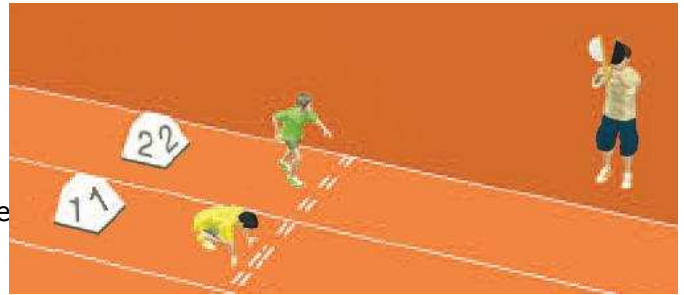


DISZIPLINEN und WERTUNG

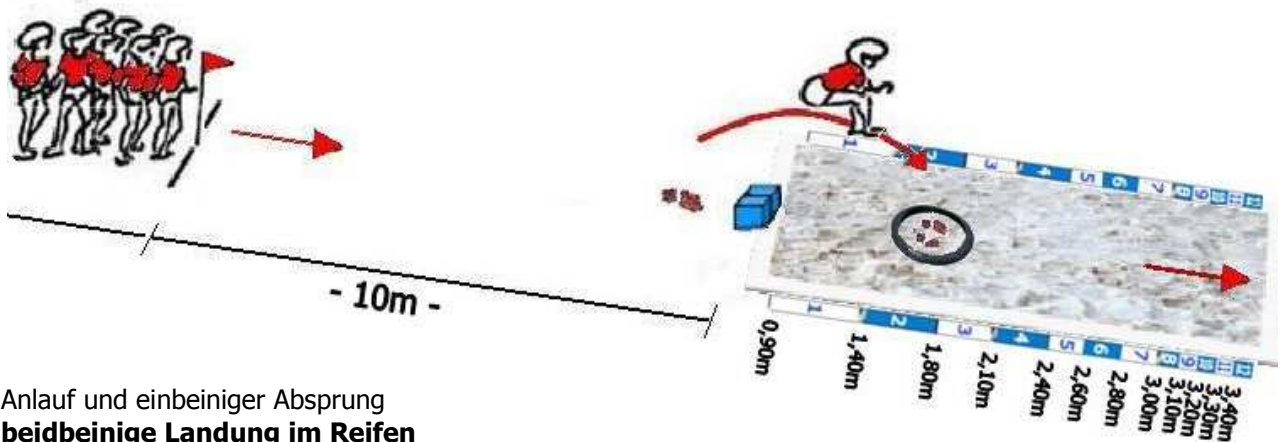
U8: **2 x 30m Lauf:**

- Start ohne Startblock
- Startkommando „Auf die Plätze! – Fertig! – Los!“
- **1. Start aus der Hocke**
- **2. Start aus der Schrittstellung**
- keine Start-Wiederholung bei voreiligem Start („Frühstart“), stattdessen 0,5 Strafsekunden auf die gelaufene Zeit
- **Addition der Zeiten** aus 2 Läufen



Die Summe der sechs besten Gesamtlauferzeiten wird mit den Zeiten der anderen Teams verglichen. Das Team mit der geringsten Laufzeit erhält 1 Rangplatzpunkt, das zweitbeste entsprechend 2 usw.

Ziel-Weitsprung:



- Anlauf und einbeiniger Absprung
- **beidbeinige Landung im Reifen**
- Verlassen der Weitsprunggrube nach vorne
- Fehlversuche sind Übertreten der Absprunglinie, Verfehlen und/oder Berühren des Reifens, Verlassen der Weitsprunggrube zur Anlaufseite
- **2 Versuche pro Zone**
- **1 Punkt für jeden „Treffer“**

Haben alle Kinder den Reifen in Zone 1 getroffen (Sprungweite mind. 0,90m) oder sind nach ihrem 2. Versuch ausgeschieden, wird der Reifen in Zone 2 verlegt (Sprungweite mind. 1,40m), dann in Zone 3 usw. (Sprungweiten siehe Zeichnung).

Die Punkte-Summe der sechs besten Springer wird mit den Ergebnissen der anderen Teams verglichen. Das Team mit den meisten Trefferpunkten erhält 1 Rangplatzpunkt, das zweitbeste entsprechend 2 usw.

