



Kinderleichtathletik-Teamwettbewerb U12 Regional-Vorkampf HLV-Region Rhein-Main

am Samstag, dem 20. Juni 2020 in Gelnhausen

Veranstalter: Hessischer Leichtathletik-Verband
Region Rhein-Main

Ausrichter: TV Gelnhausen

Austragungsort: Stadion Gelnhausen

Beginn: **11.00 Uhr**

Organisationsbeitrag: 30,00 Euro pro Team

Meldeschluss: **Samstag, 6. Juni 2020** (Eingang Meldeadresse)

Meldungen: Teilnahmeberechtigt am Regional-Vorkampf sind jeweils **zwei Teams** pro Kreis der Region Rhein-Main und ein Team des ausrichtenden Vereins (insgesamt 19 Teams).

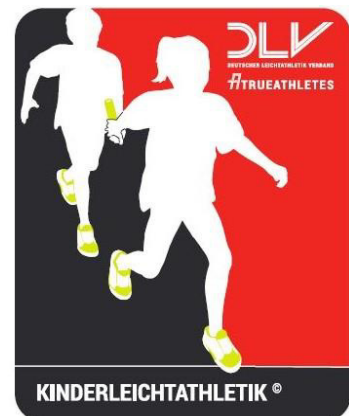
- Werden auf Kreisebene **Vorkämpfe** ausgetragen, hat der/die KiLA-Beauftragte des Kreises **umgehend** das komplette Ergebnis sowie **Ansprechpartner der qualifizierten Vereine** an die untenstehende Meldeadresse zu senden.
- Meldung (bzw. ggf. Absage) erfolgt durch die **qualifizierten Vereine** direkt an die Meldestelle.
- **Nachnominierungen** werden durch die Meldeadresse über die Kreis-KiLA-Beauftragten vorgenommen.

Schriftliche Meldung der Teams mit Team- und Athletennamen an:

Stephan Dorendorf
Steinbergstr. 3
63584 Gründau-Niedergründau
stephan.dorendorf@hlv.de (**bitte neue Mailadresse beachten**)

Für die Meldungen ist ausschließlich das **KiLA-Meldeformular HLV-Kreis GN/SLÜ 2020** (neue Excel-Datei) zu verwenden.

Zusammen mit den Teammeldungen (d.h. spätestens zum Meldeschluss) ist das vollständig ausgefüllte und unterschriebene HLV-Dokument **Haftungsausschluss Kinderleichtathletik** abzugeben.





Qualifikation für das hessische KiLA U12-Finale

Die Region Rhein-Main erhält laut Beschluß der Verbandsvollversammlung **fünf Startplätze** für das hessische **KiLA U12-Finale** am **22. August 2020** in **Flieden**, d.h. die fünf erstplatzierten Teams des Regional-Vorkampfs in Gelnhausen qualifizieren sich automatisch für das HLV-Finale.

Teilnahmeberechtigte Altersklassen

- **Team U12:** Männliche / weibliche Kinder der Altersklasse U12 (M11, M10, W11, W10)
- Männliche / weibliche Kinder des Jahrgangs **2011** (M9 / W9) sind startberechtigt bei **Team U12**

Die Teilnehmerzahl der Mannschaft ist den Wettkampfkarten zu entnehmen.

Die Wettkampfbögen mit namentlicher Meldung der Teammitglieder können vor Ort ausgefüllt werden.

Wettbewerbe

Teamwettbewerb U12 (Team U12)

- 50 m-Sprint
- 50 m-Hindernissprint-Staffel (**5 Hindernisse** mit einem Abstand von **jeweils 7 m**)
- Stabweitsprung
- (Kugel-) Stoß (**2 kg-Medizinball**)
- 6 x 800 m-Staffel (Start gleichzeitig - evtl. in mehreren Läufen; Ranglistenpunkte nach der **Laufzeit**)

Wichtige Hinweise

- Teams** Jedes Team besteht aus mindestens sechs und höchstens elf Kindern. Ein Team wird aus Mädchen und Jungen einer Doppelaltersklasse gebildet. Die Altersklasse U12 umfasst die Jahrgänge 2009 und 2010. Kinder des Jahrgangs 2011 sind ebenfalls startberechtigt. Es ist möglich, dass Kinder aus verschiedenen Vereinen ein Team bilden. Auch Schulklassen sind startberechtigt. Die Teams müssen im Kreis-Vorkampf, im Regional-Vorkampf und im HLV-Finale in weitestgehend gleicher Besetzung starten, ein Austausch von maximal drei Athleten ist erlaubt. Diese dürfen im Vorkampf nicht für andere Schulen oder Vereine angetreten sein.
- Ablauf** Jedes Team kann sich vor Beginn des Wettkampfes einen Teamnamen geben oder startet unter dem Vereinsnamen. Jedes Team benötigt einen verantwortlichen Teamführer und einen weiteren Helfer, der vom anmeldenden Verein zu stellen ist. Beide sind auf dem KiLA-Meldebogen namentlich zu benennen. Ein Team ist nur dann startberechtigt, wenn auch Teamführer und Helfer gemeldet sind.



