

TV-Hechtsheim 1882 e.V.

18. Hechtsheimer Schülersportfest



- TERMIN:** SONNTAG, 16. September 2012 - 11.00 Uhr
- ORT:** BEZIRKSSPORTANLAGE
AN DER RHEINHESSENSTRASSE
MAINZ-HECHTSHEIM
- VERANSTALTER:** TV - Hechtsheim 1882 e.V.
- MELDUNGEN:** Anke Klein
E.-Langgässer-Str. 3
55129 Mainz
Tel: 06131 / 330621
eMail: leichtathletik@tv-hechtsheim.de
- DLV-Meldebogen verwenden!
- Internet: www.tv-hechtsheim.de (Ergebnisdienst)
- MELDESCHLUSS:** Mittwoch, 12. September 2012
- MELDEGEBÜHREN:** 20 € pro Mannschaft
Nachmeldungen bis 9 Uhr am Wettkampftag + 5,00 €
- AUSZEICHNUNG:** Alle Teilnehmer des Sportfestes erhalten Urkunden
- WETTBEWERBE:** 4-Kampf nach der neuen Wettkampfstruktur;
Kinderleichtathletik für die Altersklasse U8.
Disziplinen (Beschreibung s. Folgeseiten): Hindernis-Pendelstaffel
/ Zielweitsprung / Schlagwurf / Team-Biathlon
Im Anschluss an die Wettkämpfe findet eine Betreuer/Eltern-
Staffel statt.
- MANNSCHAFTEN:** 6 - 11 Teilnehmer bilden eine Mannschaft. Je Verein können
höchstens 3 Mannschaften gemeldet werden.
Insgesamt können 12 Mannschaften teilnehmen.
- HINWEIS:** Pro Mannschaft ist von den Vereinen ein Helfer zu stellen.
- HAFTUNG:** Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Unfälle,
Diebstähle und sonstige Schadensfälle.

LAUFEN
SPRINGEN
WERFEN

VOM „SCHNELL-LAUFEN“ ZUM SPRINT
VOM „ÜBER-LAUFEN“ ZUM HÜRDENSPIRIT
VOM „STAFFEL-LAUFEN“ ZUR RUNDENSTAFFEL
VOM „AUSDAUERND-LAUFEN“ ZUM DAUERLAUFEN

UB
010
012

**30-M-
HINDERNIS-SPRINT-
PENDELSTAFFEL**



**KURZBESCHREIBUNG/
ORGANISATION**

- Die Kinder sprinten in Staffelform (pro Team 6 bis 11 Kinder) in exakt drei Minuten eine 30-Meter-Hindernisstrecke (flache Hindernisse) und einen Flachsprint über die entsprechende Distanz in entgegengesetzter Richtung
- Auf der Strecke stehen vier bis sechs Hindernisse mit einer maximalen Höhe von 30 Zentimetern (z. B. flache Bananenkartons) mit einem festen Abstand von 3 bis 5 Metern.

- Jede Mannschaft benötigt zwei nebeneinander liegende Bahnen.
- Die Kinder eines Teams stellen sich in möglichst gleicher Anzahl an den Startlinien der Hindernis- bzw. der Flachstrecke auf. Der erste Läufer auf der Hindernisstrecke ist der Staffläufer.
- Nach dem Startkommando („Auf die Plätze, Fertig, Schluss!“) überqueren die ersten Läufer die Hindernisse und übergeben das Staffelholz (Ring o. Ä.) an die jeweils ersten Läufer der Flachstrecke. 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 ca. 3 Meter hinter der Übergabelinie umlaufen.

WETTKAMPFHILFER (14; 4 TEAMS)

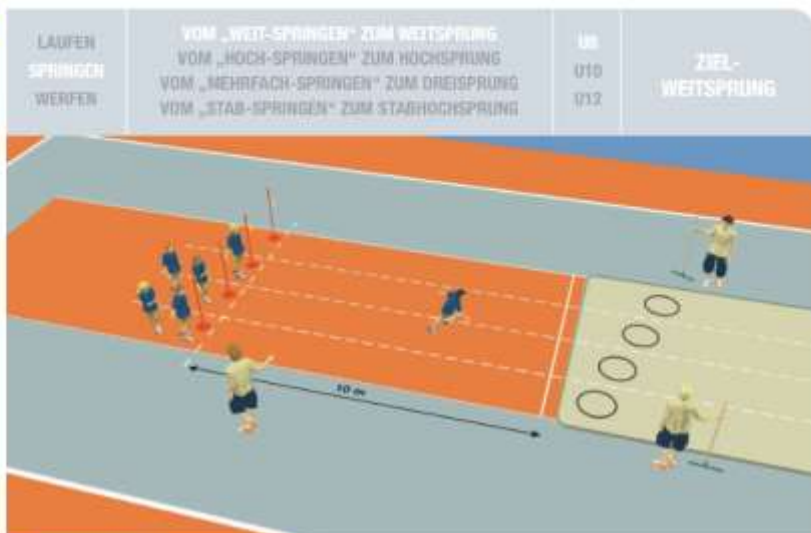
- 1 Helfer: Starter
- 1 Helfer: Zeitnahme
- 4 Helfer: Aufsteller der Hindernisse
- 8 Helfer: Punktezahlung und Übergabekontrolle (jeweils einer auf jeder Seite)