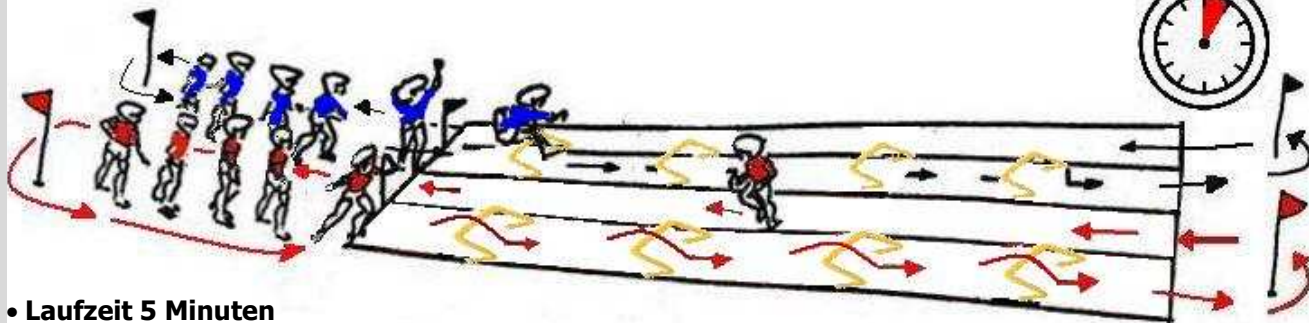
Kinder-Speerwurf:

- **Wurf aus der Schrittstellung** mit Übungsspeer „Pegaline“
- In-die-Hand-Geben des Kinderspeers durch Betreuer erlaubt
- **3 Versuche** (1.Versuch mit rechtem Wurf-Arm, 2.Versuch mit links, 3.Versuch beliebig)
- Fehlversuche sind Übertreten der Abwurfline und Betreten des Zonenfeldes
- Zonenmessung (Zone 1 = 0 - 3m, Zone 2 = 3 - 4m, dann jeweils +1m)
- **Addition der 3 Wurf-Weiten**



Die Punkte-Summe der sechs besten Werfer wird mit den Ergebnissen der anderen Teams verglichen. Das Team mit den meisten Zonen-Punkten erhält 1 Rangplatzpunkt, das zweitbeste entsprechend 2 usw.

Hindernis-Sprint-Staffel:



- **Laufzeit 5 Minuten**
- pro Team 2 Bahnen (2 x 20m): Hindernisstrecke und Flachsprint in entgegengesetzter Richtung (siehe Zeichnung)
- Startkommando „Auf die Plätze! – Fertig! – Los!“
- Staffelübergabe von hinten
- **Gewertet wird die Anzahl der überlaufenen Hindernisse.**
- keine Start-Wiederholung bei voreiligem Start („Frühstart“), stattdessen Punktabzug

Jedes Team tritt mit allen Kindern an und hat 5 Minuten Zeit, so viele Hindernisse wie möglich zu überlaufen.

Die Punkte-Summe, die das Team nach 5 Min. erlaufen hat, wird mit den anderen Teams verglichen. Das Team mit den meisten Hindernis-Punkten erhält 1 Rangplatzpunkt, das zweitbeste entsprechend 2 usw.

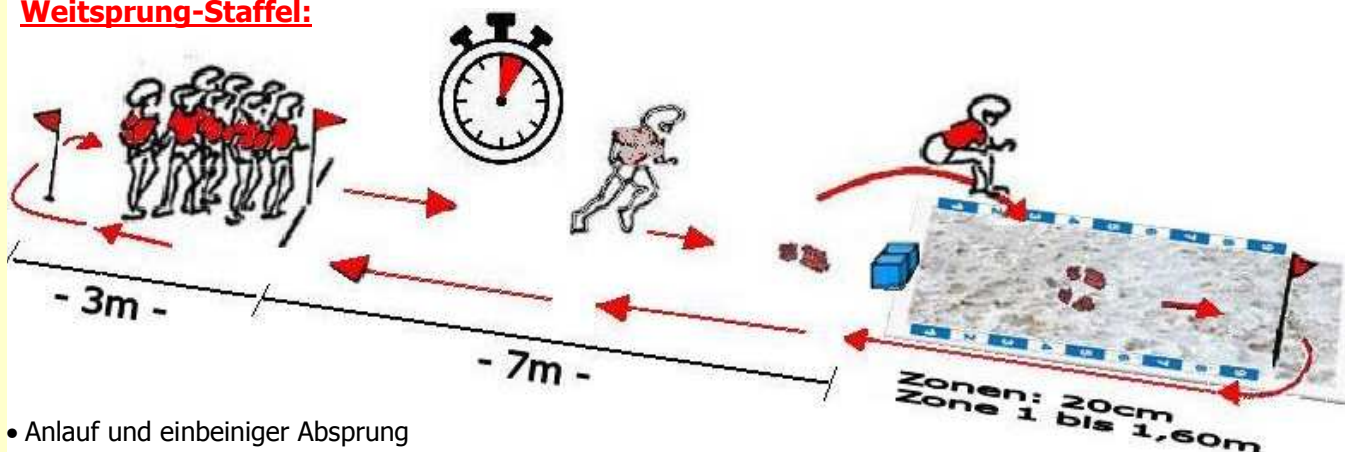
U10: 2 x 40m Lauf:

- Start ohne Startblock **aus der Schrittstellung**
- Startkommando „Auf die Plätze! – Fertig! – Los!“
- Startet ein Kind zu früh, so wird dies als **individueller Fehlstart** gewertet (Rückruf aller Läufer durch Pfiff).
- Beim 2. Fehlstart desselben Kindes erfolgt kein Rücksignal, stattdessen werden ihm 0,5 Strafsekunden aufgerechnet.
- 1. Lauf: zufällige Bahnverteilung
- 2. Lauf: Bahnverteilung nach Zeiten von Lauf 1
- **Gewertet wird die beste Zeit aus 2 Läufen.**



Die Summe der sechs besten Sprintzeiten eines Teams wird mit den Zeiten der anderen Teams verglichen. Das Team mit der geringsten Laufzeit erhält 1 Rangplatzpunkt, das zweitbeste entsprechend 2 usw.

Weitsprung-Staffel:



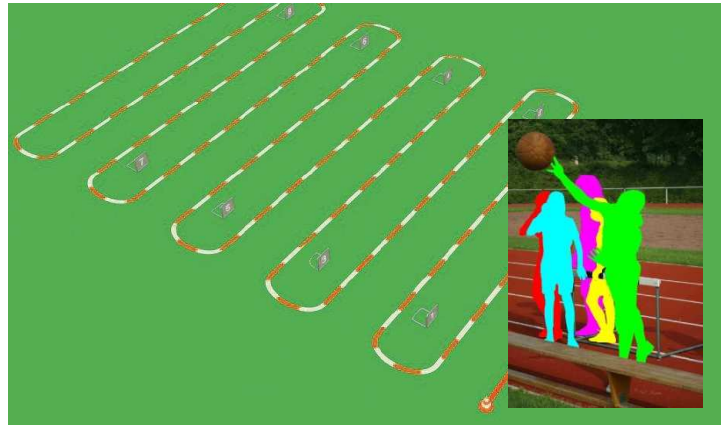
- Anlauf und einbeiniger Absprung
- beidbeinige Landung in der Grube
- Punktevergabe nach korrekter Landung in einer **20cm-Zone** (siehe Zeichnung)
- Weiterlaufen und Umrundung des Mals
- Rücklauf zum Team, Umrundung des Mals und **Staffelübergabe von hinten**

Jedes Team tritt mit allen Kindern an und hat 5 Min. Zeit, Weitsprungpunkte zu sammeln. Bei einem Fehlversuch (Übertreten der Absprunglinie, Verlassen des vorgegebenen Laufwegs) läuft das Kind ohne Zonen-Punkte zur Staffelübergabe zurück.

Die Punkte-Summe, die das Team nach 5 Min. „ersprungen“ hat, wird mit den anderen Teams verglichen. Das Team mit den meisten Zonen-Punkten erhält 1 Rangplatzpunkt, das zweitbeste entsprechend 2 usw.

