

Wendelstein-Meisterschaften
Altersklasse U8
(Jungen und Mädchen)
am 20.5.2012 / 10.00 Uhr - ca. 13.00 Uhr

Organisation:

Startgruppen:

Jedes Team wird von einem vom eigenen Verein gestellten Mannschaftsleiter (z.B. Trainer) begleitet.

Zudem werden 2 Eltern pro Team benötigt, die bei ihren Kindern bleiben und Helferaufgaben übernehmen (Bälle zurück rollen etc.)

Kampfrichter:

An jeder Wettbewerbsstation befinden sich Kampfrichter, die die Leistungen der Kinder an dieser Station bewerten.

Mannschaftsleiter:

Der Mannschaftsleiter erhält in einem Umschlag Laufzettel für die verschiedenen Stationen, auf denen er die Startnummern der Kinder seines Teams in der Reihenfolge einträgt, in der sie starten sollen. (Kann von Station zu Station geändert werden!) Diese Zettel werden dem Kampfrichter an der jeweiligen Station übergeben. Der Kampfrichter notiert die Ergebnisse. Vom Veranstalter gestellte Läufer bringen die Zettel ins Wettkampfbüro.

Aufwärmen:

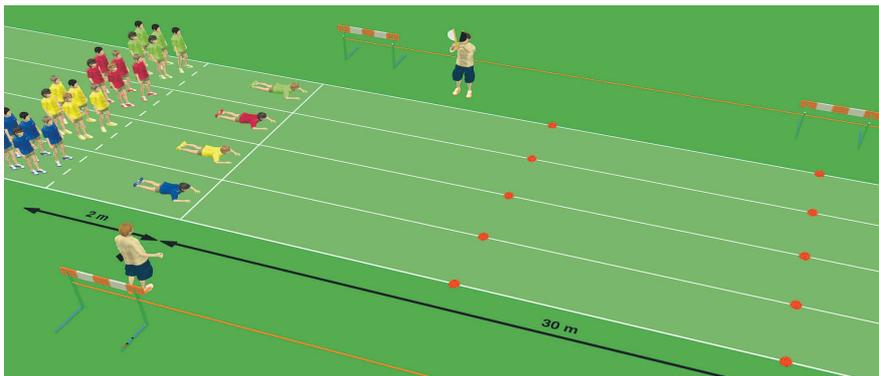
Um 10 Uhr findet ein gemeinsames Aufwärmen für alle Kinder statt, das vom Veranstalter durchgeführt wird.

Übungsbeschreibung:

Alle Gewichte, Abstände u.ä. sind „Ungefährrangaben“, die Ihnen bei Ihrem Training helfen sollen, die Kinder vorzubereiten. Der Veranstalter behält sich vor, diese am Wettkampftag geringfügig zu ändern, falls sich dies im Laufe der Vorbereitung als sinnvoll erweist oder aus organisatorischen Gründen nötig ist.

