

2. Kaufbeurer Kinderleichtathletik- Hallen- Teamwettkampf

Samstag, den **29. März 2014** in Kaufbeuren/Neugablonz
Beginn 09:30 Uhr



Ausrichter: LG Kaufbeuren (TV 1858 Kaufbeuren/Kaufbeurer Leichtathletik Club)

Austragungsort: Turnhalle Kaufbeuren Neugablonz, Turnerstraße 14

Altersklassen: Es starten gemischte Mannschaften mit jeweils 6 bis 11 Kindern in den Altersklassen U08, U10 und U12. Kinder des älteren Jahrgangs können in der nächst höheren Klasse starten. Vereine die keine 6 Teammitglieder haben, können sich im Vorfeld mit anderen Vereinen zusammenschließen. Möchte ein Verein einzelne Kinder anmelden, so bitten wir um frühzeitige Bekanntgabe, damit gemischte Mannschaften mit Kindern verschiedener Vereine zusammengestellt werden können.

Wettbewerbe:

- U08: Kurz sprint, Hindernis-Sprint-Staffel, Einbeinhüpfer-Staffel, beidarmiges Medizinball-Stoßen (1 kg)
- U10: Kurz sprint, Hindernis-Sprint-Staffel, Weitsprung-Staffel, Medizinballstoßen (1,5 kg)
- U12: Kurz sprint, Hindernis-Sprint-Staffel, Fünfsprung, Stabweitsprung, Stoßen (2 kg)

Die genauen Vorgaben für die einzelnen Wettbewerbe sind auf den DLV-Wettkampfbeschreibungen nachzulesen.

Zeitplan: Der Wettkampf beginnt für die Kinder der Altersklasse U08 um 09:30 Uhr, U10 um 10:00 Uhr und U12 um 10:45 Uhr. Alle Gruppen werden im Wechsel die einzelnen Disziplinen durchführen.

Wertungen: Die zeitnahe Auswertung jedes Wettkampfes erfolgt ebenfalls jeweils im Wechsel. Die Reihenfolge der Disziplinen kann bei Bedarf geändert werden. Siegerehrungen werden im Anschluss an die letzte Disziplin durchgeführt. Jedes Kind erhält eine Urkunde und ein kleines Geschenk.

Meldungen: bis Di 25. März 2014 bis 19:00 Uhr

LG Kaufbeuren, Anke Günzel
Alte Steige 3, 87600 Kaufbeuren, Tel.: 08341/955 74 72
E-Mail: ankegunzel@web.de

Bei der Meldung bitte die Excel-Meldeliste des Kreisverbandes Allgäu verwenden (keine PDF!). Download von der „Kinder-LA“-Seite unter: www.allgaeu-la.de. Weiter bitte bei der Meldung Team-Name (wichtig!), Name, Vorname, Jahrgang, und T-Shirt-Größe der Starter/-innen angeben.

Bitte auch darauf achten, dass bei jedem Wettkampf im Rahmen des Reichmann-Cups der gleiche Team-Namen angegeben wird, damit es zu einer Gesamtwertung kommen kann!

Meldegebühren: **pro Starter/in 5,-- Euro**

Abmeldungen bis zum Vorabend (19:00 Uhr) sind kostenlos.

Abmeldungen am Wettkampftag sind kostenpflichtig, also Meldegebühr je Kind von 5,00 Euro wird erhoben.

Nachmeldungen am Wettkampftag kosten die doppelte Meldegebühr.

Helfer: **Nach der neuen Deutschen Leichtathletikordnung (DLO) ist jeder Verein verpflichtet, pro gemeldeter Mannschaft einen Helfer zu stellen.**

Wir bitten darum, den Namen und die Handynummer des Betreuers bei der Anmeldung mit anzugeben. Außerdem wird für jede Mannschaft ein Helfer, der als Kampfrichter eingesetzt wird, benötigt. Dies erleichtert den reibungslosen Ablauf des Wettkampfes.

Weiteres: Umkleiden und Duschen sind vorhanden. Ein kleiner Speisen und Getränkeverkauf wird von unseren Leichtathletikern für alle Gäste organisiert.

In der Halle sind ausschließlich saubere **Hallenschuhe** zu tragen!
Der Wettkampfbereich darf nur von Trainern, Kampfrichtern und Helfern betreten werden!

