



Ausschreibung

Kreismeisterschaften 2014

Teil 2



- ★ Veranstalter: WLV - Kreis Heidenheim
- ★ Ausrichter: TV Hürben
- ★ Termin : Samstag, 26. April 2014
- ★ Beginn: 13:00 Uhr
- ★ Austragungsort: Sportanlage Hürben

Teil B: Team-Wettbewerbe U12 + U10:

Ein Team besteht aus 6 bis 11 Kindern. Jeder Verein kann mehrere Teams stellen. Die Mannschaften werden „gemischt“ aufgestellt – Mädchen und Jungen bilden also ein Team. Kann ein Verein keine komplette Mannschaft stellen, werden vor Wettkampfbeginn Startgemeinschaften gebildet.

	Disziplin	Team	Seite
U12 (gemischt w/m)	Schlagwurf (freier Anlauf)	alle	36
	50m Sprint aus Startblock	alle	12
	6x40m Hindernis-Sprint-Pendelstaffel	6er	15
	Tandem-Verfolgung 6x800m	6er	20
U10 (gemischt w/m)	Schlagwurf aus dem Stand (mit Tennisring)	alle	35
	40m Sprint aus 2 Startstellungen	alle	11
	30m Hindernis-Sprint-Pendelstaffel	alle	14
	Tandem Team-Biathlon	6er	19

(eine detaillierte Beschreibung der Disziplinen kann den im Anhang befindlichen Wettkampfkarten entnommen werden)

Meldungen: per E-Mail an Meldungen@TV-Huerben.de

Meldeschluss: Mittwoch, 23. April 2014

Meldegelder: 2,00 €

Nachmeldungen: am Wettkampftag bis 60 Min vor Beginn des jeweiligen Wettbewerbs (gegen doppelte Meldegebühr)

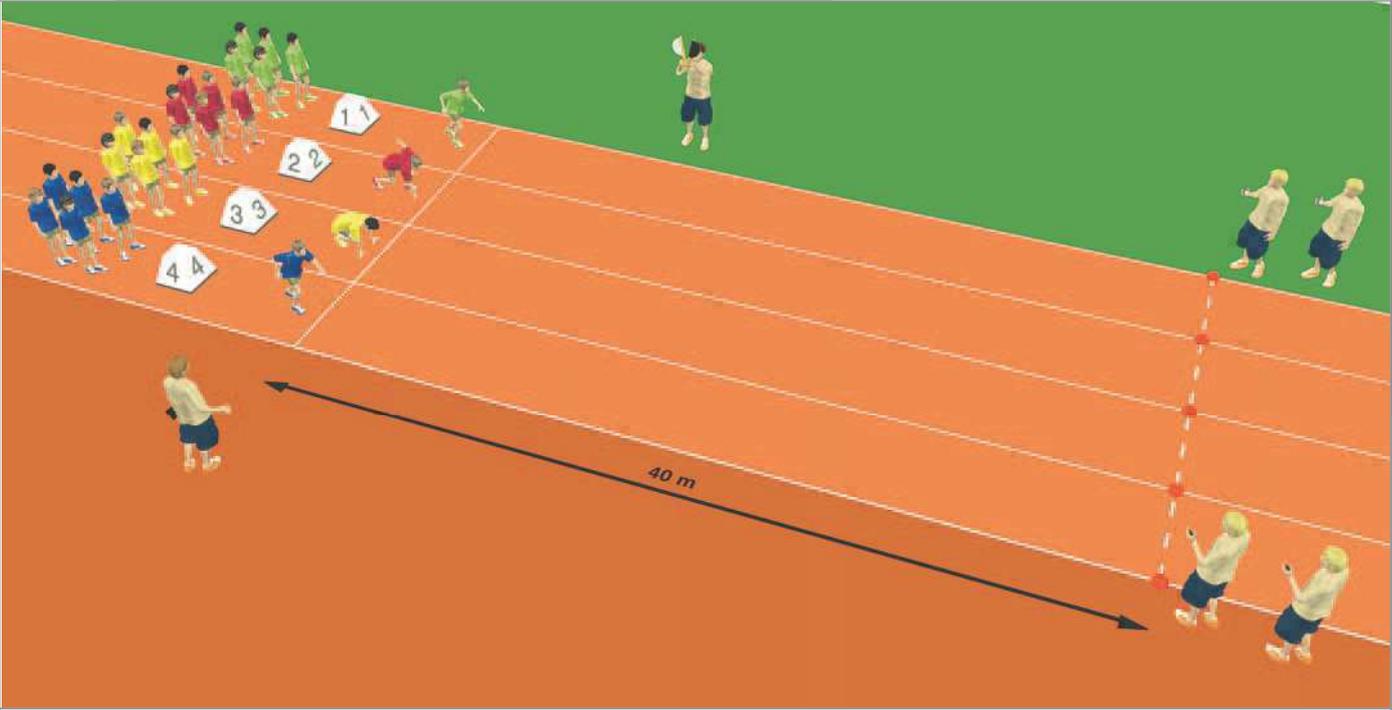
Wertung: Die Team-Wertung erfolgt in einem Punktesystem. Gewonnen hat das Team, welches nach Auswertung der Teamrangfolge jeder Disziplin die niedrigste Platzziffer aufweist. Bei **U12** wird als Schlusswettbewerb die Team-Verfolgung nach der Gundersen-Methode stattfinden. Das Team, das als erstes das Ziel erreicht, ist auch Sieger des Mehrkampfes, das zweitplatzierte Team entsprechend auf Platz 2, usw.

