

# 1. Wendelstein Meisterschaften Halle der Schüler und Schülerinnen U8

**Sonntag, den 08.02.2015 in Hausham , Beginn 11:00 Uhr**

**Veranstalter:** SG Hausham / LG Oberland  
**Austragungsort:** Landkreis Sporthalle Hausham, Tegernseer Str. 36  
**Teilnahmeberechtigung:** Schüler und Schülerinnen U8 der Jahrgänge 2008/2009 max 2010

**Meldungen:** Nur schriftlich bis Dienstag den **3.Februar 2015** an  
Johann Breitschafter, Schlierachstr.15, 83734 Hausham  
oder (vorzugsweise): E-Mail: [jbreitschafter@freenet.de](mailto:jbreitschafter@freenet.de)

**Pro Verein sollten 2 Helfer namentlich gemeldet werden.**

**Meldegebühr:** **8.- Euro / Teilnehmer , maximal 64.—Euro pro Mannschaft**

**Disziplinen:** **30m Hindernis Sprint**  
**Staffel-Rhythmus Hüpfen**  
**Hochsprung**  
**Stoßen (beidarmig mit Medizinball)**  
**Grand Prix**

Die Durchführungsbestimmungen der einzelnen Übungen und genaue Hinweise zur Wertung sind als Anlage beigefügt

**Wertung:** Jahrgangs-und geschlechtsübergreifende Mannschaftswertung am Ende aller Wettbewerbe  
6 - 11 Kinder bilden eine Mannschaft , wobei die Mannschaft grundsätzlich gemischt (Buben und Mädchen) sein muß  
die 6 besten werden gewertet (mindestens 1 anderes Geschlecht)

**Zeitplan:** wird nach Eingang der Meldungen erstellt

**Auszeichnung:** Medaillen für die Plätze 1-3 - Urkunden für alle Teilnehmer/-innen

**Ergebnislisten:** Die Ergebnislisten werden im Internet unter [www.LG-Oberland.info](http://www.LG-Oberland.info) und im BLV Ergebnislisten Portal veröffentlicht.

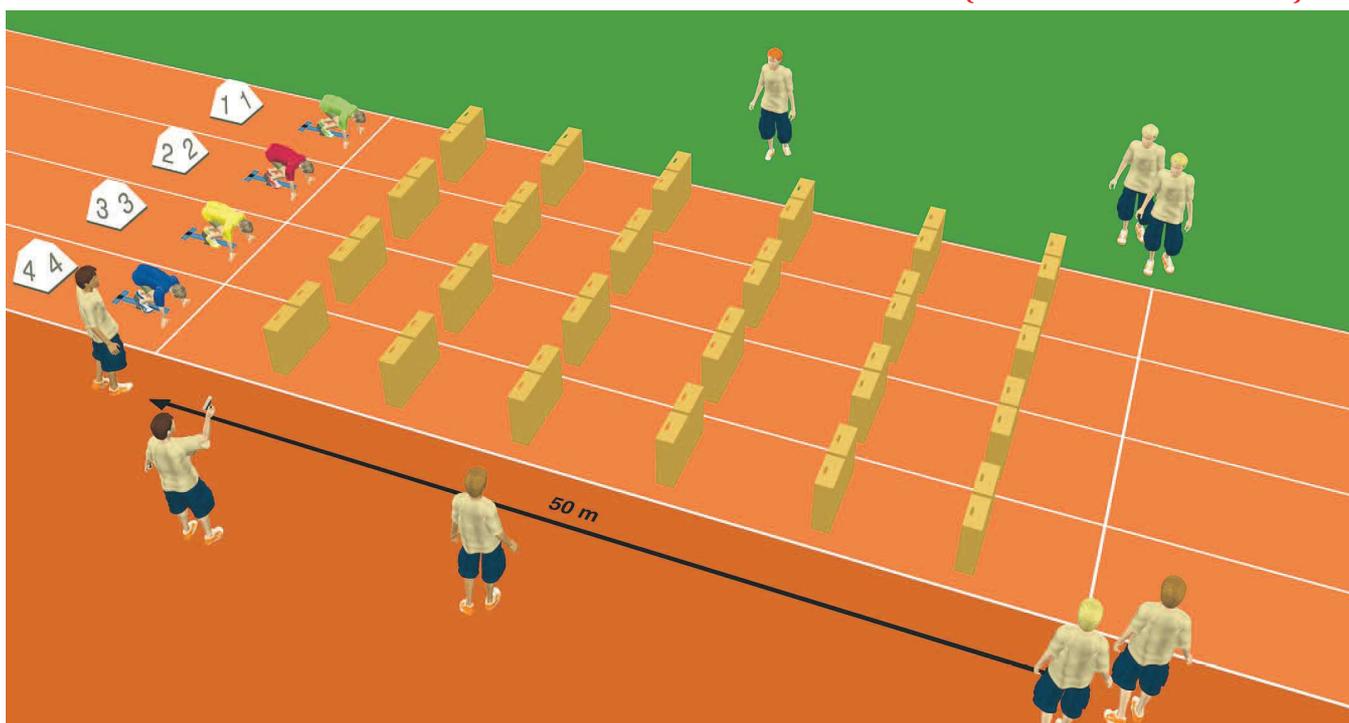
**Anfahrt:** Autobahn München - Salzburg, Ausfahrt Weyarn  
Staatsstr. 2073 Richtung Miesbach, Hausham oder  
Autobahn Salzburg - München, Ausfahrt Irschenberg  
Bundesstr. 472 Richtung Miesbach, Hausham  
In Ortsmitte von Hausham (**nicht** in Agatharied) nach rechts  
Richtung Tegernsee (St 2076) abbiegen, am Ortsende (vor der 2.Ampel) liegt auf der rechten Seite die Landkreissporthalle