Alle Teams werden in Riegen eingeteilt. Jedes Team muss alle Stationen absolvieren. Wenn während des Wettkampfes ein Teammitglied verletzungsbedingt ausfällt, muss ein anderes Teammitglied die noch ausstehenden Übungen zweimal absolvieren (gilt nur für 6er-Teams). Hierbei müssen die ausstehenden Disziplinen von ein und demselben Teammitglied absolviert werden.

- Zeitplan** Erst nach genauer Kenntnis der tatsächlichen Meldungen wird ein finaler Rahmenzeitplan veröffentlicht.
Die gesamte Veranstaltung soll maximal drei Stunden dauern, plus Aufwärmen und Siegerehrung.
- Wertung** Gemäß DLO-Zusatzbestimmungen (Anhang 4) zu Kinderleichtathletik-Veranstaltungen. Jeder Teilnehmer erhält eine Urkunde.
Die fünf erstplatzierten Teams des Regional-Vorkampfes Rhein-Main qualifizieren sich automatisch für das HLV-Finale am **22. August 2020 in Fliesen**.
Je nach Meldeergebnis der anderen Regionen können noch weitere Teams nachberufen werden.
- Sonstiges** Eine halbe Stunde vor Wettkampfbeginn findet eine verbindliche Betreuerbesprechung statt.

Haftungsausschluss

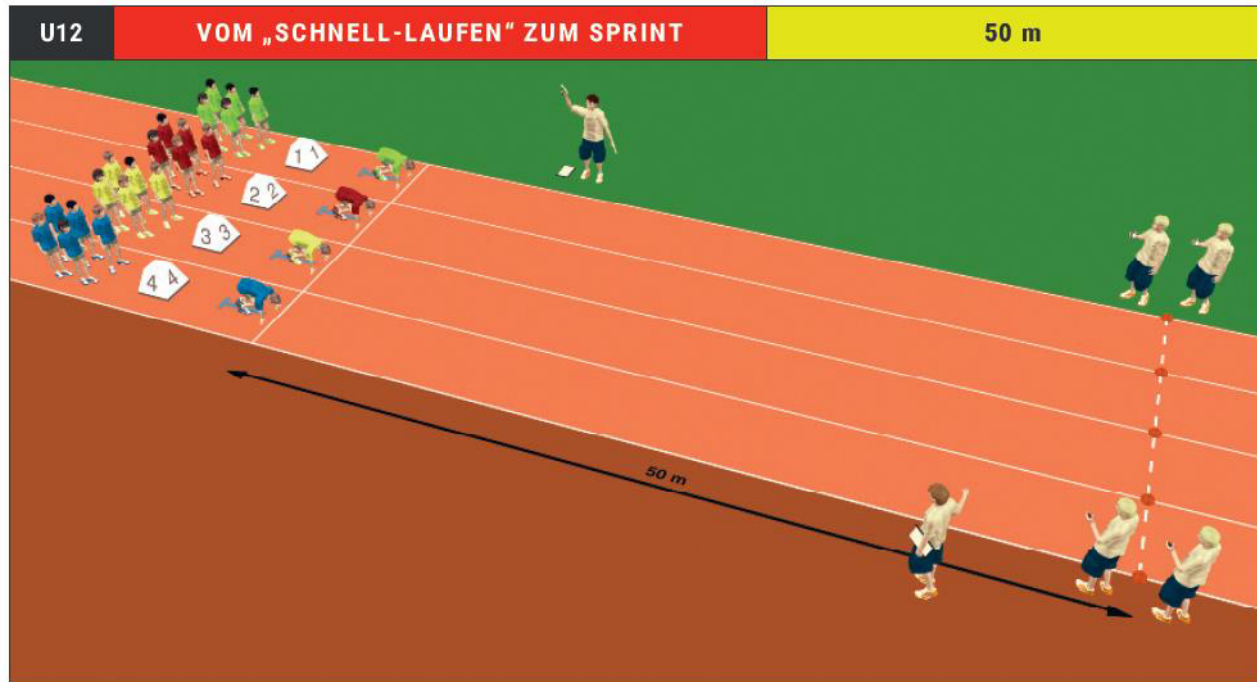
Der Veranstalter schließt die Haftung für einfache fahrlässige Pflichtverletzungen aus, sofern diese keine vertragswesentlichen Pflichten oder Schäden aufgrund einer Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit betreffen.
Gleiches gilt für Pflichtverletzungen der Erfüllungsgehilfen.