WERTUNG

- Für jedes Hindernis, das von einem Teammitglied überlaufen wird, gibt es einen Punkt für die Mannschaft. Bei Nichterhalten der Laufwege (Hindernisse überqueren, korrekte Übergabe) wird ein Punkt abgezogen (ein Punkt pro Fehler).
- Welche Mannschaft sammelt innerhalb von drei Minuten die meisten Punkte?
- Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

MATERIAL (FOR 4 TEAMS)

- 16 bis 32 Hindernisse, alternativ: 32/64 Bananenkartons (2 Rollen immer nebeneinander)
- 4 Hindernisstangen/Umlaufmaße
- 4 Staffelstäbe (Tennisringe o. Ä.)
- 1 Stoppuhr
- Startpistole (alternativ: Startkappe)

**KURZSCHWUNGE****ORGANISATION**

- Die Mannschaft sammelt so viele Weiten-Punkte wie möglich: ein Punkt für jeden erfolgreichen Versuch pro Reifen.
- Es werden vier Bahnen mit Ablauf- und Abprunglinie markiert und vier Reifen in größer werdenden Abständen (1 – 1,30 – 1,60 – 1,90 Meter) in die Sandgrube gelegt.
- Jedes Kind beginnt zunächst mit einem (maximal zehn Meter langen)

Anlauf auf der ersten Bahn und landet nach einem einbeinigen Absprung beidbeinig im Reifen (mit möglichst paralleler Fußstellung).

- Gelingt dies, erhält das Kind einen Punkt und darf weiter zur nächsten (zweiten) Bahn, bei der der Reifen etwas weiter entfernt ist usw.
- Bei einem Fehlversuch (Übertreten der Abprunglinie, Berühren oder Verfehlen des Reifens) bekommt jedes Kind einen zweiten Versuch pro Bahn („Hoffungsrunde“).

Als Sprungziel empfiehlt sich ein Fahrradreifen o. Ä.

- In den ersten Durchgängen ist von den Sechs- und Siebenjährigen zunächst ein dosiertes, später zunehmend ein erhöhter Schnelligkeits- und Kraftinsatz gefragt.

WETTKOMPLEXVERFAHREN

- 1 Helfer: Schriftführer, der auch das Einhalten der korrekten Reihenfolge der Mannschaftsmitglieder beaufsichtigt
- 2 Helfer: Begrüßer der Sandgrube und Anordnung der Fahrradreifen

BEWERTUNG

- Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der sechs besten Springer innerhalb eines Teams
- Alle Mannschaftsergebnisse werden miteinander verglichen und in eine entsprechende Rangfolge gebracht
- Das beste Team erhält einen Rangsteipunkt, das zweite zwei usw.

NOTDURCHFÜHRUNG

- 1 Sprunggrube
- eventuell Markierung für Abprunglinie
- 4 Fahrradreifen (evtl. auch mehr, je nach Grubentiefe)
- 4 Hürden/Stangen zur Begrenzung der Anlaufstrecke (pro Bahn eine Hürde)
- 1 Bandmaß
- 2 Haken/Rechen

LAUFEN
SPRINGEN
WERFEN

VOM SCHLAGWURF ZUM SPEERWURF
VOM „DRÜCKWURF“ ZUM KUGELSTOSS
VOM „DREHEN UND WERFEN“ ZUM DISKUSWURF

ÜB
U10
U12

**SCHLAGWURF
(AUS DEM STAND)**



**KURZBESCHREIBUNG/
ORGANISATION**

- Wie viele Punkte sammelt das Team mit jeweils vier Würfen (drei Wertungswürfe) pro Teammitglied?
- An jeder Wurfanlage stehen zwei Teams (Empfehlung).
- Jedes Kind wirft einen Schlagball (alternativ: Tennis-, Flatter-, Kooschbälle) aus der Schrittstellung in Richtung der markierten Zonen. Die zwei Meter breiten Zonen, beginnend an der Abwurfline, sind mit Punkten kenntlich

gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).