**Verpflegung :** Der Veranstalter bieten an seinem Verpflegungsstand günstig Getränke und Speisen (warm und kalt) an

**Haftung:** Der Veranstalter haftet nicht für Schäden irgendwelcher Art (Unfall, Diebstahl etc.).

**Wir freuen uns auf Eure Teilnahme und wünschen einen verletzungsfreien und erfolgreichen Wettkampf.**

Vom „Über- Laufen“ zum Hürdensprint

**30- M- Hindernis- Sprint****Laufen**  
(1. Wendelstein Meisterschaft)**Kurzbeschreibung / Organisation:**

- Ziel: Die Kinder sollen schnellstmöglich reagieren, starten, beschleunigen.
- Auf der Strecke stehen **5 Hindernisse** (Bananenkartons, oder Lochhütchen mit Gymnastikstab im **3. höchsten Loch** (Höhe ca. 23cm)) im festen **Abstand von 5,00m**. Der Anlauf zur ersten Hürde beträgt **8m**.
- Nach dem Startkommando „Auf die Plätze“ (Vorrücken an die Startlinie)! „Fertig“ (Einnehmen der Startposition), „Piff“ (Startsignal), beginnt der schnelle Lauf aus dem Hochstart.
- Die Anzahl der zugleich startenden Kinder ist abhängig von den örtlichen Voraussetzungen, idealerweise werden sämtliche verfügbaren Bahnen belegt.
- Lichtschrankenanlage
- Die Bahnen sollten von unterschiedlichen Vereinen belegt sein, das stärkt den Wettkampfcharakter.

