



Leichtathletik BLV - Bezirk - Oberrhein Jung-Stars

Allgemeine Ausschreibungsbedingungen für das Kinder-Abendsportfest U8 und U10 in Rheinfelden

Altersklassen und Jahrgänge

U8: Jahrgang 2011 und 2012 – der Jahrgang 2013 ist startberechtigt, jüngere Teilnehmer sind **nicht** startberechtigt.

U10: Jahrgang 2009 und 2010 – der Jahrgang 2011 ist **nur** startberechtigt, wenn der teilnehmende Verein kein U8 Team meldet

Wertung

U8 und U10: Es gibt eine Teamwertung. Ein Team besteht aus mindestens 4 und höchstens 7 Athleten. Mädchen und Jungs starten gemeinsam in einem Team, pro Team muss mindestens 1 Mädchen bzw. 1 Junge dabei sein.

Die Teams werden am Wettkampftag auf Riegen verteilt. Je nach Anlagengröße starten in allen Disziplinen 2 bis 3 Teams gemeinsam.

Bei den einzelnen Disziplinen zählen die jeweils 4 besten Einzelergebnisse für die Teamwertung. Weitere Infos zu den Wertungen in den verschiedenen Disziplinen siehe dort.

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der Platzierungspunkte aus den einzelnen Disziplinen. Das Team mit den wenigsten Punkten ist Gesamtsieger (Siegerehrung).

Eine separate nachträgliche Einzelmehrkampfwertung (m und w), nach Jahrgängen getrennt, wird in der Ergebnisliste veröffentlicht.

Wertung: Summe der Platzierungspunkte in den einzelnen Disziplinen.

Disziplinen U8

40 m Hindernissprint:

ZIEL:

Die Kinder sollen nach einem Kommando schnellstmöglich reagieren, starten, beschleunigen und die 40 m-Strecke mit 6 variablen Hindernissen und festem Abstand in kürzest möglicher Zeit bewältigen.

ORGANISATION:

Jedes Teammitglied nimmt teil. Es gibt 5 Hindernisse, Abstände zwischen den Hindernissen: 6 m. Streckenaufteilung: Anlauf 8 m, 1. Hindernis bei 8 m, dann 14 m, 20 m, 26 m, 32 m danach 8 m Auslauf. Höhe der Hindernisse maximal 30 cm, verschiedene Arten von Hindernissen wie Bananenkisten, Stepper oder Kinderhürden.

Der Start erfolgt ohne Startblock aus dem Hochstart.

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 (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.

Die Zeitmessung erfolgt von Hand oder mit Lichtschranke, auf 1/10 Sekunden (Handzeiten).

WERTUNG:

Welches Team ist am schnellsten und läuft die beste Gesamtlaufzeit?

Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 4 Schnellsten eines Teams. Die Gesamtlaufzeit wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

Ziel-Weitsprung

ZIEL:

Die Kinder sollen ihre Laufgeschwindigkeit dosieren, die Sprunggewandtheit schulen und zunehmend möglichst weit springen.

ORGANISATION:

Jedes Teammitglied nimmt teil. Die Mannschaft sammelt so viele Weiten-Punkte wie möglich: Jedes Kind beginnt aus einem maximal 10 m langen Anlauf, springt mit einem Fuß vor dem Hindernis (Stepper) ab und landet beidbeinig und möglichst parallel in dem Zielbereich (z.B. Fahrradreifen).

Bei einem Fehlversuch (Verschieben des Hindernisses, Verfehlen des Reifens, nur 1 Bein im Reifen oder Körperberührung des Sandes zwischen Absprungort und Reifen) hat jedes Kind einen zweiten Versuch pro Weite („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 1,00 m, dann weiter im 25 cm-Abstand.

WERTUNG:

Welches Team trifft am häufigsten weit entfernte Zielbereiche ganz genau?

Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem alle Punkte addiert werden. Es gibt einen Punkt für jeden erfolgreichen Versuch pro Reifen.

Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 4 besten Punktleistungen eines Teams. Die erzielte Team-Punktzahl wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

Drehwurf

ZIEL:

Aus der Wurfauslage sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit werfen.

ORGANISATION:

Jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Würfe. Jedes Kind wirft das Wurfgerät (Tennisring ca. 200 g) aus der Wurfauslage (Drehwurf) in Richtung des Zielfeldes mit den markierten Zonen. Das Kind macht unmittelbar nach seinem 1. Wurf auch den 2. Wurf, stellt sich hinten an und macht, sobald es an der Reihe ist, direkt nacheinander den 3. und 4. Wurf.

Die 2,50 m breiten Zonen, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.). Die hintere Zonenbegrenzung gehört zur vorherigen Zone.

Die Zone, in der das Wurfgerät aufkommt, bestimmt die Punktzahl. Dabei zählt der dem Kind nächstliegenden Abdruck. Auch Geräte, die neben dem Zielfeld landen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Linien).

Der Wurf ist gültig, wenn das Kind die Abwurfline nicht übertritt, das Zielfeld nicht berührt und es den 2 m-Abwurfbereich nach hinten verlässt.

Der Abwurfbereich wird durch ein Tor mit engmaschigem Netz oder durch eine ähnliche Vorkehrung abgesichert. Die Kinder, die gerade nicht werfen, müssen hinter dem Sicherheitsnetz auf ihren Einsatz warten.

