



Leichtathletik BLV - Bezirk - Oberrhein Jung-Stars

Allgemeine Ausschreibungsbedingungen für die Bezirks-Bahneröffnung – Kinder-Leichtathletik

Ort: Frankenmattstadion, Wehr

Termin: Sonntag, 29.04.2018

Beginn: Kinder U10 10.00 Uhr
Kinder U12 13.00 Uhr

Weitere Veranstaltungen

Freitag, 18. Mai – Jungstar-Wettbewerbe in Rheinfeldern

Freitag, 15. Juni – Jungstar-Wettbewerbe in Schwörstadt

Achtung

Für diese beiden Veranstaltungen gelten ausschließlich die Ausschreibungsbedingungen des jeweiligen Veranstalters.

Altersklassen und Jahrgänge

U10: Jahrgang 2009 und 2010 – der Jahrgang 2011 ist startberechtigt, jüngere Teilnehmer sind **nicht** startberechtigt.

U12: Jahrgang 2007 und 2008 – der Jahrgang 2009 ist **nicht** startberechtigt

Wertung

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.

U12: Es gibt eine Mehrkampf-Einzelwertung (m und w) nach Jahrgängen getrennt.

Die Leistungen in den einzelnen Disziplinen werden in Mehrkampfpunkte umgerechnet (angelehnt an DLV-Punktetabelle). Die Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl gewinnen. Weitere Infos zu den Wertungen in den verschiedenen Disziplinen siehe dort.

Eine separate nachträgliche Teamwertung (3 Teilnehmer pro Team, getrennt nach m und w) wird in der Ergebnisliste veröffentlicht.

Disziplinen U10

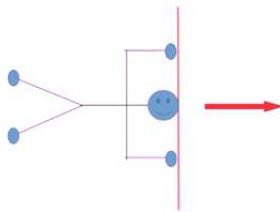
2 x 40 m Sprint

ZIEL:

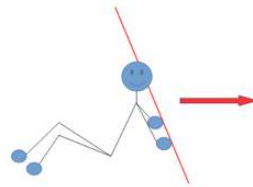
Die Kinder sollen nach einem Kommando schnellstmöglich reagieren, beschleunigen und eine 40 m-Strecke in kürzest möglicher Zeit bewältigen.

ORGANISATION:

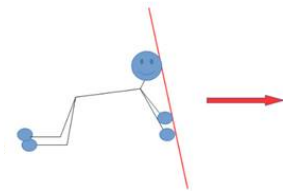
Jedes Teammitglied nimmt teil und läuft zweimal aus verschiedenen Startpositionen. Der Start erfolgt ohne Startblock. Dabei wird die Startposition, witterungsbedingt, vom Veranstalter festgelegt, z.B. in der Bauchlage, rückwärts sitzend oder kauern im Vierfüßler-Stand auf den Knien. Siehe auch Abbildungen:



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 (z.B. Stepper oder Bananenkiste) 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 Abwurfline, 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 Punktleistungen eines Teams. Die erzielte Team-Punktzahl wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

Disziplinen U12

2 x 50 m Sprint

ZIEL:

Die Kinder sollen beim Start aus dem Startblock schnellst möglich reagieren, beschleunigen und eine 50 m-Strecke in möglichst kurzer Zeit sprinten.

ORGANISATION:

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 hinter der Startlinie auf dem Boden. „Fertig!": beide Füße haben Startblockkontakt, Gesäß etwas über Schulterhöhe. 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:

Wer ist der Schnellste im 50 m-Sprint?

Die Zeiten aus den 2 Läufen werden addiert und in Mehrkampfpunkte umgerechnet.

50 m Hindernissprint

ZIEL:

Die Kinder sollen wiederholt schnellstmöglich reagieren, starten, beschleunigen und die 50 m-Strecke mit 5 baugleichen Hindernissen und festem Abstand in kürzest möglicher Zeit bewältigen.

ORGANISATION:

Es gibt 5 Hindernisse, Abstände zwischen den Hindernissen: 7 m. Streckenaufteilung: Anlauf 10 m, 1. Hindernis bei 10 m, dann 17 m, 24 m, 31 m und 38 m, danach 12 m Auslauf. Höhe der Hindernisse 50 cm (Kinderhürden).

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 hinter der Startlinie auf dem Boden. „Fertig!": beide Füße haben Startblockkontakt, Gesäß etwas über Schulterhöhe. 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:

Wer ist der Schnellste im 50 m-Hindernissprint?

Die Laufzeit wird in Mehrkampfpunkte umgerechnet.

Additions-Weitsprung

ZIEL:

Die Kinder sollen nach einem Anlauf (Länge freigestellt) einbeinig aus einer Absprunzone (Breite: 80 cm) möglichst weit springen.

ORGANISATION:

Jeder Teilnehmer hat 3 Versuche. Ein Sprung ist ungültig, wenn die Absprunzone übertreten oder in die Grube gelaufen wird. Die Messung der Sprungweite erfolgt zentimetergenau.

WERTUNG:

Wer springt am weitesten?

Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 2 besten Versuche addiert werden (ein Streichergebnis). Die Additionsweite wird in Mehrkampfpunkte umgerechnet.

Drehwurf

ZIEL:

Aus der Wurfauslage oder der 1/1 Drehung sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit werfen.

ORGANISATION:

Jeder Teilnehmer hat 3 Würfe. Jedes Kind wirft das Wurfgerät (Übungsdiskus 500 g, siehe Abbildung unten) als Drehwurf aus der Wurfauslage oder der 1/1 Drehung (keine freie Ausführung) in Richtung Zielfeld.

Die Weite wird auf 0,5 m genau gemessen. Dabei zählt der dem Kind am nächsten liegenden Abdruck. Auch Geräte, die neben dem Zielfeld landen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der 0,5 m Linie).

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.

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 Kind wirft am weitesten?

Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 2 besten Würfe addiert werden (ein Streichergebnis). Die Additionsweite wird in Mehrkampfpunkte umgerechnet.

Wurfgerät U12

Übungsdiskus 500g – Web-Disc, zu finden bei BENZ Sport

Artikel-Nr.: 7866

Preis: 17,80 €

Lieferzeit: 4-5 Wochen

benz-sport.de-Übungsdiskus