**Hinweis für Kampfrichter:**

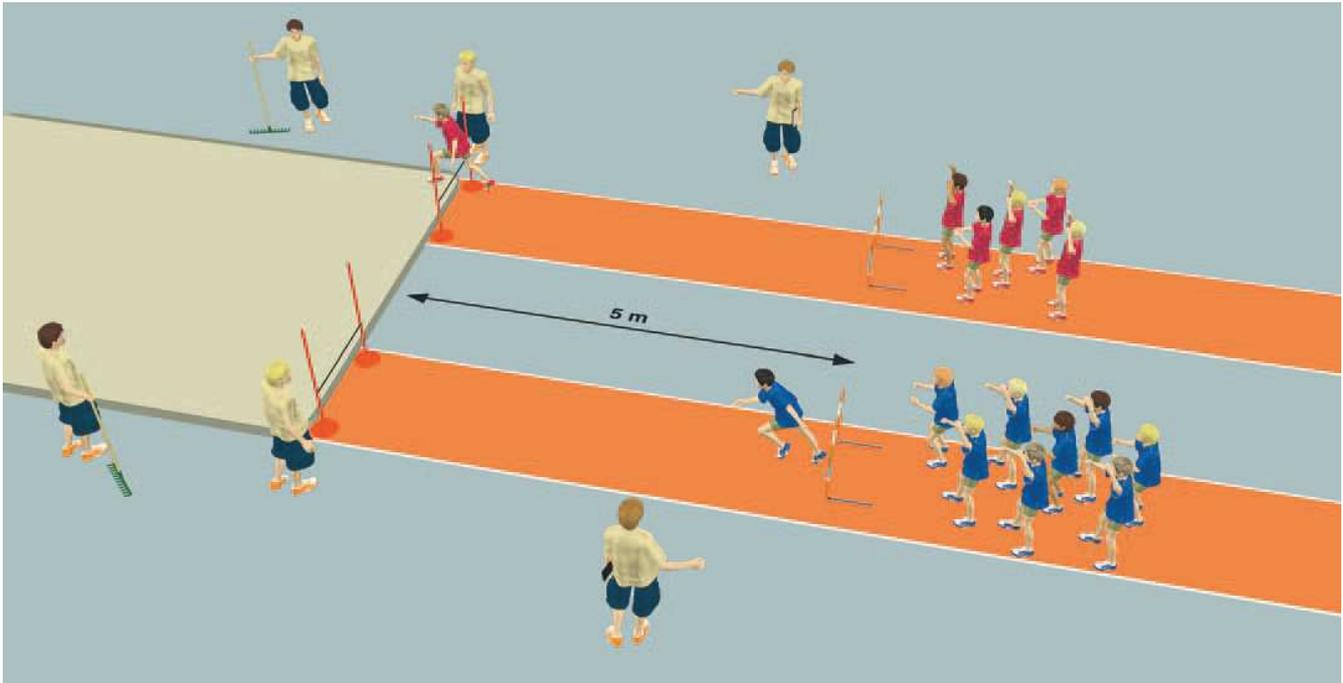
- Das Startsignal lautet „Auf die Plätze“-“Fertig“-“Los“; Bitte am Start für Ruhe sorgen
- bei einem Fehlstart wird der Start abgebrochen und der entsprechende Läufer kindgerecht ermahnt, es gibt keine Disqualifikationen.
- Bei Handzeitnahme wird auf das nächsthöhere Zehntel aufgerundet (12,52 Sek werden also zu 12,6 Sek);
- ausgelassene Hindernisse werden mit **2 Sek Zeitstrafe** bestraft.

<b>Wettkampfhelfer: (3-4 pro Team)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Starter und Zeitnehmer</li> <li>• 1 Helfer: (Protokollant)</li> <li>• 1-2 Helfer: Aufstellen der Hindernisse</li> </ul>	<b>WERTUNG:</b> Die Laufzeiten aller Teams (Summe der schnellsten Zeiten der besten 6 Athleten) werden in eine Rangfolge gebracht. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.	<b>Material: (für 1 Team)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lichtschrankenanlage</li> <li>• Start und Ziellinie</li> <li>• Startklappe oder Pfeiffe</li> <li>• 5 Hindernisse (Höhe ca. 23cm)(z.B. Bananenkartons, Lochhütchensystem). Die Stange darf nicht nur locker aufliegen, die Kinder laufen sonst nur durch!</li> <li>• Klebeband oder Kreide um die Position der Hindernisse zu markieren</li> </ul>
---	---	--

Vom "Hoch-Springen" zum Hochsprung

**Hochsprung****Springen**

(1. Wendelstein Meisterschaft)

