

# Ausschreibung

## Kreis Kinderleichtathletik Hallenmeisterschaften

- Wettkampf:**
- 30m Sprint
  - Schlagwurf
  - Stabweitsprung
  - Rundenstaffel
- Erklärungen bzgl. Durchführung und Wertung der Disziplinen befinden sich in der Anlage zur Ausschreibung. Abweichungen zu den Wettkampfkarten der Kinderleichtathletik sind i.d.R. den örtlichen Gegebenheiten des Austragungsortes geschuldet.
- Datum / Beginn:** Freitag, den 07.03.2014 um 17:30Uhr
- Ort:** Turnhalle der Mittelpunktschule Haiger, Ziegeleistraße 1, 35708 Haiger
- Ausrichter:** TV Haiger
- Siegerehrung:** Nach Beendigung der Wettkämpfe
- Meldung:** Ausschließlich auf dem auf der Kreis-Homepage bereitgestellten Meldeformular bis den Montag vor Veranstaltungsbeginn an:  
 Christan Eckhardt  
 Talstrasse 3  
 35716 Dietzhöhlztal  
 E-Mail: c.eckhardt@drkoopmann.de
- Nachmeldung:** sind zu vermeiden – falls nötig am Veranstaltungstag bis 1h vor Beginn. Der Veranstalter behält sich vor, komplette Mannschafts-Nachmeldungen am Wettkampftag nicht mehr anzunehmen.
- Zeitplan:** Der Zeitliche Ablauf der Veranstaltung ergibt sich aus der Anzahl der gemeldeten Mannschaften und wird am Veranstaltungstag bekannt gegeben.
- Mannschaften:**
- Eine Mannschaft besteht aus mind. 6 und max. 11 Kindern eines Kreisvereins oder einer Startgemeinschaft
  - Eine Mannschaft muss zwingend aus Mädchen und Jungen bestehen.
  - Die Mannschaften starten in den Altersklassen U8 oder U10. Hochstarten von Athleten ist grundsätzlich erlaubt.
  - Mehrere Mannschaften pro Verein und Altersklasse sind zulässig.
  - Das Austauschen von Athleten innerhalb einer Mannschaft während des Wettkampfes ist nicht zulässig.
- Meldegebühr**
- 28€ je Mannschaft
  - Nachmeldung: +1€ je Person und +10€ je kompletter Mannschaft
- Wertung:** Die Wertung erfolgt nach dem Ranglisten-Prinzip der Kinderleichtathletik. Demnach erhält die beste Mannschaft im Vergleich zu ihrer Konkurrenz in einer Disziplin 1 Punkt, die zweite Mannschaft 2 Punkte usw. Die Mannschaft, welche nach Abschluss des Wettkampfes die wenigsten Punkte hat, hat den gesamten Wettkampf gewonnen.
- Zwischenergebnisse:** Soweit organisatorisch möglich werden Zwischenergebnisse veröffentlicht. Der Veranstalter weist jedoch darauf hin, dass aus zeitplantechnischen Gründen Mannschaften einer Altersklasse zeitgleich an verschiedenen Wettkampfstationen an den Start gehen werden und somit finale Ranglistenpunkte erst gegen Ende der Veranstaltung veröffentlicht werden können.

Veranstalter und Ausrichter übernehmen keine Haftung für Diebstahl, Unfälle oder sonstige Schadensfälle.

Es gelten die sonstigen Ausschreibungsbestimmungen des Kreises.

gez.

Simon Meth, TV Haiger, 20.02.2014



## Rundenstaffel (U8+U10)

Ziel: Die Kinder sollen mit einem Staffelstab laufen und an den folgenden Läufer übergeben

- Eine Auswahl von 6 Kindern absolviert nach einem Startsignal durch Startklappe oder Schuss nacheinander durch Staffelholzübergabe eine Rundstrecke von ca. 50m

Wertung:

- Welche Mannschaft ist die die schnellste?

## 30m Sprint (U8+U10)

Ziel: Die Kinder sollen nach einem Kommando schnellstmöglich reagieren, beschleunigen und eine 30-m-Strecke in kürzest möglicher Zeit bewältigen.

- Jedes Teammitglied läuft zweimal.
- Als Startpositionen können individuell Hochstart, Kauer- oder Dreipunktstart ausgewählt werden
- 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 individuelle Lage ein. Das Startsignal erfolgt dann mit Hilfe einer Startklappe oder einer Pistole.
- Startet ein Kind voreilig, so wird dies als individueller Fehlstart gewertet. Mit der Startklappe oder der Pistole wird der Start für alle abgebrochen. Der entsprechende Läufer wird ermahnt, Disqualifikationen sind nicht möglich.

