

Ausschreibungsbedingungen 2013

U 12

Die Disziplinen für die Leichtathletik-Jungstars der Altersklasse U 12 bleiben wie bisher, es gibt auch für 2013 keine Änderung.

Vierkampf ohne Mannschaftswertung bestehend aus:

50 m / Weit / Schlagball / 800 m-Crosslauf

Wertung nach DLV-Punktewertung

Für die Badische Bestenliste erfolgt eine inoffizielle Dreikampfauswertung inkl. Mannschaftswertung.

U 10 und U8 – Allgemeines

Grundsätzlich gelten die Regeln des DLV zur Kinderleichtathletik, siehe Infobroschüre DLV KiLa Wettkampfsystem vom Dezember 2012. Die genaue Punktewertung der einzelnen Disziplinen wird noch besprochen und Ende April weitergegeben.

Hier aufgeführt sind die wichtigsten Einzelpunkte, die Einzeldisziplinen, die im Rahmen der Leichtathletik-Jungstarswettkämpfe für 2013 angeboten werden, sowie Abweichungen zu den Angaben aus der Kinderleichtathletik des DLV.

Altersklassen und Jahrgänge

U10: Jahrgang 2004 und 2005, der Jahrgang 2006 ist in der Altersklasse U10 startberechtigt.

U8: Jahrgang 2006 und 2007, der Jahrgang 2008 ist in der Altersklasse U8 startberechtigt.

Jüngere Teilnehmer sind nicht startberechtigt.

Teams

Es gibt nur Mannschaftswertungen. Ein Team (Mannschaft) besteht aus mindestens 6 und höchstens 11 Athleten. Mädchen und Jungs starten gemeinsam in einem Team.

Wertung

Die Gesamtwertung ergibt sich aus der Addition der Platzierungspunkte aus den Einzeldisziplinen. Das Team mit den wenigsten Punkten ist Gesamtsieger.

Bei den Laufdisziplinen zählt die Leistung des gesamten Teams, bei den Sprung- und Wurfdisziplinen kommen die jeweils 6 besten Einzelergebnisse in die Teamwertung. Infos zu den Wertungen in den Einzeldisziplinen siehe dort.

Meldungen

Die Veranstalter stellen einen Meldebogen zur Verfügung. Bei Nichtverwendung des Meldebogens wird eine Arbeitsgebühr von 10 € pro Altersklasse erhoben.

Meldegeld: 4.-€ pro Teilnehmer

Nachmeldungen werden nicht angenommen. Es werden nur die Athleten berechnet, die angetreten sind.

Es wird empfohlen alle Athleten aus einer Altersklasse voranzumelden und die fehlenden Athleten am Wettkampftag zu streichen.

Änderungen bei der Teamzusammensetzung sind noch vor Wettkampfbeginn möglich. Nach Wettkampfbeginn kann die Teamzusammensetzung nicht mehr geändert werden.

U 10 – Disziplinen (4)

Hindernissprint-Pendelstaffel

(siehe auch ...)

Die Einzel-Streckenlänge beträgt 40 m, eine Bahn als Hindernis-, die zweite Bahn als Flachsprint. Es sind 7 Hindernisse (Stepper) zu überlaufen, der Abstand zwischen den Hindernissen beträgt 5 m. Die Hindernisse dürfen nicht betreten werden.

Je nach Anzahl der Laufbahnen starten 2 oder 3 Teams zeitgleich. Mindestens 3 Teammitglieder stehen auf jeder Seite, der erste Athlet startet an der Hindernissprintbahn. Nach jeder Einzelbahn erfolgt der Staffelwechsel. Vor dem Staffelwechsel muss eine Wendemarke umlaufen werden. Jeder Wechselfehler wird mit einem Punktabzug bestraft.

Gesamtlaufdauer: 3 Minuten

Hoch-Weitsprung

(ähnlich ...)

Gesprungen wird in die Weitsprunggrube, das Hindernis steht unmittelbar am Grubenrand. Die Art des Hindernisses, das übersprungen werden muss, wird vom Ausrichter festgelegt. Die Latte darf jedoch nicht fixiert sein.