Für Diebstahl und Unfall wird nicht gehaftet!

2. Kaufbeurer Kinderleichtathletik- Hallen- Teamwettkampf U08 - Wettkampfbeschreibung

Samstag, 29.03.2014, Beginn: 09:30 Uhr

Wettbewerb 1: LAUFEN -Kurz sprint

Jeder Teilnehmer eines Teams sprintet zweimal über eine Kurz sprintstrecke, wobei im ersten Lauf aus der Bauchlage und im zweiten Lauf aus dem Schneidersitz gestartet wird. Nach dem Kommando „Auf die Plätze!“ nehmen die Kinder Ihre Startposition hinter der Startlinie ein. Unmittelbar danach erfolgt das Startsignal anhand einer Startklappe. Startet ein Kind voreilig, so wird dies als individueller Fehlstart gewertet (Ermahnung).

Wertung: Die Zeiten von jedem Starter eines Teams werden addiert. Die Summe der sechs besten Gesamtlauftzeiten der Teammitglieder wird mit den Zeiten der anderen Teams verglichen. Das Team mit der geringsten Laufzeit erhält einen Ranglistenpunkt, das zweitbeste entsprechend zwei usw.

Wettbewerb 2: LAUFEN - Hindernis-Sprint-Staffel

Die Teilnehmer sprinten in Staffelform in exakt drei Minuten eine Hindernisstrecke und einen Flachsprint über die entsprechende Distanz in entgegengesetzter Richtung. Auf der Strecke stehen 4 bis 6 Bananenkartons (flach auf dem Boden) mit einem festen Abstand von 3 bis 5 Metern. Die Teilnehmer eines Teams stellen sich in mgl. gleicher Anzahl an den Startlinien der Hindernis- bzw. der Flachstrecke auf. Der erste Läufer auf der Hindernisstrecke ist der Startläufer. Nach dem Startkommando überqueren die ersten Läufer die Hindernisse und übergeben einen Staffelstab an die jeweils ersten Läufer der Flachdistanz. Danach stellen sie sich dort hinten an und warten, bis sie beim Flachsprint an der Reihe sind usw. Die Übergabe des Staffelstabes erfolgt von hinten: der übergebende Läufer muss dazu eine Stange hinter der Übergabelinie umlaufen. Die Übergabe muss bis zum 1. Hindernis erfolgen (Hindernis- und Flachstrecke!).

Wertung: Für jedes Hindernis, das von einem Teammitglied überlaufen wird, gibt es 1 Punkt für das Team sowie auf der Flachstrecke für das Vorbeilaufen an jedem einzelnen Hindernis. Wird ein Hindernis umgeworfen oder die Laufwege nicht eingehalten, gibt es dafür keine Punkte.

Das Team, das innerhalb der 3 Minuten die meisten Punkte erreicht, erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

Wettbewerb 3: SPRUNG - Einbein-Hüpfer (Staffel)

Mit 16 Reifen wird ein Parcours ausgelegt, den 6 Teammitglieder in Staffelform auf einem Bein springend bewältigen sollen. Zwischen dem achten und neunten Reifen erfolgt ein Sprungbeinwechsel. Dabei müssen die Teilnehmer immer wieder in die ausgelegten Reifen springen. Misslingt einmal ein korrektes "In den Reifen springen", so geht der Teilnehmer zurück zum vorherigen Reifen und kann von dort aus weiter machen. Zuerst springen die Starter nacheinander mit dem linken, nach dem achten Reifen mit dem rechten Bein. Durch Abschlagen von hinten wird der jeweils nächste Starter in den Parcours geschickt. Es werden 2 Durchgänge absolviert, wobei im zweiten Durchgang die Teilnehmer ausgetauscht werden, so dass jedes Teammitglied mind. einmal starten durfte.