Wertung:

- Die beiden Zeiten je Läufer werden Addiert und gehen als Summe in die Wertung ein
- Die Zeiten der 6 schnellsten Teammitglieder ergeben die Gesamtlaufzeit

## Schlagwurf (U8+U10)

Ziel: Die Kinder sollen per Schlagwurf ein Wurfgerät möglichst weit werfen.

- Jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Würfe.
- Die Weite jedes Wurfes wird immer auf volle 2m abgerundet
- Jedes Kind absolviert unmittelbar nach seinem 1. Wurf auch den 2. Versuch, stellt sich hinten an und macht, sobald es wieder an der Reihe ist, direkt nacheinander Versuch 3 und 4 (Empfehlung).
- Der Wurf ist gültig, wenn der Schlagwurf über Kopf durchgeführt wird und das Kind die Abwurflinie nicht übertritt.

Wertung:

- Die 3 besten Würfe jedes Kindes werden Addiert und gehen als Summe in die Team Wertung ein
- Die Ergebnisse der 6 besten Teammitglieder ergeben die Gesamtwurfweite
- Alle Versuche beim Ballwurf werden dort gewertet wo der Ball aufkommt. Sollte ein Ball die Hallendecke berühren, wird der Wurf nicht wiederholt.
- Die maximale Wurfweite und somit auch Maximalpunktzahl wird durch die Länge der Halle begrenzt.



## Stabweitsprung (U8)

Ziel: Die Kinder sollen mit dem Stab anlaufen, ihn einstecken, abspringen und sicher landen.

- Am Ende einer max. 5m langen Anlaufbahn ragt unter einer Weichbodenmatte (Landezone) ein Stück einer Turnmatte (Einstichkasten) heraus.
- Auf der Weichbodenmatte befinden sich Wertungslinien im Abstand zur vorderen Kante der Weichbodenmatte von 25cm, 75cm und 1,25cm
- Jede Mannschaft hat für jede Wertungslinie jeweils 10 Versuche diese zu überqueren.
- Jedes Kind läuft mit einem starren max. 2m langem Holz-Stab in den Händen los, sticht in den „Einstichkasten“ ein und springt mit dem in beiden Händen gehaltenen Stab über die Punktlinie. Dabei soll ein Arm in Hochhalte sein, die zweite Hand in Schulterhöhe.
- Für jede erfolgreiche Überquerung der Wertungslinie erhält das gesamte Team 1 Punkt, d.h., jede Mannschaft kann maximal 30 Punkte erzielen.
- 0 Punkte gibt es bei einem Körperabdruck vor oder auf der entsprechenden Punktlinie oder beim Verfehlen des Einstichkastens durch den Stab.
- Eine vor Beginn des Stabspringens gewählte Reihenfolge der Mannschaftsmitglieder wird bis zum Abschluss der Disziplin aufrechterhalten. An der Reihe gewesene Kinder stellen sich demnach wieder hinten an der Mannschaft an.

Wertung:

- Welche Mannschaft schafft bei den insgesamt 30 Versuchen die meisten Punkte?

## Stabweitsprung (U10)

Ziel: Die Kinder sollen mit dem Stab anlaufen, ihn einstecken, abspringen, sich vom Stab tragen lassen und sicher landen.

- Am Ende einer max. 10m langen Anlaufbahn ragt unter einer Weichbodenmatte (Landezone) ein Stück einer Turnmatte (Einstichkasten) heraus.
- Jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Sprünge
- Das Kind springt einbeinig ab, hält sich mit beiden Händen am starren max. 2m langem Holz-Stab fest und versucht, sich vom Stab tragen zu lassen und so weit wie möglich auf die Matte zu springen. Dabei soll ein Arm in Hochhalte sein, die zweite Hand in Schulterhöhe.
- Auf der Matte sind im Abstand von jeweils 25 cm Wertungslinien angebracht. Erste Wertungslinie (= 1 Punkt). Erst bei vollständiger Überquerung einer Linie gilt diese als übersprungen.
- Gewertet wird der Körperabdruck des Kindes, der am nächsten zur vorderen Kante der Matten liegt.
- Der Sprung ist ungültig, wenn der Einstichbereich nicht getroffen wird oder wenn das Kind den Stab vor Erreichen der Senkrechten loslässt.

Wertung:

- Die 3 besten Versuche jedes Kindes werden addiert.
- Die Ergebnisse der 6 besten Kinder werden zum Teamergebnis addiert