Übungen

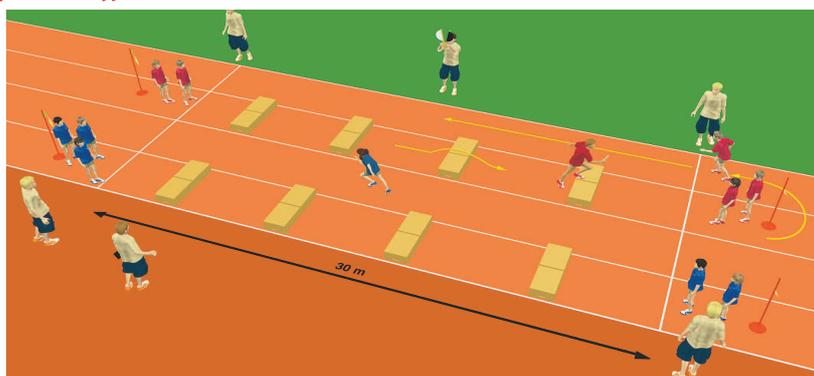
1. 30 m



- 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 eines Teams nimmt die entsprechende Startposition ein.
- Nach dem Startkommando „Auf die Plätze!“ nehmen die als erstes startenden Kinder die vorgeschriebene Startposition ein. Das Startsignal erfolgt danach mit Hilfe einer Startklappe oder durch einen Pfiff.
- Die weiteren Kinder sind bereits in entsprechender Startposition sobald sie an der Reihe sind. Sie werden von ihrem jeweiligen Vorgänger mit Hilfe eines Signals losgeschickt, das hinter der Startlinie angebracht ist. Beide Startpositionen werden in **einer** Staffel abgefragt.
- Frühstarts oder falsche Startposition werden mit 1 Sek. Zeitstrafe bestraft.
- Die Startpositionen sind: Bauchlage (gestreckte Arme, Hände an der Linie), Rückenlage (gestreckte Arme, Hände an der Linie)

WERTUNG: Die Laufzeiten aller Teams (schnellere Staffelzeit) werden in eine Rangfolge gebracht. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

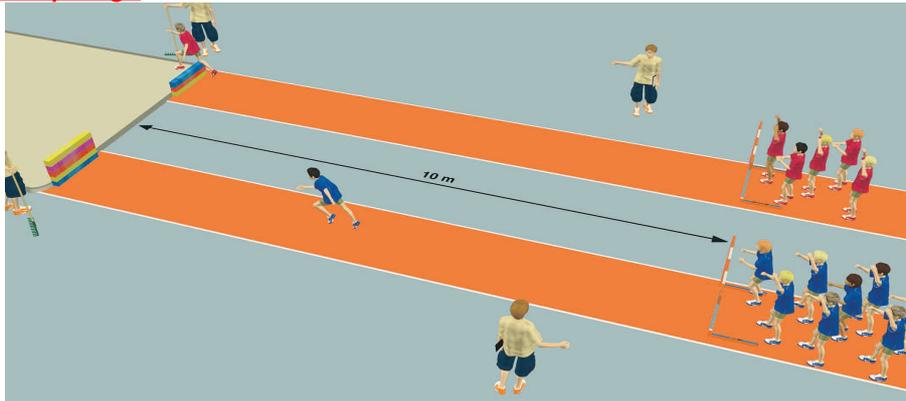
2. Hindernissprintstaffel



- Die Kinder eines Teams verteilen sich gleichmäßig an den gegenüberliegenden Startlinien.
- Läufer 1 sprintet mit Tennisring eine ca. 30m lange Hindernisstrecke (Hindernisse: Lochhütchen mit Gymnastikstab im 1. Loch = Höhe Bananenkartons wie im Bild dargestellt).
- Auf der Strecke stehen 4 Hindernisse im Abstand von ca. 5 Metern.
- Übergabe des Tennisrings von vorne (anders als im Bild dargestellt!) an Läufer 2 (Pendelstaffel).
- Läufer 2 sprintet neben den Hindernissen über die Flachstrecke zurück und übergibt von vorne an den nächsten Läufer der wieder über die Hindernisstrecke sprintet usw.

WERTUNG: Für jedes Hindernis, das von einem Teammitglied auf dem Hinweg überlaufen bzw. auf dem Rückweg im Sprint passiert wird, gibt es einen Punkt. Zudem gibt es einen Punkt bei Übergabe des Tennisringes, sodass bei jeder „Runde“ 10 Punkte erzielt werden können. Ziel ist es, innerhalb von 3 Minuten so viele Punkte wie möglich zu bekommen. Die Punkte aller Teams werden in eine Rangfolge gebracht. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