Urkunden: Alle Kinder erhalten eine Urkunde

Ergebnislisten: Ergebnislisten im Internet unter www.ladv.de sowie unter www.wlv-heidenheim.de

Hinweis: Veranstalter und Ausrichter übernehmen keinerlei Haftung für Unfälle, Diebstahl oder sonstige Schäden.

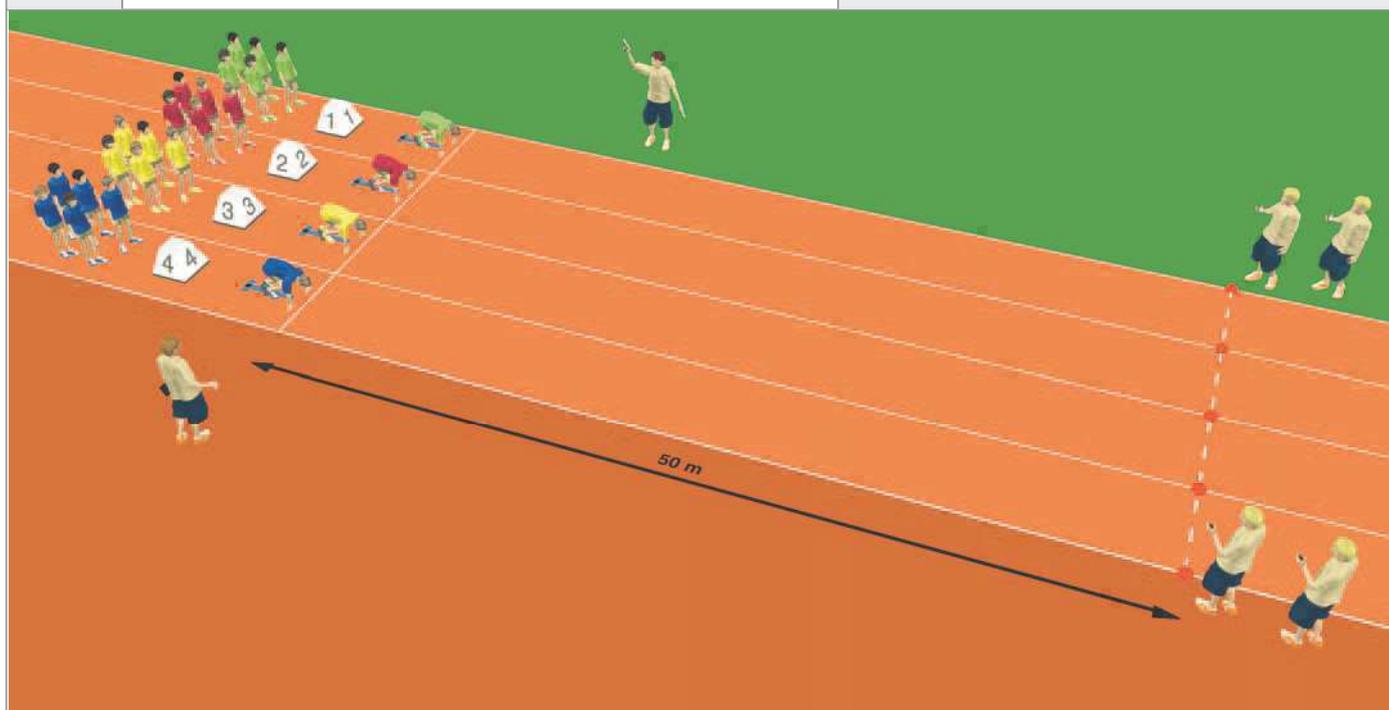
Es gelten die allgemeinen Ausschreibungsbestimmungen des Leichtathletik Kreis Heidenheim.