Gestellungspflicht für Kampfrichter

je Team 1 Riegenführer + 1 Kampfrichter

Riegenführer und Kampfrichter sind auf dem KiLA-Meldebogen namentlich zu benennen.
Ein Team ist nur dann startberechtigt, wenn auch Riegenführer und Wettkampfhelfer gemeldet sind.

Die Wettkampfhelfer (Kampfrichter) werden vor Beginn des Wettkampfes bei der Wettkampfhelferbesprechung den Wettkampfstätten zugewiesen.



WETTKAMPFIDEE

- ▲ Die Kinder sollen aus dem Startblock startend schnellstmöglich auf das akustische Startsignal reagieren und so schnell wie möglich über eine 50-Meter-Strecke sprinten.
- ▲ Wer sprintet am schnellsten?
- ▲ Welches Team erzielt die beste Gesamtzeit?



ABLAUF UND ORGANISATION

- ▲ Alle Kinder nehmen teil.
- ▲ Der Start erfolgt aus dem Startblock.
 - » Nach dem Kommando „Auf die Plätze!“ nehmen die Kinder die Startposition im Startblock ein (Kontakt der Füße mit den Blöcken, hinteres Knie auf dem Boden, beide Hände hinter der Startlinie auf dem Boden).
 - » Mit dem „Fertig!“-Kommando wird das Gesäß bis leicht über Schulterhöhe angehoben; beide Füße haben Kontakt zum Startblock.
 - » Das Startsignal erfolgt per Startpistole oder -klappe.

LEISTUNGSERMITTLUNG

- ▲ Je 4 Kinder (oder mehr, je nach Zahl der Bahnen) starten gleichzeitig.

- ▲ Jedes Kind läuft einmal.
- ▲ Jedes Kind darf auf Wunsch auf die Zuhilfenahme eines Startblocks verzichten.
- ▲ Bei einem Fehlstart wird der Lauf per Pfiff, Rückschuss bzw. Startklappe abgebrochen. Der entsprechende Läufer wird altersgerecht ermahnt (keine Disqualifikation!).
- ▲ Als Fehlstart gilt, wenn ein Kind in der „Fertig“-Position bereits vor dem Startsignal zuckt oder mit einem Fuß den Kontakt zum Startblock bzw. mit einer Hand den Bodenkontakt verliert.
- ▲ Die Laufzeiten werden für jedes Kind per Stoppuhr (auf Zehntel aufgerundet) oder elektronisch (auf Hundertstel genau) ermittelt und notiert.

TIPPS AUS DER PRAXIS

- ▲ Jedem Zeitnehmer sollte eine feste Bahn zugeordnet werden.

TRAINERWISSEN

- ▲ Die Kinder sollen aus der ruhenden „Fertig“-Position auf ein akustisches Signal in kürzester Zeit reagieren, explosiv starten und maximal schnell beschleunigen.
- ▲ Aufbauend auf den koordinativen und konditionellen Anforderungen der U8- und U10-Disziplinen sollen die Kinder ihre Reaktions- und Beschleunigungsfähigkeiten verbessern und lernen, höchste Sprintgeschwindigkeiten abzurufen.
- ▲ Da jeder Teilnehmer nur einmal startet, sind gedankliche Vorwegnahme der Startphase und Konzentrations-

fähigkeit von besonderer Bedeutung.

- ▲ Die Kinder sollen in diesem Alter lernen, (nach entsprechender Vorbereitungs-/Anleitungszeit) selbstständig zu agieren und z. B. den Startblock selbst einstellen können.
- ▲ Die Kinder sollen sowohl noch größere Sicherheit im Umgang mit dem dreigeteilten Startkommando („Auf die Plätze – Fertig! – Los!“) als auch Regelkenntnisse im Bereich Sprint erlangen.
- ▲ Ein wesentliches Unterscheidungsmerkmal zum olympischen „100-Meter-Sprint der Großen“ ist, dass die Kinder nicht disqualifiziert werden können.

BENÖTIGTE MATERIALIEN

- ▲ 4 Laufbahnen (mit Start- und Ziellinie sowie Bahnmarkierungen)
- ▲ 1 Startklappe oder 1 Startpistole und 1 Pfeife
- ▲ 4 Stoppuhren oder 1 elektronische Zeitmessanlage

WERTUNG

- ▲ Welches Team erzielt die schnellste Gesamtzeit? Das Teamergebnis ergibt sich aus der Summe der 6 besten Einzelleistungen der Kinder.
- ▲ Die erzielten Teamgesamtszeiten werden in eine Rangfolge gebracht.
- ▲ Auch Einzelwertung ist möglich.