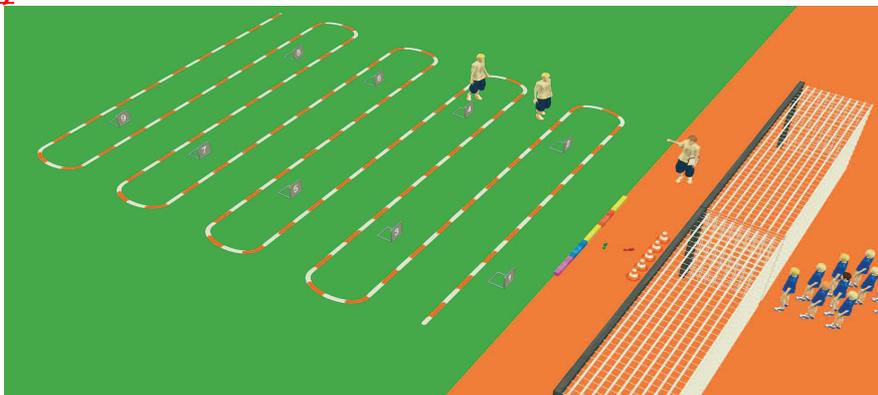
3. HochWeit Sprung I



- Unmittelbar vor der Weitsprunggrube (Grubenkante) wird ein Hindernisset (wie bei Weitsprung II / U10) als Hindernis aufgebaut. Die Höhe des Hindernisses wird von Durchgang zu Durchgang um 5cm erhöht.
- Die Anfangshöhe ist 40cm.
- Jeder Teilnehmer springt aus einem maximal zehn Meter langen Anlauf einbeinig über das Hindernis und landet dann auf beiden Füßen in der Grube.
- Bei einem Fehlversuch (Herunterfallen der Stange) hat das Kind einen zweiten Versuch pro Höhe („Hoffnungsrunde“).

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.

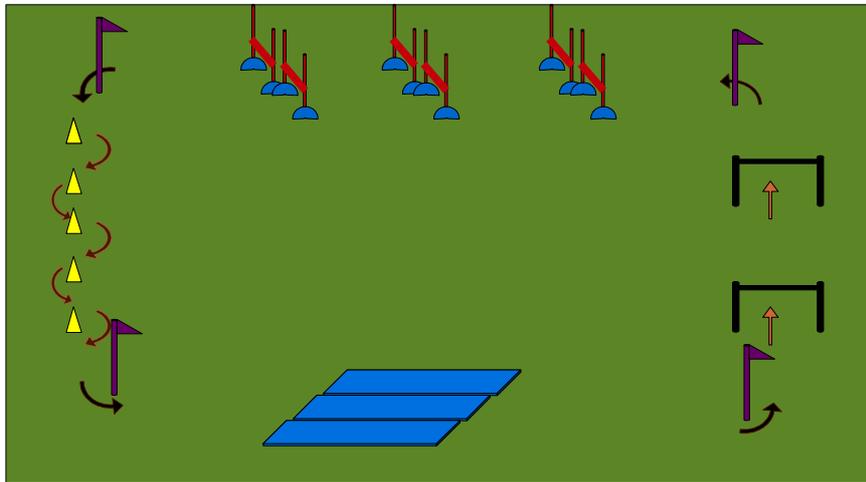
4. Drehwurf



- Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils drei Wertungswürfe pro Teammitglied?
- Jedes Kind wirft einen Tennisring aus der Wurfauslage (Drehwurf) in Richtung des Wurffelds mit markierten Zonen: Die einen Meter breiten Zonen, beginnend an der Abwurfline, sind mit Punkten gekennzeichnet (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Die Zone, in der der Tennisring aufkommt (es zählt der letzte Abdruck), bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte.
- Der Wurf ist gültig, wenn das Kind beim Wurf 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 Kinds, indem die drei Durchgänge addiert werden. Die sechs größten Punktzahlen eines Teams werden dann zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

5. Abschlussstaffel:
Grand Prix



- 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 Teams laufen pro Lauf gegeneinander, es gibt keine festgelegten Bahnen! Die Startbahn wird ausgelost.
- Ablauf: Schüler 1 steht am Start, die anderen stehen in Reifen in der Mitte des Parcours. Schüler 1 steht vor den blauen Matten (evtl. Decken). Auf Kommando macht er eine Rolle vorwärts, läuft um die Kurvenmarke (egal auf welcher Bahn), rennt so schnell er kann durch die beiden Tunnels, umläuft die Kurvenmarke, überläuft die Hindernisse, umläuft die Kurvenmarke, läuft Slalom durch die Hütchen und klatscht Schüler 2 ab. Dieser geht sobald Schüler 1 gestartet ist, vom Wartebereich vor die blaue Matte und bereitet sich schon auf seinen Start vor. Die anderen Schüler rutschen im Wartebereich nach vorne. Schüler 1 klatscht bei seiner Ankunft Schüler 2 ab, 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 Schärpe gekennzeichnet.
- **WERTUNG:** Die Laufzeiten aller Teams (schnellere Staffelzeit) werden in eine Rangfolge gebracht. Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.