U10	VOM „SCHNELL-LAUFEN“ ZUM SPRINT	40 M
		
<p>KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ziel: Die Kinder sollen nach einem Kommando schnellstmöglich reagieren, beschleunigen und eine 40-m-Strecke in kürzest möglicher Zeit bewältigen. • Jedes Teammitglied nimmt teil und läuft zweimal. <ul style="list-style-type: none"> • Der Start erfolgt ohne Startblock. Dabei ist die Startposition jedem Kind freigestellt, z.B. Hochstart, Kauerstart, Dreipunkt-Start und Tiefstart ohne Block. • 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 (Startklappe oder 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. 		
<p>WETTKAMPFHILFER (5/4 BAHNEN)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Helfer: Ordner und Starter • 4 Helfer: Zeitnahme 	<p>WERTUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welches Team ist am schnellsten und läuft die beste Gesamtlaufzeit? – Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 6 Schnellsten eines Teams. • Per Ausschreibung entscheidet der Ausrichter zwischen beiden folgenden Möglichkeiten: <ul style="list-style-type: none"> – Additionswertung (Die Zeiten aus 2 Läufen werden addiert.) oder Bestwertung (Nur das beste Ergebnis wird gewertet.) – Die Gesamtlaufzeit wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht. 	<p>MATERIAL (4 BAHNEN)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Startlinie • Ziellinie • 1 Startklappe (alternativ: Pistole) und 1 Pfeife • 4 Stoppuhren

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-

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.

WETTKAMPFHILFER (5/4 BAHNEN)

- 1 Helfer: Ordner und Starter
- 4 Helfer: Zeitnahme

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

U10

VOM „ÜBER-LAUFEN“ ZUM HÜRDENSPRINT

30- BIS 40-M-HINDERNIS-SPRINTSTAFFEL



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Die Kinder sollen wiederholt schnellstmöglich reagieren, starten, beschleunigen und jeweils nach absolvierter Hindernis- bzw. Flachsprintstrecke die Geschwindigkeit reduzieren, umkehren und das Staffelgerät an den Nächsten übergeben.
- Jedes Teammitglied nimmt teil.
- Jede Staffel benötigt 2 nebeneinander liegende Bahnen.
- In exakt 3 Minuten wird eine möglichst große Strecke eines

Parcours aus 30- bis 40-M-Hindernis- und -Flachstrecke absolviert.

- Auf der Hindernisstrecke stehen 4 bis 6 „baugleiche“ Hindernisse mit einer Höhe zwischen 30 und 50 cm (z. B. quer gestellte Bananenkartons, Kinder-Hürden) mit einem festen Abstand von jeweils 4 bis 6 m.
- Die Kinder eines Teams stellen sich in möglichst gleicher Anzahl an den Startlinien der Strecke auf. Der 1. Läufer auf der Hindernisstrecke ist der Startläufer.
- Hat ein Läufer nach Startkommando „Auf die Plätze! Fertig! Los!“ die Hindernisse überquert, übergibt er

den Tennisring o. Ä., stellt sich hinten an und wartet, bis er wieder an der Reihe ist.

- Startet der Startläufer voreilig, so wird dies als individueller Fehlstart gewertet. Durch einen Rückschuss bzw. Pfiff wird der Start abgebrochen und der entsprechende Läufer wird kindgemäß ermahnt.
- Die Übergabe des Gerätes erfolgt von hinten. Dazu wird eine Stange (ca. 3 m hinter der Übergabelinie) umlaufen.
- Die Übergabe muss bis zum 1. Hindernis erfolgen.