WETTKAMPFHILFER

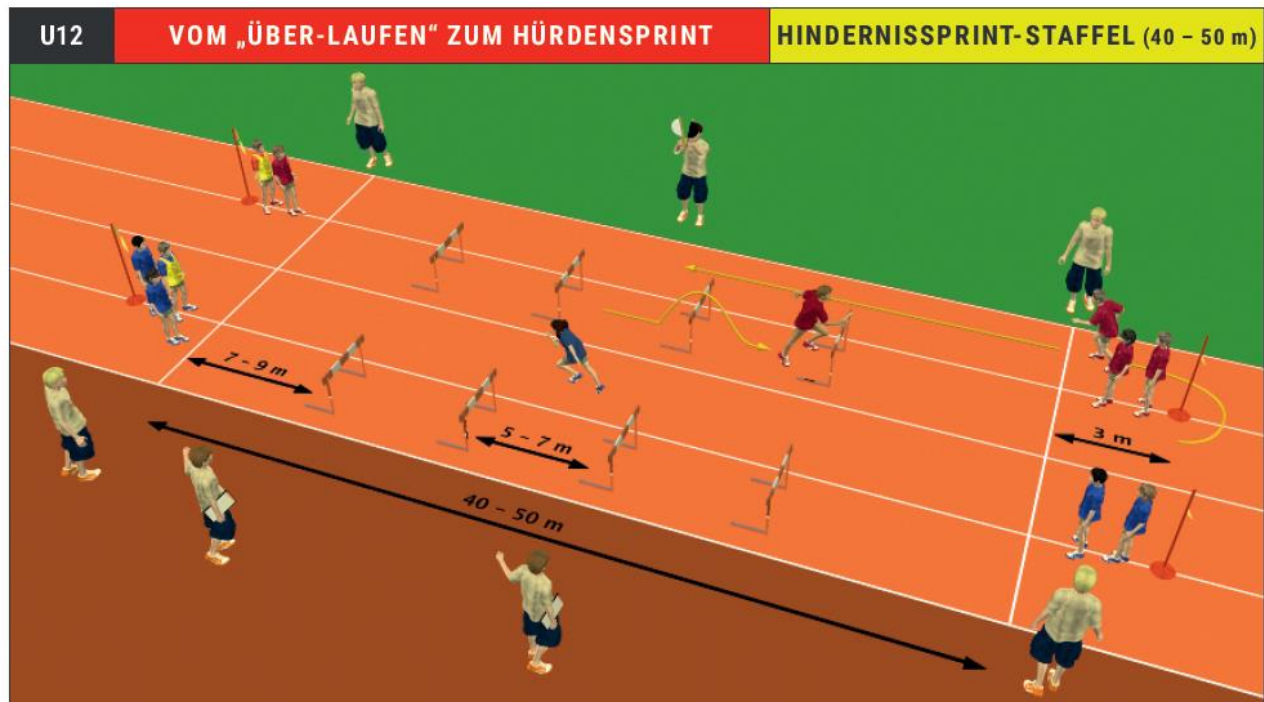
- ▲ 1 Helfer: Ansage und Startsignal
- ▲ 4 Helfer: Zeitnahme
- ▲ 1 Helfer: Ordner und Protokollführung

WEITERE HINWEISE



Diese Disziplin kann nach IWR/nat. Bestimmungen durchgeführt werden.

leichtathletik.de/jugend/kinderleichtathletik/disziplin-uebersicht/bereich-lauf/u12-50-meter



WETTKAMPFIDEE

- ▲ Die Kinder sollen in 6er-Staffelteams eine 40- bis 50-Meter-Hindernis- und -Flachsprintstrecke absolvieren.
- ▲ Welche Staffel absolviert die Strecke am schnellsten?



ABLAUF UND ORGANISATION

- ▲ Je 6 Kinder bilden ein Staffelteam.
- ▲ Für jede Staffel auf 2 parallelen, 40 bis 50 Meter langen Bahnen einen Hindernisparcours aufbauen und jeweils eine Umlaufstange 3 Meter vor den Startlinien aufstellen:
 - » Hindernisstrecke: 4 bis 6 gleiche Hindernisse (40 bis 60 cm hoch) mit jeweils gleichem Abstand (jeweils 5 bis 7 m, Anlauf zum ersten Hindernis 7 bis 9 m; s. Abbildung). Art, Höhe, Zahl und exakte Abstände der Hindernisse werden mit der Beschreibung bekannt gegeben!
- ▲ Von jedem Staffelteam stellen sich je 3 Kinder hinter den gegenüberliegenden Startlinien auf. Der jeweils dritte Läufer auf der Hindernisstrecke (= Schlussläufer) wird mit

einem Leibchen farblich markiert.
 ▲ Der Startläufer überquert nach dem dreigeteilten Kommando die Hindernisbahn, umläuft das Wendemal, übergibt den Staffelstab von hinten an den nächsten Läufer und stellt sich hinten an. Der Übernehmende bekommt das Gerät vor Erreichen der ersten Hürde.