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 Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 4 besten Punkteleistungen eines Teams. Die erzielte Team-Punktzahl wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

Disziplinen U10

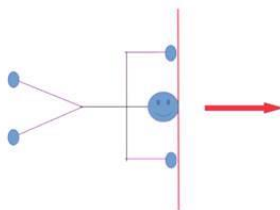
2 x 40 m Sprint

ZIEL:

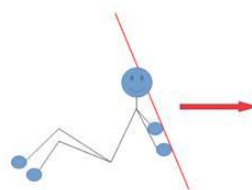
Die Kinder sollen nach einem Kommando schnellstmöglich reagieren, beschleunigen und eine 40 m-Strecke in kürzest möglicher Zeit bewältigen.

ORGANISATION:

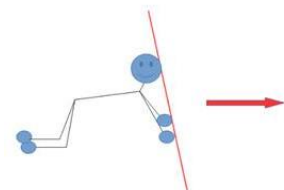
Jedes Teammitglied nimmt teil und läuft zweimal aus verschiedenen Startpositionen. Der Start erfolgt ohne Startblock. Dabei wird die Startposition, witterungsbedingt, vom Veranstalter festgelegt, z.B. in der Bauchlage, rückwärts sitzend oder kauern im Vierfüßlerstand auf den Knien. Siehe auch Abbildungen:



Bauchlage



Rückwärts sitzend



Vierfüßlerstand

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 (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.

Die Zeitmessung erfolgt elektronisch auf 1/10 sec (Handzeiten).

WERTUNG:

Welches Team ist am schnellsten und läuft die beste Gesamtlaufzeit?

Die Zeiten aus den 2 Läufen werden addiert. Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 4 Schnellsten eines Teams. Die Gesamtlaufzeit wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

50 m Hindernissprint:

ZIEL:

Die Kinder sollen nach einem Kommando schnellstmöglich reagieren, starten, beschleunigen und die 50 m-Strecke mit 6 variablen Hindernissen und festem Abstand in kürzest möglicher Zeit bewältigen.

ORGANISATION:

Jedes Teammitglied nimmt teil. Es gibt 6 Hindernisse, Abstände zwischen den Hindernissen: 6 m. Streckenaufteilung: Anlauf 10 m, 1. Hindernis bei 10 m, dann 16 m, 22 m, 28 m, 34 m und 40 m, danach 10 m Auslauf. Höhe der Hindernisse maximal 30 cm, verschiedene Arten von Hindernissen wie Bananenkisten, Stepper oder Kinderhürden.

Der Start erfolgt ohne Startblock aus dem Hochstart.

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 (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.

Die Zeitmessung erfolgt von Hand oder mit Lichtschranke, auf 1/10 Sekunden (Handzeiten).

WERTUNG:

Welches Team ist am schnellsten und läuft die beste Gesamtlaufzeit?

Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 4 Schnellsten eines Teams. Die Gesamtlaufzeit wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

Ziel-Weitsprung

ZIEL:

Die Kinder sollen ihre Laufgeschwindigkeit dosieren, die Sprunggewandtheit schulen und zunehmend möglichst weit springen.

ORGANISATION:

Jedes Teammitglied nimmt teil. Die Mannschaft sammelt so viele Weiten-Punkte wie möglich: Jedes Kind beginnt aus einem maximal 10 m langen Anlauf, springt mit einem Fuß vor dem Hindernis (Stepper) ab und landet beidbeinig und möglichst parallel in dem Zielbereich (z.B. Fahrradreifen).

Bei einem Fehlversuch (Verschieben des Hindernisses, Verfehlen des Reifens, nur 1 Bein im Reifen oder Körperberührung des Sandes zwischen Absprungort und Reifen) hat jedes Kind einen zweiten Versuch pro Weite („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 1,20 m, dann weiter im 40 cm-Abstand.

WERTUNG:

Welches Team trifft am häufigsten weit entfernte Zielbereiche ganz genau?

Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem alle Punkte addiert werden. Es gibt einen Punkt für jeden erfolgreichen Versuch pro Reifen.

Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 4 besten Punktleistungen eines Teams. Die erzielte Team-Punktzahl wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

Drehwurf

ZIEL:

Aus der Wurfauslage sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit werfen.

ORGANISATION:

Jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Würfe. Jedes Kind wirft das Wurfgerät (Tennisring ca. 200 g) aus der Wurfauslage (Drehwurf) in Richtung des Zielfeldes mit den markierten

Zonen. Das Kind macht unmittelbar nach seinem 1. Wurf auch den 2. Wurf, stellt sich hinten an und macht, sobald es an der Reihe ist, direkt nacheinander den 3. und 4. Wurf.

Die 2,50 m breiten Zonen, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.). Die hintere Zonenbegrenzung gehört zur vorherigen Zone.

Die Zone, in der das Wurfgerät aufkommt, bestimmt die Punktzahl. Dabei zählt der dem Kind nächstliegenden Abdruck. Auch Geräte, die neben dem Zielfeld landen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Linien).

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 wird durch ein Tor mit engmaschigem Netz oder durch eine ähnliche Vorkehrung abgesichert. Die Kinder, die gerade nicht werfen, müssen hinter dem Sicherheitsnetz auf ihren Einsatz warten.

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 Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 4 besten Punktleistungen eines Teams. Die erzielte Team-Punktzahl wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.