WETTKAMPFHelfER (8/4 TEAMS)

- 1 Helfer: Ordner und Starter
- 1 Helfer: Zeitnehmer
- 2 Helfer: Aufstellen der Hindernisse
- 4 Helfer: Punktezähler und Übergabekontrollreue

WERTUNG

- Welche Mannschaft sammelt innerhalb von exakt 3 Minuten die meisten Punkte? – Jeweils 1 Punkt gibt es für das Überlaufen eines jeden Hindernisses sowie auf der Flachstrecke für das Vorbeilaufen an jedem einzelnen Hindernis.
- Die erzielte Punktzahl wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

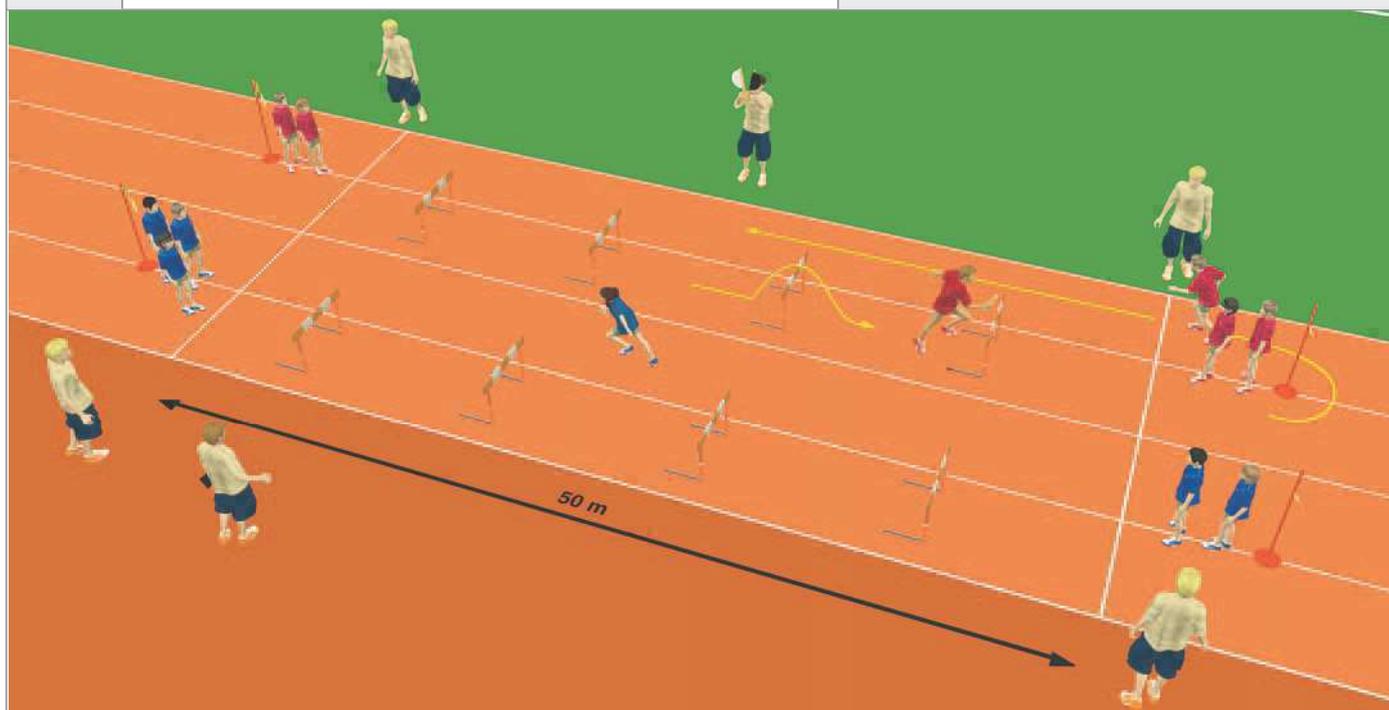
MATERIAL (4 TEAMS; HIER JEWEILS 4 HINDERNISSE)

- 16 Hindernisse
- 8 Hindernisstangen/ Umlaufmale
- 4 Tennisringe o. Ä.
- 1 Stoppuhr
- 1 Startklappe (alternativ: Pistole) und 1 Pfeife

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.