Der Anlauf beträgt maximal 10 m, die Anlaufmarke wird durch eine Begrenzung (z. Bsp. Hürde) festgelegt. Anläufe länger als 10 m gelten als Fehlversuch.

Je nach Anzahl an Anlaufbahnen starten 2 bis 3 Teams zeitgleich.

Alle Teilnehmer eines Teams starten bei der Anfangshöhe von 40 oder 60 cm (wird noch festgelegt), die Steigerung pro Durchgang beträgt 10 cm.

Pro erfolgreichen Versuch erhält der Athlet einen Punkt, gewertet werden alle erfolgreichen Versuche der sechs besten Athleten. Wer die Höhe nicht schafft, scheidet aus, es gibt nur einen Versuch pro Teilnehmer und Durchgang.

Das Team mit den meisten Punkten erhält einen Platzierungspunkt, das zweitbeste Team zwei Platzierungspunkte...

Schlagwurf aus dem 3er-Rhythmus

(siehe ...)

Als Wurfgerät wird ein 80 g-Schlagball verwendet. Die Bälle werden vom jeweiligen Veranstalter gestellt, es darf nur eine Ballsorte zum Einsatz kommen. Eigene Bälle sind nicht zulässig.

Die Abwurfzone, Länge 3 m, wird nach hinten mit z. Bsp. Markierungshütchen und an der Abwurflinie, zum Rasen hin, mit Schaumstoffblöcken oder ähnlichem begrenzt. Der Wurf ist gültig, wenn der Athlet die Abwurflinie nicht betritt oder überschreitet und die Abwurfzone nach hinten verlässt.

Geworfen wird grundsätzlich aus dem 3er-Rhythmus, ein Anlauf mit mehr oder weniger Schritten gilt als gültig, solange der Anlauf in der Abwurfzone erfolgt.

Je nach Anzahl an Wurfanlagen starten 2 bis 3 Teams zeitgleich.

Geworfen wird in Zonen, jede Zone ist 2 m breit. Für jede Zone gibt es einen Punkt, es wird nicht gemessen. Die hintere Zonenbegrenzung gehört zur vorherigen Zone. Jeder Athlet hat 4 Versuche, von denen die 3 besten gewertet werden. Für das Teamergebnis werden die Einzelleistungen der 6 besten Athleten addiert

Das Team mit den meisten Punkten erhält einen Platzierungspunkt, das zweitbeste Team zwei Platzierungspunkte...

Tandem-Team-Biathlon / ca. 600 m

(ähnlich ...)

Der Biathlon-Parcours wird auf dem Rasen aufgebaut und hat eine Rundenlänge von ca. 200 m, die Wurfstation befindet sich nach ca. 180 m.

Die Wurfstation besteht aus 2 Wurfanlagen, die nebeneinander aufgebaut werden.

Jede Wurfanlage besteht aus zwei Tischen. Auf dem vorderen Tisch liegen die 6 vom Veranstalter gestellten baugleichen Wurfgeräte (z. Bsp. Bälle), auf dem hinteren Tisch stehen erhöht (Bank) an der hinteren Kante die 3 Ziele (z. Bsp. Hütchen).

Direkt im Anschluss an der Wurfstation befindet sich die etwa 30 m lange Strafrunde.

Es sind nur Laufschuhe ohne Noppen oder Spikes zugelassen.

Es starten immer 2 Teams gemeinsam. Jedes Team besteht aus 6 Teilnehmer aufgeteilt in 3 Tandems, die Tandems starten hintereinander. Die Meldung der 6 Teilnehmer hat bis zu einer Stunde vor dem Biathlonstart zu erfolgen.

Jedes Tandem muss gemeinsam eine Gesamtstrecke von ca. 600 m, aufgeteilt in 3 Einzelrunden laufen. Nach der ersten und der zweiten Runde müssen an der Team-Wurfanlage die 3 Ziele mit den 6 Wurfgeräten vom Tisch geschossen werden. Ziele die auf dem Tisch liegen bleiben gelten als nicht getroffen. Jedes Tandemmitglied hat bis zu drei Versuche. Für jedes nicht getroffene Ziel muss das Tandem gemeinsam eine Strafrunde von ca. 30 m laufen.