Wertung: Welches Team springt am schnellsten? Gewertet wird das bessere Ergebnis der beiden Durchgänge. Die Zeiten der Teams werden in eine Rangfolge gebracht. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

Wettbewerb 4:

WURF – Beidarmiges Stoßen

Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils vier Stößen (drei Wertungsstöße) pro Teammitglied? Zum Stoßen wird ein Medizinball (1 kg) verwendet. Jedes Teammitglied stößt den Medizinball beidhändig aus der parallelen Fußstellung oder Schrittstellung in Richtung der markierten Zonen. Die Fußspitzen zeigen stets nach vorne. Die 50 cm breiten Zonen, beginnend an der Abwurfmarkierung, sind mit Punkten kenntlich gemacht. Die Zone, in der der Medizinball aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte. Auch Würfe, die unmittelbar neben den Randmarkierungen aufkommen werden gewertet (Messung in Verlängerung der Zonenlinien)! Der Stoß ist gültig, wenn der Teilnehmer die Abwurflinie nicht übertritt und den Wurfbereich nach dem Wurf nach hinten über die Hütchen verlässt.

Wertung: Welches Team sammelt die meisten Punkte? Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Teilnehmers, indem die 3 besten Durchgänge addiert werden. Die 6 größten Punktzahlen werden zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht. Das beste Team erhält 1 Ranglistenpunkt, das zweite 2 usw.

2. Kaufbeurer Kinderleichtathletik- Hallen- Teamwettkampf U10 - Wettkampfbeschreibung

Samstag, 29.03.2014, Beginn: 10:00 Uhr

Wettbewerb 1: LAUFEN -Kurz sprint

Jeder Teilnehmer eines Teams sprintet zweimal über eine Kurzsprintstrecke. Der Start erfolgt ohne Startblock. Dabei können die Kinder frei entscheiden, ob sie das Rennen aus dem Hoch-, Dreipunkt- oder aus dem Kauerstart beginnen möchten. Nach dem Kommando „Auf die Plätze!“ nehmen die Kinder Ihre Startposition hinter der Startlinie ein. Unmittelbar danach erfolgt das Startsignal anhand einer Startklappe. Startet ein Kind voreilig, so wird dies als individueller Fehlstart gewertet (Ermahnung).

Wertung: Die Zeiten von jedem Starter eines Teams werden addiert. Die Summe der sechs besten Gesamtlaufzeiten der Teammitglieder wird mit den Zeiten der anderen Teams verglichen. Das Team mit der geringsten Laufzeit erhält einen Ranglistenpunkt, das Zweitbeste entsprechend zwei usw.

Wettbewerb 2: LAUFEN - Hindernis-Sprint-Staffel

Die Teilnehmer sprinten in Staffelform in exakt drei Minuten eine Hindernisstrecke und einen Flach sprint über die entsprechende Distanz in entgegengesetzter Richtung. Auf der Strecke stehen 4 bis 6 Bananenkartons (flach auf dem Boden) mit einem festen Abstand von 3 bis 5 Metern. Die Teilnehmer eines Teams stellen sich in mgl. gleicher Anzahl an den Startlinien der Hindernis- bzw. der Flachstrecke auf. Der erste Läufer auf der Hindernisstrecke ist der Startläufer. Nach dem Startkommando überqueren die ersten Läufer die Hindernisse und übergeben einen Staffelstab an die jeweils ersten Läufer der Flachdistanz. Danach stellen sie sich dort hinten an und warten, bis sie beim Flach sprint an der Reihe sind usw. Die Übergabe des Staffelstabes erfolgt von hinten: der übergebende Läufer muss dazu eine Stange hinter der Übergabelinie umlaufen. Die Übergabe muss bis zum 1. Hindernis erfolgen (Hindernis- und Flachstrecke).

Wertung: Für jedes Hindernis, das von einem Teammitglied überlaufen wird, gibt es 1 Punkt für das Team sowie auf der Flachstrecke für das Vorbeilaufen an jedem einzelnen Hindernis. Wird ein Hindernis umgeworfen oder die Laufwege nicht eingehalten, gibt es dafür keine Punkte. Das Team, das innerhalb der 3 Minuten die meisten Punkte erreicht, erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

Wettbewerb 3: SPRUNG – Weitsprung-Staffel

Wie viele Punkte sammelt das Team beim Weitspringen innerhalb von exakt 3 Minuten? Nach dem Startkommando begibt sich der Startläufer auf eine 10-Meter-Strecke Richtung Mattenbahn ("Grube"). Es folgt ein einbeiniger Absprung vor einem Bananenkarton in die Weite. Beginnend mit dem Mattenrand sind 25 cm breite Zonen markiert, die unterschiedliche Punkte einbringen. Nach einer möglichst beidbeinig-parallelen Landung läuft das Kind zu einem Fahrradreifen o.Ä., der neben dem Mattenrand etwa 4 m vom Hindernis entfernt ist. Sobald das Kind mit beiden Füßen im Reifen gelandet ist, darf das nachfolgende an der Startlinie wartende Kind loslaufen. Bei voreiligem Starten eines Kindes werden die erzielten Punkte nicht gewertet. Es finden zwei Durchgänge statt.