**Kurzbeschreibung / Organisation:**

- Ziel: Aus begrenztem Anlauf sollen die Kinder mit einem Bein abspringen und aus individuell optimaler Entfernung über einen Höhenorientierer springen.
- Unmittelbar vor der Weitsprunggrube (Grubenkante) wird ein **Hindernisset als Hindernis** aufgebaut.
- Der Hoch-Weitsprung erfolgt aus einem frontalen, geradlinige und auf **5 (bis 10m)** begrenzten Anlauf über ein Hindernis.
- Nach Überquerung der aufgelegten Latte erfolgt die (beidbeinige) Landung auf der Matte.
- Zu beachten ist, dass die Querstange nicht fixiert sein darf, damit sie bei einem zu flachen Sprung herunterfallen kann.
- Gemessen wird der Sprung in die Höhe.
- Die Einstiegshöhe beträgt **40cm mit einer Steigerung im 5cm Abstand**.
- Jedes Kind hat maximal **2 Versuche pro Höhe**, das beste Resultat jedes Kindes geht in die Wertung ein.
- Bis zu seinem Ausscheiden muss jedes Kind an allen Durchgängen teilnehmen, dabei wird die einmal festgelegte Reihenfolge eingehalten.

**Hinweis für den Kampfrichter:**

Ein Versuch ist ungültig wenn:

- der Absprung nicht einbeinig erfolgt,
- die Latte herunterfällt
- beim Überqueren der Latte eine Straddle-ähnliche Bewegung oder Rollbewegung ausgeführt wird
- bei der Landung nicht **BEIDE** Füße zuerst den Boden berühren (vor allen anderen Körperteilen); die Füße dürfen aber versetzt, bzw. nach einander aufkommen.

**Wettkampfhelfer: (2-3 pro Anlage)**

- 1-2 Helfer: Hindernisaufbau
- 1 Schriftführer

**WERTUNG:**

Pro übersprungener Höhe erhält das Kind einen Punkt. Die 6 besten Punktzahlen werden zum Teamergebnis addiert. Alle Mannschaftsergebnisse werden miteinander verglichen und in eine Rangfolge gebracht. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