WETTKAMPFHILFER (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

U10

VOM „AUSDAUERND-LAUFEN“ ZUM DAUERLAUFEN

TEAM-BIATHLON (600 – 800 M)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Die Kinder sollen schnellstmöglich eine Aufgabe bewältigen, bei der Laufausdauer und Wurfgeschick gefragt sind.
- 6 Kinder eines Teams bilden eine Staffel. Empfehlung: Jeweils 2 Teammitglieder laufen dabei gleichzeitig eine Ausdauerstrecke und erbringen mehrere Ziel-Wurfleistungen.
- Alternativ sind auch andere Organisationsformen möglich.
- Die Streckenlänge je Läufer-Tandem beträgt 600 bis 800 m:

1 Wurfstation wird auf 1 Laufrunde aufgebaut, die zweimal zu laufen ist.

- Empfehlung zu den Wurfstationen: Das Paar muss 3 Ziele mit 6 „baugleichen“ Wurfgeräten treffen. Dabei hat jedes Tandemmitglied maximal 3 Versuche. Für jedes Ziel, das nach 6 Würfen „stehen bleibt“, hat das Tandem 1 kleine Strafrunde zu absolvieren (1 Strafrunde = ca. 5 Prozent einer Laufrunde).
- Bei den Wurfstationen empfiehlt sich je nach Wurfgerät und Wurfziel ein Abstand von 2 bis 4 m.

- Sobald beide Partner ihre Wurfstation erreicht haben, wird gemeinsam mit den Würfen begonnen. Sobald das Tandem das Ziel erreicht, erfolgt der Wechsel zeitgleich auf die beiden folgenden Läufer usw.
- Sobald der Läufer des dritten Tandems die Ziellinie überquert hat, wird die Zeit festgehalten.

WETTKAMPFHILFER (7/4 TEAMS)

- 1 Helfer: Starter
- 1 Helfer: Zeitnehmer (beide Helfer kontrollieren gleichzeitig die Wechsel und zählen die Runden)
- 4 Helfer: Wurfstation
- 1 Helfer: Einweiser Strafrunde

WERTUNG

- Welche Tandem-Staffel ist die schnellste beim Team-Biathlon? – Die Staffelleistung wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL (4 TEAMS)

- Markierungen für die Laufrunde: Hütchen, Hürden, Flatterband
- 4 Wurfstationen, z. B. 4 Festzelt-Tische („Untergestell“ für die Ziele), 4 Festzelt-Bänke (Ablage für Wurfgeräte), 12 Wurfziele (Hütchen o. Ä.), 24 Bälle (z. B. Gymnastik-, Jonglier-, Tennis- oder Volleybälle)

U12

VOM „AUSDAUERND-LAUFEN“ ZUM DAUERLAUFEN

TEAM-VERFOLGUNG (6 X 800 M)



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- Ziel: Zum Wettkampfe Ende sollen die Kinder eine Staffel-Ausdauerleistung erbringen.
- 6 Kinder bilden eine Staffel. Nacheinander absolvieren sie eine 800-m-Strecke (z. B. Rundbahn).
- Die Teamverfolgung wird nach der Gundersen-Methode durchgeführt.
- Nach Beendigung aller anderen Disziplinen und der Ermittlung des Gesamt-Punktestands, erfolgt die abschlie-

Bende 6 x 800-m-Teamverfolgung zeitversetzt: Das führende Team startet zuerst, die weitere Reihenfolge und der Abstand der Teams zueinander ergibt sich aus den erzielten Ranglistenpunkten (Excel-Datei mit Berechnungsformel steht auf leichtathletik.de zum Download zur Verfügung).

- Um die Positionsverschiebungen besser nachvollziehen zu können,

werden Startnummern (bei 6 Teams die Nummern 1 bis 6) empfohlen. Zudem sollten die letzten Läufer (an den Positionen 4, 5 und 6) durch farbige Bänder, Schärpen o. Ä. hervorgehoben werden (der drittletzte Läufer z. B. „grün“, der vorletzte „gelb“ und der Schlussläufer „rot“).

ZUM DOWNLOAD DER BERECHNUNGSFORMEL

<http://www.leichtathletik.de/index.php?SiteID=938>

WETTKAMPFHILFER (6)

- 1 Helfer: Starter
- 2 Helfer: Ordner (Startablauf)
- 3 Helfer: Zeitnehmer (zugleich Wechselhelfer und Runden-zähler)

WERTUNG

- Welche Mannschaft erreicht in der Abschlussdisziplin Teamverfolgung als erste das Ziel und gewinnt damit die Tageswertung im Team-Mehrkampf? – Die Einlaufplatzierungen der Teams bilden zugleich den Endstand in der Team-Mehrkampfwertung.

MATERIAL

- 1 Stoppuhr
- 1 Startpistole (alternativ: Startklappe) und 1 Pfeife
- 1 Staffelstab/Team
- Parteibänder o. Ä.