LEISTUNGSERMITTLUNG

- ▲ Die Laufzeiten werden per Stoppuhr ermittelt und (auf Zehntel aufgerundet) notiert (Stopp, sobald der markierte Läufer die Start-/Ziellinie nach seinem zweiten Lauf überquert).
- ▲ Bei einem Fehlstart wird der Lauf per akustischem Signal abgebrochen. Der Fehlstarter wird altersgerecht ermahnt (keine Disqualifikation).

- ▲ Als Fehlstart gilt, wenn die Startposition („Fertig“-Position im Hochstart) vor dem Startsignal verlassen wird.
- ▲ Es werden Strafsekunden vergeben, wenn ...
 - » einem Hindernis auf der Hindernisbahn seitlich ausgewichen wird (1 Sekunde).
 - » die gegenüberliegende Malstange (und entsprechend die Gruppe) nicht umrundet wird (2 Sekunden).
 - » es bei versäumter Malumrundung zusätzlich zum Frühstart bzw. Entgegenlaufen des übernehmenden Läufers kommt (3 Sekunden).

TRAINERWISSEN

- ▲ Die Kinder sollen altersgemäß den „fliegenden“ Staffelwechsel mit Übergabe von hinten festigen.

- ▲ Die jeweils Ablaufenden sollen auf der Hindernisstrecke den sich bietenden Raum bis zur ersten Hürde ausnutzen, um sich dem „fliegenden Wechsel“ zu nähern, d. h., den Staffelstab möglichst ohne Geschwindigkeitsverlust anzunehmen und weiterzulaufen.
- ▲ Die Kinder sollen ein Bewegungsverständnis für den Einsatz von Schwing- und Nachziehbein gewinnen.
- ▲ Gehören mehr als 6 Kinder zum Team, sollten Trainer und Kinder gemeinsam entscheiden, wer an der Disziplin teilnimmt. Dabei obliegt die letzte Entscheidung dem Trainer, der diese gut begründen können sollte. Nicht teilnehmende Kinder sollten das Team anfeuern.

BENÖTIGTE MATERIALIEN

- ▲ 16 – 24 Kinderhürden, Bananenkartons o. Ä.
- ▲ 4 Hindernisstangen/Umlaufmale
- ▲ 4 Staffelstäbe o. Ä.
- ▲ 2 Stoppuhren
- ▲ 1 Startklappe/-pistole und 1 Pfeife
- ▲ 2 Leibchen oder Markierungsbänder

WERTUNG

- ▲ Welches Staffelteam absolviert den Parcours am schnellsten?
- ▲ Die erzielten Teamzeiten werden in eine Rangfolge gebracht.