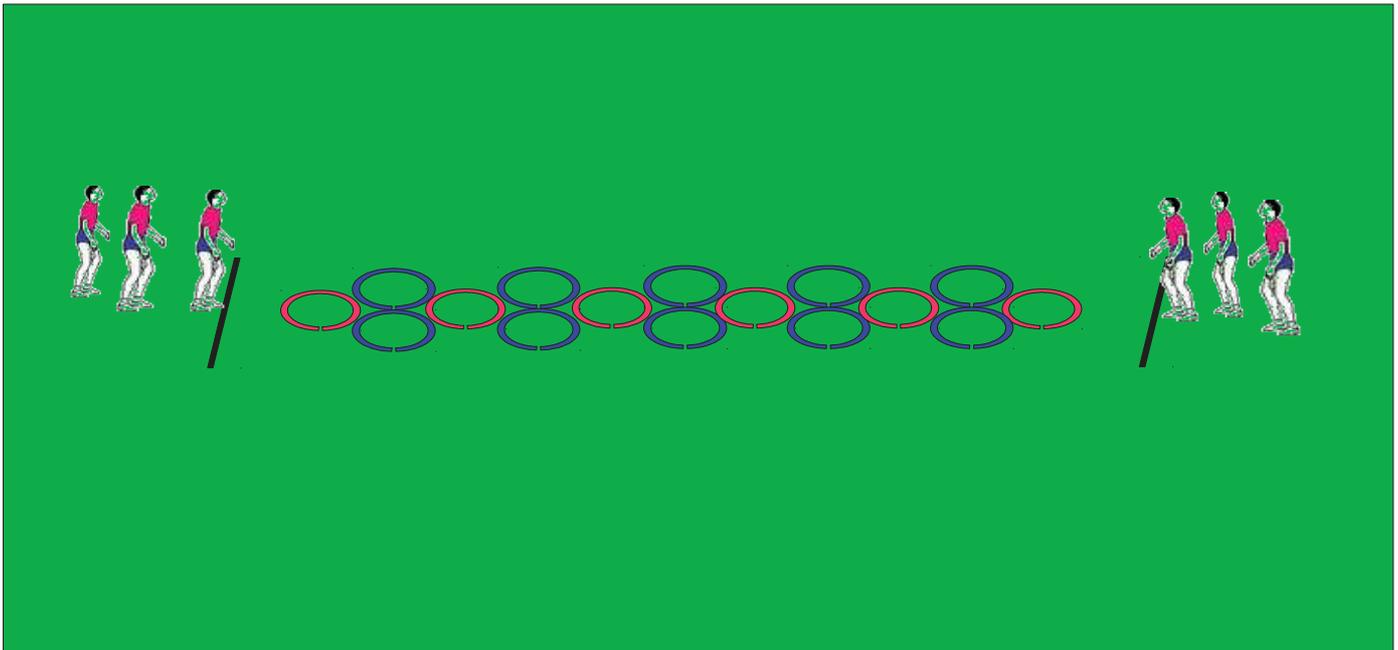
**Material: (für 1 Team)**

- 1 Niedersprungmatte, harte Weichbodenmatte
- Hürden zum Anlauf absperren
- Hürdensystem (oder z.B. Leiterhürden von Teamsportbedarf)

Vom „Mehrfach-Springen“ zum Dreisprung **Staffel - Rhythmus - Hüpfen**

**Springen**

(1. / 3. Wendelstein Meisterschaft)



#### Kurzbeschreibung / Organisation:

- Ziel: Die Kinder sollen unter Zeitdruck ein-, bzw. beidbeinig mit möglichst schnellen Bodenkontakten einen bestimmten Sprungparcour bewältigen.
- **6 Kinder** eines Teams verteilen sich gleichmäßig an den gegenüberliegenden Startlinien. Jedes Team hat 2 Versuche, der bessere geht in die Wertung ein. Jedes Kind aus dem Team MUSS an einem der beiden Versuche teilnehmen! Jedes Kind durchläuft die Strecke 1x pro Lauf.
- Mit 16 Fahrradreifen o. Ä. wird eine Strecke ausgelegt, die die Kinder durchspringend bewältigen müssen. In einen „roten“ Reifen springt man beidbeinig, in die „blauen“ springt man gleichzeitig einbeinig. So dass ein **Rhythmus eng- breit- eng- breit-...eng** entsteht.
- Als **Staffelstab** wird ein **Tennisring** übergeben.
- Die Reifen werden auf dem Boden befestigt (festgeklebt) und die richtige Position mit Kreide oder Klebeband markiert.

#### Hinweis für den Kampfrichter:

- Misslingt einmal ein korrektes „In-den-Reifen-Springen“, so bekommt die Staffel **1 Strafsekunde**. „Korrektes In-den-Reifen -Springen“ heißt: keine Berührung außerhalb des Reifens!
- **Die Schlussläufermarkierung trägt der letzte Läufer auf der Startseite!**

<p><b>Wettkampfhelfer: (2-3 pro Anlage)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Helfer: Zeitnehmer</li> <li>• 1 Helfer: Schriftführer und überprüfen der richtigen Sprungfolge</li> <li>• 1 Helfer: Korrektur der Sprungbahn</li> </ul>	<p><b>WERTUNG:</b></p> <p>Die Laufzeiten aller Teams (schnellere Staffelzeit) werden in eine Rangfolge gebracht. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.</p>	<p><b>Material: (für 1 Team)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 16 Reifen (evtl farbig)</li> <li>• Start- und Ziellinie (geklebt)</li> <li>• Tennisring</li> <li>• Klebeband, Kreide oder ähnliches um die Position der Reifen zu markieren</li> <li>• Stoppuhr</li> </ul>
--	--	--

Vom beidarmigen Stoßen zum Kugelstoß

**beidarmiges Stoßen****Wurf**

(1. Wendelstein Meisterschaft)