- Die Zone, in der der Schlagball aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte.
- Auf Wunsch erhält das Kind das Wurfgerät aus der Hand eines Teambetreuers, so werden das korrekte Greifen des Geräts und der Wurf aus dem langen Arm vereinfacht ermöglicht. Nach jedem Wurf stellt sich das Kind hinten in der Reihe an.
- Der Wurf ist gültig, wenn das Kind die Abwurfline nicht übertritt und den Wurfbereich

reich nach dem Werfen nach hinten über die Hütchen verlässt.

- Ein Wettkampfhelfer gibt unmittelbar nach Landung des Wurfgeräts den Punktestand bekannt.

WETTKAMPFHelfER (3/TEAM)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückbringen der Wurfgeräte
- 1 Helfer: Schrittführer sowie Sortieren der Mannschaften und Überwachen des korrekten Schlagwurfs ohne Überreiten

WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die drei besten der vier Durchgänge addiert werden (ein „Streichergebnis“).
- Die sechs größten Punktzahlen werden zum Teamergebnis addiert und in Rangfolge gebracht.
- Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

MATERIAL/ANLAGE

- 1 Wurfbereich (15 Meter breit und 30 Meter lang)
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (z. B. laminiert, sichtbar an Hütchen befestigt)
- Schlagbälle (alternativ: Tennis-, Flatter-, Kooschbälle)
- 10 Hütchen und 10 Schaumstoffblöcke

LAUFEN
SPRINGEN
WERFEN

VOM „SCHNELL-LAUFEN“ ZUM SPRINT
VOM „ÜBER-LAUFEN“ ZUM HÜRDENSPIRIT
VOM „STAFFEL-LAUFEN“ ZUR RUNDENSTAFFEL
VOM „AUSDAUERND-LAUFEN“ ZUM DAUERLAUFEN

U8
U10
U12

**TANDEM-
TEAM-BIATHLON**
(500 – 600 M)



**KURZBESCHREIBUNG/
ORGANISATION**

- Biathlon-Staffel, bei der jeweils zwei Teammitglieder gleichzeitig eine Ausdauer- und mehrere Ziel-Wurfleistungen erbringen. Ein Team besteht aus sechs Kindern.
- Die Streckenlänge je Läufer-Tandem beträgt 500 bis 600 Meter: zwei Wurfstationen werden auf zwei Laufenden (ca. 250 Meter lang) verteilt, was einer Laufzeit pro Tandem von zwei bis vier Minuten entspricht.

- An den Wurfstationen müssen Ziele getroffen und ggf. „abgeworfen“ werden. Empfehlung: Das Paar muss drei Ziele mit sechs „baugleichen“ Geräten (sechs Würfe) treffen. Dabei hat jedes Tandemmitglied drei Versuche. Für jedes Ziel, das nach sechs Würfen „stehen bleibt“, hat das Tandem eine kleine Strafrunde zu absolvieren. – Bleiben beispielsweise zwei Ziele stehen, sind von beiden Kindern entsprechend zwei kleine Zusatzrunden zu laufen. Eine Zusatzrunde entspricht dabei fünf Prozent der gesamten Laufstrecke.

- Sobald die ersten beiden Tandem-Läufer eines Teams das Ziel erreichen, erfolgt der Wechsel zeitgleich auf die beiden folgenden Läufer. Diese übergaben später an das dritte Tandem.

WETTKAMPFHILFER (11)

- 1 Helfer: Starter
- 1 Helfer: Zeitnehmer (beide Helfer kontrollieren gleichzeitig die Wechsel und zählen die Runden)
- 8 Helfer: Wurfstation
- 1 Helfer: Erweiser für die Strafrunde

WERTUNG

- Welche Mannschaft erreicht die schnellste Zeit?
- Die Laufzeiten aller Teams werden in eine Rangfolge gebracht.
- Das beste Team erhält einen Ranglistenpunkt, das zweite zwei usw.

MATERIAL (4 TEAMS)

- Markierungen für die Laufstrecke: Hülsen, Hürden/Flatterband
- 4 Wurfstationen: 4 Festzeit-Tische als „Untergestell“ für die Ziele, 4 Festzeit-Bänke als Ablage für Wurfgeräte, 12 Wurfziele (Hütchen o. Ä.), 24 Wurfgeräte (z. B. Bälle wie Gymnastik- oder Volleybälle)