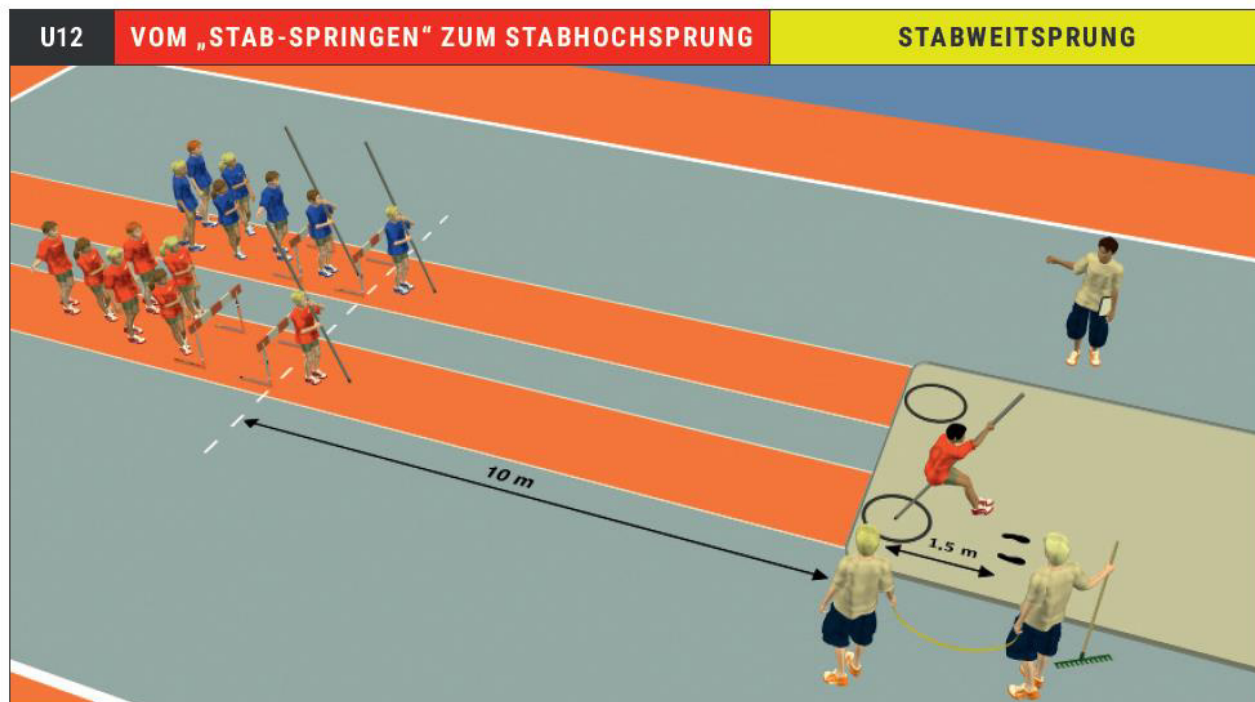
WETTKAMPFHelfER

- ▲ 1 Helfer: Ordner und Startsignal
- ▲ 2 Helfer: Zeitnahme und Protokollführung
- ▲ 4 Helfer: Übergabekontrolle, Vergabe von Strafzeiten und Aufstellen der Hindernisse

WEITERE HINWEISE



leichtathletik.de/jugend/kinderleichtathletik/disziplin-uebersicht/bereich-lauf/u12-hindernissprint-40-50-m



WETTKAMPFIDEE

- Die Kinder laufen mit einem Stab in den Händen an, stechen diesen in eine vorgegebene Trefferfläche, springen einbeinig ab, lassen sich vom Stab tragen und landen sicher. Ziel ist es, möglichst weit zu springen.
- Welches Kind bzw. welches Team erzielt die beste Gesamtweite?



ABLAUF UND ORGANISATION

- Alle Kinder nehmen teil.
- Eine Hürde begrenzt den Anlauf auf 10 Meter, eine weitere markiert den Sicherheitsbereich, hinter dem die Gruppenmitglieder warten.
- Mit einem Reifen wird der Einstichbereich gekennzeichnet.
- Die Kinder laufen mit einem Stab in den Händen los, stechen diesen in den Reifen und springen einbeinig mit dem in beiden Händen gehaltenen Stab so weit wie möglich in die Sprunggrube. Die Landung erfolgt beidbeinig mit paralleler Fußstellung oder in Schrittstellung.
- Die Messung der Sprungweite erfolgt zentimetergenau von der Einstichstelle des Stabs bis zum nächstgelegenen Körperabdruck in der

Sprunggrube und stets senkrecht (im 90-Grad-Winkel) zur Sprungrichtung.

LEISTUNGSERMITTLUNG

- Jedes Kind absolviert 4 Durchgänge; die jeweils 3 besten Weiten ergeben addiert das Einzelergebnis.
- Ein Sprung ist ungültig, wenn ...
 - der Einstichbereich nicht getroffen wird,
 - der Absprung nicht einbeinig erfolgt oder
 - der Stab vor der Landung losgelassen wird; mindestens eine Hand muss bis zur Landung am Stab sein.

TIPPS AUS DER PRAXIS

- Der Sand in der Sprunggrube sollte leicht befeuchtet werden, um die Einstichstelle des Stabs und den

letzten Körperabdruck deutlich sichtbar zu machen (jeweils vor dem Start jeder Riege in ähnlicher Weise, um vergleichbare Bedingungen zu schaffen).

- Ungültige Versuche werden mit einem „X“ protokolliert.

TRAINERWISSEN

- Im Vergleich zur U10-Disziplin mit Sprungzonen wird dem steigenden Leistungsvermögen der Kinder Rechnung getragen, indem zentimetergenau gemessen wird.
- Die Kinder festigen den sicheren Umgang mit dem Sprungstab, wie das Greifen und Tragen während des Anlaufs. Darüber hinaus verbessern sie die Elemente Einstechen, Abspringen, Fliegen und Landen.

Erfolg der Absprung mit links, wird der Stab mit der linken Hand auf Schulterhöhe und mit der rechten in Hochhalte gehalten. Der Körper schwingt rechts am Stab vorbei, wobei das rechte Bein als Schwungbein dient.

- Das „Sich-tragen-Lassen“ am Stab ist besonders motivierend, hat einen hohen Aufforderungscharakter und fördert das Vertrauen in das eigene Können (Bewegungsgefühl).
- Ein Beobachtungsmerkmal ist das möglichst lange Festhalten am Stab – und zwar mit beiden Händen.