**Kurzbeschreibung/ Organisation:**

- Ziel: Von der Brust aus und beidhändig sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit stoßen.
- Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils **drei Stößen** pro Teammitglied?
- Zum Stoßen wird ein mindestens **500g und maximal 1kg** schwerer Medizinball verwendet.
- Jedes Kind stößt den Medizinball **beidhändig aus der parallelen Fußstellung** (wahlweise auch Schrittstellung) in Richtung der markierten Zonen: Die **50cm breiten Zonen**, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der der Medizinball aufkommt (es zählt der letzte Abdruck), bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte.
- Der Stoß ist gültig, wenn das Kind die Abwurflinie nicht übertritt und den **1m breiten Wurfbereich** nach dem Wurf nach hinten über die „Gültig-Linie“ verlässt.
- Jedes Kind hat **3 Versuche, von denen die besten 2 zur Einzelleistung addiert werden.**

**Hinweis für den Kampfrichter:**

Ein Versuch ist ungültig wenn:

- das Kind den Wurfbereich nicht nach hinten verlässt
- das Kind die Abwurflinie (Schaumstoffbalken) oder Zielbereich berührt

Hinweise zur Ausführung:

- Es müssen die Wurfgeräte des Ausrichters verwendet werden.
- Kommt das Wurfgerät direkt auf einer Zonenlinie auf, wird zum Nachteil des Athleten bewertet.
- Auch Wurfgeräte die seitlich des Zielbereiches aufkommen, werden in Verlängerung der Zonenlinie gewertet.
- Das Wurfgerät darf mit der freien Hand fixiert werden

**Wettkampfhelfer: (3 pro Anlage)**

- 2 Helfer: Ablesen der Zone und Zurückbringen der Wurfgeräte
- 1 Schriftführer (sowie Überwachen des korrekten Wurfs (beidhändiger Druckwurf, Ellbogen zeigen vor dem Abwurf nach außen) ohne Übertreten

**WERTUNG:**

Welches Team wirft am besten?  
Die sechs besten Einzelleistungen (die Summe der 2 besten von 3 Versuchen) werden zum Teamergebnis addiert. Diese Gesamtpunktzahl wird mit den Ergebnissen der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht....

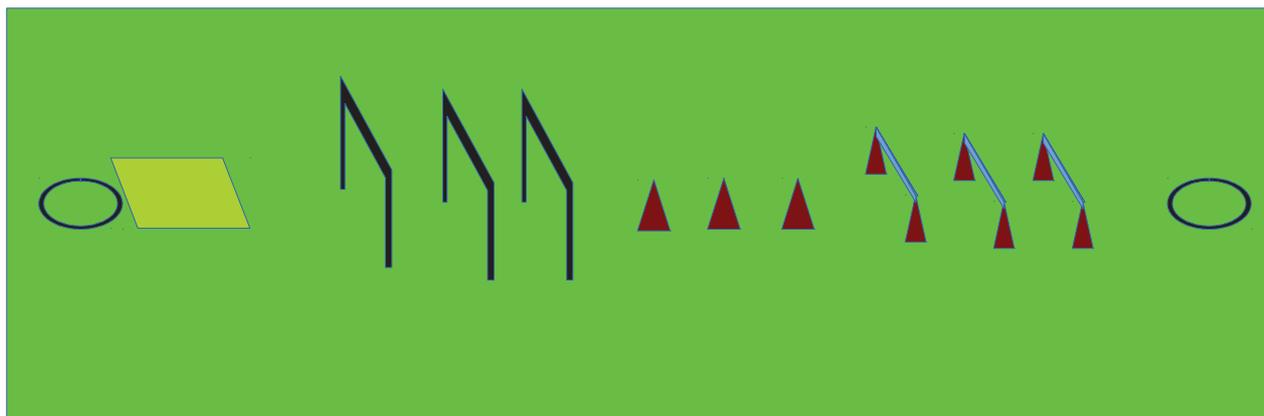
**Material: (für 1 Team)**

- 3 Medizinbälle (mind. 500g, max. 1kg); oder Basketbälle
- Absperrband und Heringe für die Zonenmarkierung
- 1 Gültig-Linie, die den 1m-Abwurfbereich begrenzt
- Schaumstoffblöcke
- Punktetafeln
- Wurffeld (10m breit und 20m lang)

