft ein Wurfgerät (Wurfstab, Kinderspeer, Heuler,

Schlagball o. Ä.) aus einem beliebig langen Anlauf in Richtung der markierten Zonen: Die 2 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.
- Auch Geräte, die links und rechts des Zielfeldes aufkommen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Zonenlinien).

- Nach jedem Wurf stellt sich das Kind hinten an der Reihe an.
- Alternativ: 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 der Schlagwurf über Kopf durchgeführt wird, das Kind die Abwurflinie nicht übertritt und das Zielfeld nicht berührt.

WETTKAMPFHelfER (3/RIEGE)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückbeförderung der Wurfgeräte
- 1 Helfer: Aufstellen der Mannschaften und Überwachen der Durchführung (u. a. Schlagwurf über Kopf)

WERTUNG

- Einzelwertung: Welches Kind wirft am weitesten? – Ermittelt wird zunächst die Bestleistung eines jeden Kindes. Dabei wird die Wurflistung auf 1 m genau gemessen.
- Teamwertung: Die 3 besten Versuche eines jeden Kindes werden addiert. Dann werden die Ergebnisse der 6 besten Kinder 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 (15 m breit/40 m lang)
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (laminiert und sichtbar an Hütchen)
- Wurfgeräte wie Wurfstäbe, Heuler, Schlagbälle