Das zweite bzw. dritte Tandem darf erst dann starten, wenn das vorherige Tandem gemeinsam im Startraum eingetroffen ist bzw. die Wechsellinie überschritten hat. Frühstarts werden mit einem Zeitaufschlag von 30 sek. bestraft.

Gemessen wird die Laufzeit des gesamten Teams, die Zeitnahme erfolgt, sobald das letzte Teammitglied die Wechsellinie überschritten hat.

Das schnellste Team erhält einen Platzierungspunkt, die zweitbeste Mannschaft zwei Platzierungspunkte...

U 8 – Disziplinen (3)

Hindernissprint-Pendelstaffel

(siehe auch ...)

Die Einzel-Streckenlänge beträgt 30 m, eine Bahn als Hindernis-, die zweite Bahn als Flachsprint. Es sind 5 Hindernisse (Stepper) zu überlaufen, der Abstand zwischen den Hindernissen beträgt 5 m. Die Hindernisse dürfen nicht betreten werden.

Je nach Anzahl der Laufbahnen starten 2 oder 3 Teams zeitgleich.

Mindestens 3 Teammitglieder stehen auf jeder Seite, der erste Athlet startet an der Hindernissprintbahn. Nach jeder Einzelbahn erfolgt der Staffelwechsel. Vor dem Staffelwechsel muss eine Wendemarke umlaufen werden. Jeder Wechselfehler wird mit einem Punktabzug bestraft.

Gesamtlaufdauer: 3 Minuten

Hoch-Weitsprung

(ähnlich ...)

Gesprungen wird in die Weitsprunggrube, das Hindernis steht unmittelbar am Grubenrand. Die Art des Hindernisses, das übersprungen werden muss, wird vom Ausrichter festgelegt. Die Latte darf jedoch nicht fixiert sein.

Der Anlauf beträgt maximal 10 m, die Anlaufmarke wird durch eine Begrenzung (z. Bsp. Hürde) festgelegt. Anläufe länger als 10 m gelten als Fehlversuch.

Je nach Anzahl an Anlaufbahnen starten 2 bis 3 Teams zeitgleich.

Alle Teilnehmer eines Teams starten bei der Anfangshöhe von 30 bis 40cm (wird noch festgelegt), die Steigerung pro Durchgang beträgt 10 cm.

Pro erfolgreichen Versuch erhält der Athlet einen Punkt, gewertet werden alle erfolgreichen Versuche der sechs besten Athleten. Wer die Höhe nicht schafft, scheidet aus, es gibt nur einen Versuch pro Teilnehmer und Durchgang.

Das Team mit den meisten Punkten erhält einen Platzierungspunkt, das zweitbeste Team zwei Platzierungspunkte...

Schlagwurf aus dem Stand

(siehe ...)

Als Wurfgerät wird ein 80 g-Schlagball verwendet. Die Bälle werden vom jeweiligen Veranstalter gestellt, es darf nur eine Ballsorte zum Einsatz kommen. Eigene Bälle sind nicht zulässig.

Die Abwurfzone wird nach hinten mit z. Bsp. Markierungshütchen und an der Abwurflinie, zum Rasen hin, mit Schaumstoffblöcken oder ähnlichem begrenzt. Der Wurf ist gültig, wenn der Athlet die Abwurflinie nicht betritt oder überschreitet und die Abwurfzone nach hinten verlässt. Geworfen wird grundsätzlich aus dem Stand.

Je nach Anzahl an Wurfanlagen starten 2 bis 3 Teams zeitgleich.

Geworfen wird in Zonen, jede Zone ist 2 m breit. Für jede Zone gibt es einen Punkt, es wird nicht gemessen. Die hintere Zonenbegrenzung gehört zur vorherigen Zone. Jeder Athlet hat 4 Versuche, von denen die 3 besten gewertet werden. Für das Teamergebnis werden die Einzelleistungen der 6 besten Athleten addiert

Das Team mit den meisten Punkten erhält einen Platzierungspunkt, das zweitbeste Team zwei Platzierungspunkte...