Abschlußdisziplin

**Grand Prix****Abschluss**

(1. / 2. / 3. Wendelstein Meisterschaft)

**Kurzbeschreibung / Organisation:**

- **6 Kinder** eines Teams bilden eine Staffel. Jedes Team hat 2 Versuche, der bessere geht in die Wertung ein. Jedes Kind aus dem Team MUSS an einem der beiden Versuche teilnehmen!
- **4-8 Teams** (kann der Anzahl der Teams angepasst werden) laufen pro Lauf gegeneinander, d.h. Der Grand Prix muss so oft nebeneinander aufgebaut werden, wie Teams laufen dürfen.
- Ablauf: Schüler 1 steht am Start, die anderen stehen dahinter. Schüler 1 steht vor den blauen Matten (evtl. Decken). Auf Kommando macht er eine **Rolle vorwärts**, rennt so schnell er kann durch die beiden **Tunnels**, läuft **Slalom** durch die Hütchen, **überläuft die Hindernisse**, **schlüpft durch den Reifen durch**, und läuft gerade wieder zurück. Am „Start & Ziel wieder angekommen klatscht er Schüler 2 ab. Dieser geht sobald Schüler 1 gestartet ist, vom Wartebereich vor die blaue Matte / Decke und bereitet sich schon auf seinen Start vor. Die anderen Schüler rutschen im Wartebereich nach vorne. Schüler 1 berührt bei seiner Ankunft Schüler 2, der mit einer Rolle vorwärts startet und weitersprintet. Der letzte Schüler überläuft nach seinem Parcours die Startmatte, sobald er sie mit dem Fuß berührt wird die Zeit gestoppt.
- Der letzte Schüler einer Staffel ist durch eine **Schlußläufermarkierung** gekennzeichnet.
- Der **ca. 40m lange** Parcours kann natürlich auch anders aufgebaut werden. Das ist aber ein erprobtes Beispiel.

**Hinweis für Kampfrichter:**

- Das Startsignal lautet „Auf die Plätze“-“Fertig“-“Los“; Bitte am Start für Ruhe sorgen!
- bei einem Fehlstart wird der Start abgebrochen und der entsprechende Läufer kindgerecht ermahnt, es gibt keine Disqualifikationen.
- Bei Handzeitnahme wird auf das nächsthöhere Zehntel aufgerundet (12,52 Sek werden also zu 12,6 Sek);
- Frühstarts werden mit **1 Sek Zeitstrafe**, ausgelassene Hindernisse (Reifen, Hürden...) werden mit **2 Sek Zeitstrafe** bestraft.
- fehlende Purzelbäume müssen vom gleichen Athlet nachgeholt werden.

<b>Wettkampfhelfer: (ca. 10 für 4 Teams)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 Zeitnehmer</li> <li>• 1 Startordner und Einlaufbeobachter</li> <li>• 6 Helfer die Hindernisse wieder aufbauen und evtl. den Kindern den richtigen Weg weisen</li> </ul>	<b>WERTUNG:</b> Die Laufzeiten aller Teams (schnellere Staffelzeit) werden in eine Rangfolge gebracht. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.	<b>Material: (für 4 Teams)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4 Startreifen</li> <li>• 4 Tennisringe</li> <li>• 4x5 Reifen in denen die Teams warten (Wartebereich)</li> <li>• Decken oder Matten für den Purzelbaum</li> <li>• 2x 4 große Hürden zum drunter durchlaufen (evtl abgepolstert)</li> <li>• 6 Hütchen (Slalom)</li> <li>• 3x3 Hindernissen</li> <li>• Stoppuhr die mehrere Zeiten stoppen kann</li> <li>• Schlußläufermarkierung</li> </ul>
---	---	--