BENÖTIGTE MATERIALIEN

- 1 Sprunggrube
- 2 Fahrradreifen o. Ä.
- 4 bis 6 (Kinder-)Sprungstäbe
- 1 Maßband
- 2 Hürden o. Ä.
- 1 Harke/Rechen

WERTUNG

- Welches Team erzielt die größte Gesamtweite? Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 6 besten Einzelleistungen der Kinder.
- Die erzielten Teamweiten werden in eine Rangfolge gebracht.

WETTKAMPFHelfER

- 2 Helfer: Messung der Sprungweite und Einebnen der Grube
- 1 Helfer: Ansage und Protokollführung

WEITERE HINWEISE



leichtathletik.de/jugend/kinderleichtathletik/disziplin-uebersicht/bereich-sprung/u12-stabweitsprung



WETTKAMPFIDEE

- Die Kinder sollen das Wettkampfgerät aus dem 3-Schritt-Rhythmus möglichst weit stoßen.
- Sie sollen dabei zeigen, dass sie mehrere möglichst weite Stöße in Folge ausführen können.
- Welches Team sammelt die meisten Weitenpunkte?



ABLAUF UND ORGANISATION

- Alle Kinder nehmen teil.
- Es werden, beginnend an der Abstoßlinie, in einem 15 Meter langen Zielbereich jeweils 0,5 Meter breite Zonen markiert, in denen Punkttafeln aufgestellt werden (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.; s. Abbildung). Die Anlauflänge wird mit Hütchen o. Ä. auf 2 Meter begrenzt.
- Das Wettkampfgerät (Medizinball oder Kugel; Gewicht 1,5 bis 2 kg) wird vom Veranstalter mit der Ausschreibung bekanntgegeben.
- Die Kinder stoßen den mit beiden Händen fixierten Medizinball (Rechtshänder: rechts = Stoßhand, links = seitlich sichernde Stützhand; Linkshänder entsprechend umge-

kehrt) bzw. die einhändig oder beidhändig gehaltene Kugel nach dem Anlauf (aus der Auftaktbewegung oder dem 3-Schritt-Rhythmus) möglichst weit nach vorne. Die Zone, in der das Gerät aufkommt, bestimmt die erreichte Punktzahl.

- Geräte, die neben dem Zielfeld landen, werden in (gedachter) Verlängerung der jeweiligen Zone gewertet.

LEISTUNGSERMITTLUNG

- Der Ausrichter gibt den Wertungsmodus mit der Ausschreibung vor; jedes Kind hat 4 Versuche:
 - A: Additionsergebnis**
Die besten 3 erzielten Punktzahlen eines jeden Kindes werden addiert und bilden das Einzelergebnis.

B: Bestergebnis

- Die jeweils beste erreichte Punktzahl eines Kindes ergibt dessen Einzelleistung.
- Der Stoß ist ungültig, wenn ...
 - die Abstoßlinie oder das Zielfeld berührt wird,
 - die Kugel bzw. die Stoßhand hinter dem Ellenbogen desselben Arms ist,
 - der Stoßbereich nach dem Stoß (bzw. nach dem 2. und 4. Stoß) nicht nach hinten verlassen wird.

TIPPS AUS DER PRAXIS

- Um die altersgemäße Entwicklung im Jahresverlauf zu berücksichtigen, hat es sich bewährt, in der ersten Jahreshälfte eher auf Medizinbälle (mit geringerem Gewicht), in

der zweiten Hälfte auf Kugeln (mit höherem Gewicht) zurückzugreifen.

- Empfehlung: Jedes Kind absolviert jeweils 2 Stöße direkt nacheinander, bevor es den Stoßbereich verlässt und sich wieder hinten anstellt (Zeitersparnis).

TRAINERWISSEN

- Im Vergleich zu den U8- und U-10 Disziplinen sollen die Kinder nun die Auswirkungen von verlängertem Anlauf und höheren Anlaufgeschwindigkeiten erfahren.
- Je besser Bewegungskoordination und Rhythmusgestaltung, desto besser ist die Ausführung.
- Je nach Ausschreibung sind Leistungskonstanz (A) oder ein Top-Ergebnis (B) gefragt.

BENÖTIGTE MATERIALIEN

- Stoßgerät laut Ausschreibung
- 1 Zielfeld (10 x 15 m)
- 2 Begrenzungslinien (Hütchen o. Ä.)
- Zonenmarkierungen (z. B. Flatterband und Heringe)
- Punkttafeln (laminiert), Hütchen
- 1 Maßband

WERTUNG

- Welches Team erreicht die größte Gesamtweite? Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 6 besten Einzelleistungen der Kinder (Variante A oder B).
- Die erzielten Teamwertungen werden in eine Rangfolge gebracht.

