

# Ausschreibung

## Kinderleichtathletik Hallenmeisterschaften des Kreises 15 Dillenburg im Hessischen Leichtathletikverband

- Wettkampf: – 30m Sprint  
– Schlagwurf  
– Stabweitsprung  
– Rundenstaffel
- Datum / Beginn: Freitag, den 08.03.2019 um 17:30 Uhr
- 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  
E-Mail: c.eckhardt@gmx.net
- Nachmeldung: sind zu vermeiden – falls nötig am Veranstaltungstag bis 1h vor Beginn. Der  
Veranstalter behält sich vor, komplette Mannschaften-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.

Benjamin Pfeiffer, TV Haiger, 19.12..2018



## 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 jeweils 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 einmal.
- 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 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 erfolgen nicht.

Wertung:

- 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 3 Würfe.
- Die Weite jedes Wurfes wird auf volle 1m abgerundet
- Der Wurf ist gültig, wenn der Schlagwurf über Kopf durchgeführt wird und das Kind die Abwurflinie nicht übertritt.

Wertung:

- Die zwei 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 (U10)

Ziel: Die Kinder sollen mit dem Stab anlaufen, ihn einstechen, 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 3 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 2 besten Versuche jedes Kindes werden addiert.
- Die Ergebnisse der 6 besten Kinder werden zum Teamergebnis addiert

## Stabweitsprung (U8)

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

- Unter einer Weichbodenmatte (Landezone) ragt ein Stück einer Turnmatte (Einstichkasten) heraus. Direkt vor der Turnmatte steht ein kleiner Kasten.
- Jedes Teammitglied nimmt teil und hat 3 Sprünge
- Das Kind springt ohne Anlauf vom Kasten 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 Stab vor der Landung losgelassen wird.

Wertung:

- Die 2 besten Versuche jedes Kindes werden addiert.
- Die Ergebnisse der 6 besten Kinder werden zum Teamergebnis addiert