Wertung: Gewertet wird die bessere Punktausbeute aus 2 Durchgängen. Punkte werden entsprechend der erreichten Zone erzielt und bis zum Ablauf der 3 Minuten addiert. Die Gesamtpunktzahl geht als Leistung des Teams in die Wertung. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

Wettbewerb 4:

Wurf – Medizinballstoßen

Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils vier Stößen (4Wertungsstöße) pro Teammitglied? Zum Stoßen wird ein 1,5 kg schwerer Medizinball verwendet. Jedes Teammitglied stößt den mit beiden Händen gehaltenen Medizinball aus der seitlichen Stoßauslage in Richtung der markierten Zonen. Die 50 cm breiten Zonen, beginnend an der Abwurfmarkierung, sind mit Punkten kenntlich gemacht. Die Zone, in der der Medizinball aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte. Auch Würfe, die unmittelbar neben den Randmarkierungen aufkommen werden gewertet (Messung in Verlängerung der Zonenlinien)! Der Stoß ist gültig, wenn der Teilnehmer die Abwurflinie nicht übertritt und den Wurfbereich nach dem Wurf nach hinten über die Hütchen verlässt. Das Kind macht unmittelbar nach seinem 1. Wurf auch den 2. Versuch, stellt sich hinten an und macht, sobald es an der Reihe ist, direkt nacheinander Versuch 3 und 4.

Wertung: Welches Team sammelt die meisten Punkte? Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Teilnehmers, indem die drei besten Durchgänge addiert werden. Die 6 größten Punktzahlen werden zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

2. Kaufbeurer Kinderleichtathletik- Hallen- Teamwettkampf U12 - Wettkampfbeschreibung

Samstag, 29.03.2014, Beginn: 10:45 Uhr

Wettbewerb 1: LAUFEN -Kurz sprint

Jeder Teilnehmer eines Teams sprintet zweimal über eine Kurz sprintstrecke. 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 anhand einer Startklappe. Startet ein Kind voreilig, so wird dies als individueller Fehlstart gewertet (Ermahnung).

Wertung: Die beiden Zeiten von jedem Starter eines Teams werden addiert. Die Summe der sechs besten Gesamtlaufzeiten der Teammitglieder wird mit den Zeiten der anderen Teams verglichen. Das Team mit der geringsten Laufzeit erhält einen Ranglistenpunkt, das Zweitbeste entsprechend zwei usw.

Wettbewerb 2: LAUFEN - 6x40m Hindernis-Sprint-Staffel

Die Teilnehmer sprinten in Staffelform eine Hindernisstrecke und einen Flach sprint über die entsprechende Distanz in entgegengesetzter Richtung. Auf der Strecke stehen vier bis sechs Bananenkartons (kurze Seite unten) mit einem festen Abstand von 3 bis 5 Metern. Je 3 Kinder eines Teams stellen sich an den Startlinien der Hindernis-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 (Ermahnung). Durch einen Rückschuss bzw. Pfiff wird der Start abgebrochen. Jeder Staffelläufer absolviert einmal die Flach sprint- 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 (Hindernis- und Flachstrecke).