WETTKAMPFHelfER

- 2 Helfer: Ansage, Protokollführung und Kontrolle der Bewegungsausführung
- 4 Helfer: Punktermittlung und Zurückrollen der Medizinbälle bzw. Kugeln

WEITERE HINWEISE



leichtathletik.de/jugend/kinderleichtathletik/disziplinuebersicht/bereich-wurf/u12-kugel-stoss



WETTKAMPFIDEE

- ▶ Die Kinder sollen zum Abschluss des Wettkampftages ihre Ausdauerfähigkeit im Rahmen einer 6 x 800-Meter-Staffel unter Beweis stellen.
- ▶ Die Startreihenfolge entspricht dem Zwischenstand.
- ▶ Welches Team gewinnt den Lauf und wird Tagessieger?



ABLAUF UND ORGANISATION

- ▶ Je 6 Kinder bilden ein Staffelteam.
- ▶ Jedes Staffelteam transportiert einen Staffelstab im Rahmen einer 6 x 800-Meter-Staffel auf der Stadionrundbahn.
- ▶ Der Start erfolgt für jedes Team separat aus dem Hochstart an der Startlinie:
 - » Nach dem Kommando „Auf die Plätze!“ nimmt der Startläufer die Startposition ein (Schrittstellung, vorderer Fuß hinter der Startlinie).
 - » Das Startsignal erfolgt ohne vorheriges „Fertig!“-Kommando.
- ▶ Vor dem Start dieser letzten Disziplin! wird zunächst der Gesamtpunktstand aller Teams ermittelt. Entsprechend der Rangfolge startet das führende Team zuerst, der jeweilige

Abstand der folgenden Teams entspricht der Differenz der bisher erzielten Punkte im Wettbewerb (Gundersen-Methode; Bewertungstabelle zum Download unter „Weitere Hinweise“).

LEISTUNGSERMITTLUNG

- ▶ Als Fehlstart gilt, wenn ein Startläufer in der „Auf-die-Plätze“-Position bereits vor dem Startsignal zuckt oder mit einem Fuß den Bodenkontakt verliert.
- ▶ Die Laufzeiten werden per Stoppuhr (auf Zehntel aufgerundet) ermittelt und notiert.
- ▶ Für die Bestimmung des Siegers ist die Einlaufreihenfolge der Teams entscheidend. Gewinner ist das Team, welches als Erstes die Ziellinie über-

quert, dieses gewinnt darüber hinaus den gesamten Wettkampftag.

TIPPS AUS DER PRAXIS

- ▶ Es sollten – ggf. auch im Innenraum – Bereiche gekennzeichnet werden, in denen nicht am Lauf teilnehmende Kinder, Trainer und Zuschauer die Läufer anfeuern können. Sie dürfen dabei allerdings die Läufer und Wettkampfhelfer nicht irritieren.
- ▶ Die Teilnehmer jedes Staffelteams sollten farblich markiert und entsprechend ihrer Startreihenfolge mit Startnummern (1 bis 6) versehen werden.
- ▶ Gibt ein Läufer einer Mannschaft vorzeitig auf, wird das Team auf den letzten Platz verwiesen.

TRAINERWISSEN

- ▶ Diese „Handicap“-Staffel (mit Staffelstab in der Hand) ist ein abschließendes Wettkampfhilflicht, bei dem Teilnehmer noch einmal alles für das eigene Team geben können.
- ▶ Die Teilnehmer können ihr Renntempo jeweils selbst wählen bzw. dem taktischen Verhalten der Mitläufer (Vorsprung oder Rückstand aufgrund der Startzeitdifferenzen) anpassen.
- ▶ Um das zuvor mit dem Trainer und dem Team anvisierte Endergebnis erreichen zu können, ist bei diesem Staffellauf ein taktisches Grundverständnis hilfreich.

BENÖTIGTE MATERIALIEN

- ▶ Stoppuhren/Zeitmessanlage
- ▶ 1 Startklappe oder 1 Startpistole und 1 Pfeife
- ▶ 1 Staffelstab pro Team
- ▶ Markierungsbänder, Leibchen o. Ä.

WERTUNG

- ▶ Welche Mannschaft erreicht als erste das Ziel und gewinnt damit die Tageswertung im Teammehrkampf?
- ▶ Die Einlaufplatzierungen der Staffeln sind zugleich das Endergebnis in der Teammehrkampfwertung.

WETTKAMPFHelfER

- ▶ 1 Helfer: Startsignal
- ▶ 2 Helfer: Ordner (Startablauf und Rundenzähler)
- ▶ Helfer: Zeitnahme

WEITERE HINWEISE



leichtathletik.de/jugend/kinderleichtathletik/disziplinuebersicht/bereich-lauf/u12-verfolgungs-staffel-6x800m