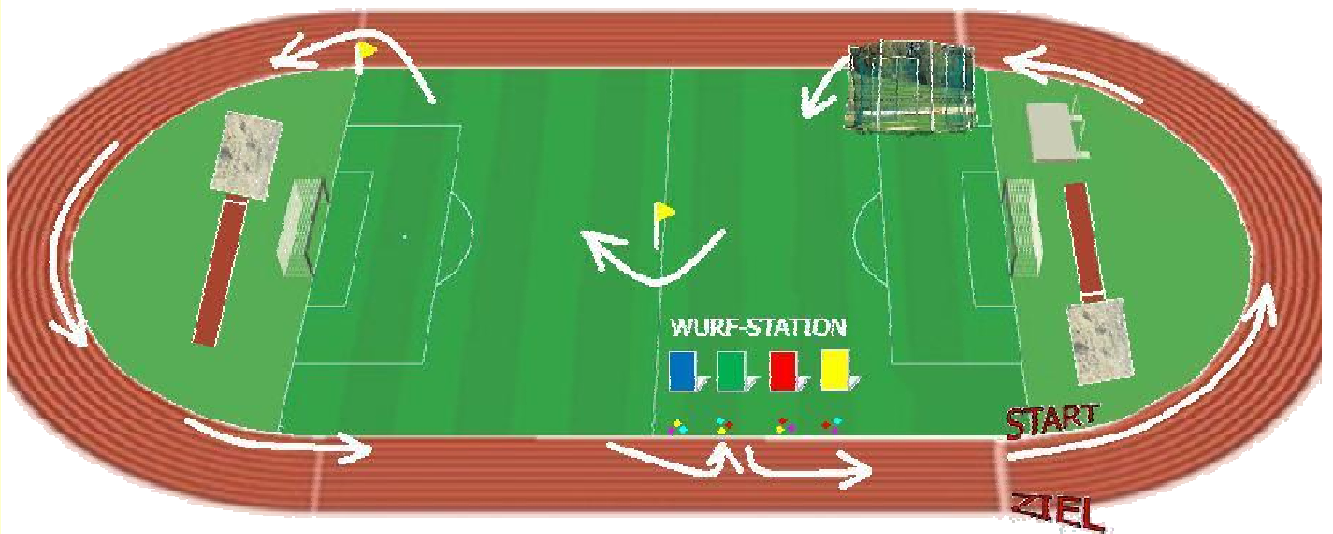
Medizinball-Stoßen:

- Stoß aus Schrittstellung oder 3er-Rhythmus mit **1kg-Medizinball**
- beide Hände am Ball (Stoß-Arm führt, die andere Hand stützt)
- **3 Versuche** (1.Versuch mit rechtem Stoß-Arm, 2.Versuch mit links, 3.Versuch beliebig)
- Fehlversuche sind Übertreten der Abwurflinie und Betreten des Zonenfeldes
- Zonenmessung (Zone 1 = 0 - 3m, Zone 2 = 3 – 3,50m, dann je +0,50m)
- **Addition der 3 Stoß-Weiten**



Die Punkte-Summe der sechs besten Werfer wird mit den Ergebnissen der anderen Teams verglichen. Das Team mit den meisten Zonen-Punkten erhält 1 Rangplatzpunkt, das zweitbeste entsprechend 2 usw.

6 x 500m Biathlon-Staffel:



- **6 Kinder pro Staffelteam**
- Start aus der Schrittstellung, Startkommando „Auf die Plätze! – Los!“
- Startet ein Kind zu früh, so wird dies als **individueller Fehlstart** gewertet (Rückruf aller Läufer durch Pfiff).
- Beim 2. Fehlstart desselben Kindes erfolgt kein Rücksignal, stattdessen werden dem Team 0,5 Strafsekunden aufgerechnet.
- **Lauf durch das Stadion bis zur Wurf-Station** (siehe Zeichnung)
- An der Wurf-Station muss die Biathlon-Klappe getroffen und zum Umfallen gebracht werden. Gelingt dies, so läuft das Kind sofort weiter ins Ziel zum Wechsel auf den folgenden Läufer.
- Wird das Ziel (**bei 3 Wurf-Versuchen**) nicht getroffen, muss das Kind zur Biathlon-Klappe laufen und sie von Hand umstoßen („Strafrunde“).
- **Zeitmessung:** Gewertet wird die Zeit vom Start des ersten bis zum Zieleinlauf des sechsten Kindes.

Die Laufzeiten aller Teams werden in eine Rangfolge gebracht. Das schnellste Team erhält 1 Rangplatzpunkt, das zweitbeste entsprechend 2 usw.