Wertung:

Welche Staffel ist die Schnellste über die Hindernis-Sprint-Strecke? Die beste erzielte Laufzeit der beiden Durchgänge wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

Wettbewerb 3: SPRUNG - Fünfsprung

Die Kinder sollen nach einem kurzen Auftakt 5 einbeinige Sprünge in vorgegebenen Sprungzonen und im bestimmten Rhythmus absolvieren und im abschließendem „Jump“ möglichst weit springen. Jedes Kind hat 4 Versuche. Das Kind springt nach einer Sprungvorbelastung so weit, wie möglich in die „Grube“ (auf die Mattenbahn). Die Vorbelastung erfolgt durch kleine Sprünge mit Distanz- und Rhythmusvorgabe: links- links-rechts-rechts-links bzw. rechts-rechts-links-links-rechts. Vor Mattenbahn werden 5 Reifen im Abstand von 40 bzw. 60cm ausgelegt: 40 cm zwischen den gleichfarbigen Reifen, 60 cm bei Farb- und Beinwechsel. 3 m vor dem ersten Reifen wird ein Anlaufbereich eingerichtet. Aus dem Anlaufbereich kann das Kind anlaufen bzw. angehen. Auch der Auftakt aus dem Stand ist möglich. Das Kind springt aus dem ersten Reifen ab und springt danach einbeinig im vorgegebenen Rhythmus von Reifen zu Reifen. Gemessen wird die effektive Weite des letzten Sprungs auf die Mattenbahn auf Zentimeter genau: Fußspitze beim Abdruck aus dem letzten Reifen bis letzter Körperabdruck auf der Matte. Der Sprung ist gültig, wenn der korrekte Rhythmus eingehalten wird und die Kontakte innerhalb der Reifen erfolgen. Reifenberührungen sind erlaubt.

Wertung: Welches Team springt am weitesten? Ermittelt wird zunächst die individuelle Sprungweite eines jeden Kindes, indem die drei besten Durchgänge addiert werden (ein „Streichergebnis“). Die sechs größten Gesamtweiten werden zum Teamergebnis addiert und mit den anderen verglichen. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

Wettbewerb 4: SPRUNG - Stabweitsprung

Wer schafft beim Stabweitsprung an der Mattengrube die meisten Punkte aus vier Wertungsdurchgängen? Aus einem max. 10m langen Anlauf wird der Stab über dem Kopf gehalten angelaufen und auf einer Gummimatte vor der Mattengrube (Weichbodenmattenbahn) eingestochen. Das Kind springt einbeinig ab, hält sich mit beiden Händen am Stab fest und versucht, so weit, wie mgl. Auf die Matte zu springen bzw. sich vom Stab tragen zu lassen. Dabei soll ein Arm in Hochhalte sein, die zweite Hand in Schulterhöhe. Gemessen wird der Sprung in die Weite. Gewertet wird der letzte Körperabdruck des Kindes auf der Matte. Die Sprungweite zwischen Einstichstelle und letztem Körperabdruck wird dabei zentimetergenau vermessen. Der Sprung ist ungültig, wenn der Einstichbereich nicht getroffen wird oder wenn das Kind den Stab vor Erreichen der Senkrechten loslässt.

Wertung: Welches Team sammelt die meisten Punkte? Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die drei Besten von vier Durchgängen addiert werden (ein „Streichergebnis“). Die 6 größten Gesamtweiten werden addiert. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

Wettbewerb 5: Wurf - Stoßen

Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils vier Stößen (3Wertungsstöße) pro Teammitglied? Zum Stoßen wird ein 2 kg schwerer Medizinball verwendet. Jedes Kind stößt den mit beiden Händen gehaltenen Medizinball aus einem auf 2m begrenzten Anlauf aus der seitlichen Stoßauslage. Die 50 cm breiten Zonen, beginnend an der Abwurfmarkierung, sind mit Punkten kenntlich gemacht. Die Zone, in der der Medizinball aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte. Auch Würfe, die unmittelbar neben den Randmarkierungen aufkommen werden gewertet (Messung in Verlängerung der Zonenlinien)! Der Stoß ist gültig, wenn der Teilnehmer die Abwurfmarkierung nicht übertritt und den Wurfbereich nach dem Wurf nach hinten über die Hütchen verlässt. Das Kind macht unmittelbar nach seinem 1. Wurf auch den 2. Versuch, stellt sich hinten an und macht, sobald es an der Reihe ist, direkt nacheinander Versuch 3 und 4.

Wertung: Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die drei besten Versuche addiert werden (ein Streichergebnis). Die Einzelergebnisse der 6 besten Kinder werden zum Teamergebnis addiert, mit dem der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht. Die 6 größten Punktzahlen werden addiert und in Rangfolge gebracht. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.