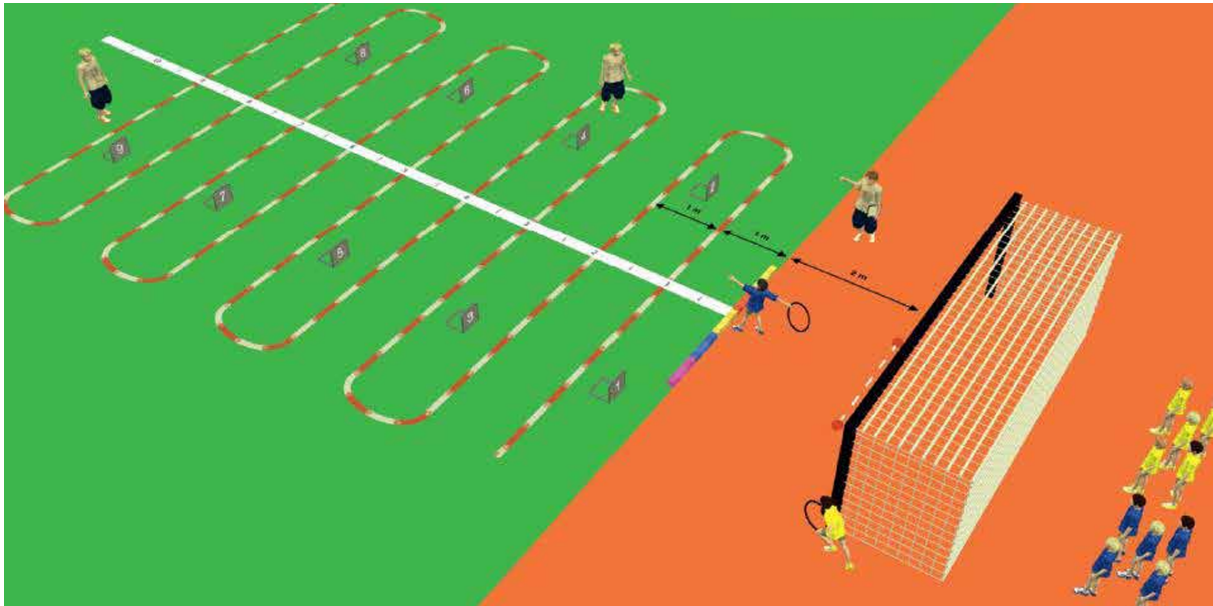


Drehwurf



Kurzbeschreibung

- Ziel ist es das Wurfgerät so weit wie möglich zu werfen.
- Der Zielbereich wird in 1m breite Zonen aufgeteilt und entsprechend markiert.
- Der Wurfbereich wird auf 2m begrenzt und mit einem Tor nach hinten abgesichert. Alle Kinder, die gerade nicht werfen warten hinter dem Sicherheitsnetz.
- Mit der Ausschreibung wird das zu werfende Wettkampfgerät bekanntgegeben.
- Die Kinder werfen das Gerät aus der geforderten Wurfauslage, entweder aus dem Stand oder per Drehwurf so weit wie möglich in den Zielbereich.
- Die Zone, in der das Wurfgerät aufkommt, bestimmt die erreichte Punktzahl (Zone 1 = 1 Punkt. Zone 2 = 2 Punkte usw.). Kommt ein Gerät direkt auf der Linie auf, wird zum Nachteil des Athleten gewertet. Geräte, die neben dem Zielfeld aufkommen, werden in Verlängerung der entsprechenden Zonenlinien gewertet.
- Ein Versuch ist ungültig, wenn die Abwurflinie übertreten wird oder der Wurfbereich nicht nach hinten verlassen wird.
- Jedes Kind hat 3 Versuche, der beste wird gewertet.
- Alle Kinder einer Mannschaft müssen an den Start gehen, die besten 6 Einzelleistungen gehen in die Gesamtwertung ein.

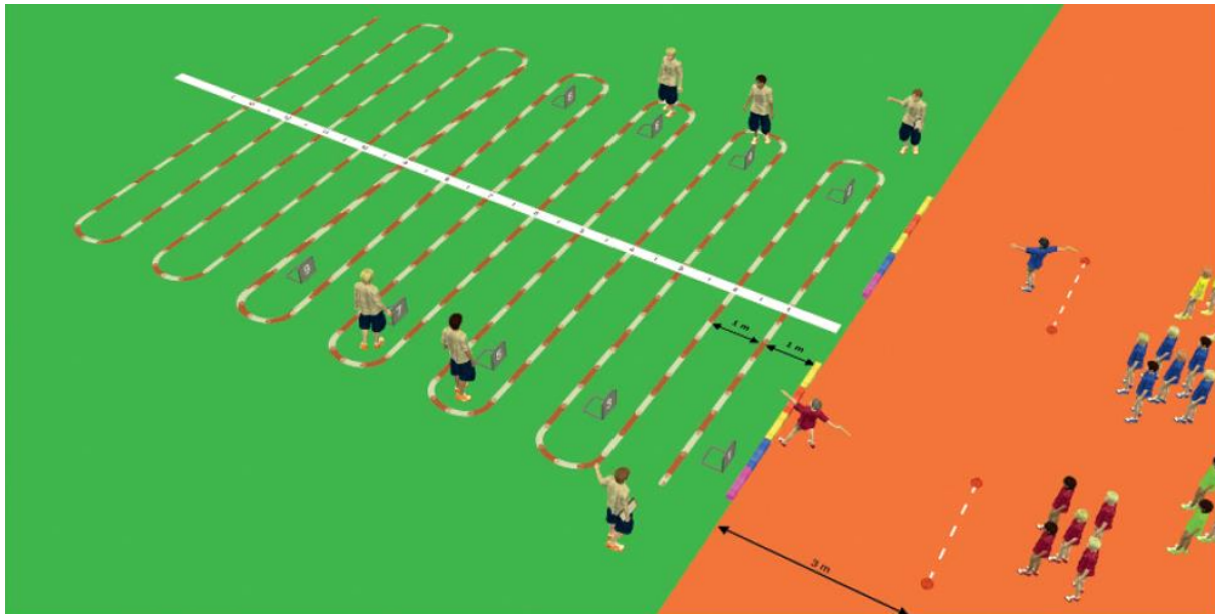
Equipment: (pro Anlage)

Wurfgeräte (Reifen, Tennisring)
Maßband
Begrenzungslinien für den Wurfbereich
Punktetafeln

Helfer: (pro Anlage)

1 Offizieller: Schriftführer
3 Helfer: Ablesen der Zone und
Zurückbringen der Wurfgeräte

Schlagwurf



Kurzbeschreibung

- Ziel ist es das Wurfgerät aus der Wurfauslage so weit wie möglich zu werfen
- Der Zielbereich wird in 1m breite Zonen aufgeteilt und entsprechend markiert. 3m hinter der Abwurfline wird der Wurfbereich mit Hütchen o.Ä. vom Wartebereich getrennt.
- Mit der Ausschreibung wird das zu werfende Wettkampfgerät und die Schrittfolge, aus der geworfen wird, bekanntgegeben.
- Die Zone, in der das Wurfgerät aufkommt, bestimmt die erreichte Punktzahl (Zone 1 = 1 Punkt. Zone 2 = 2 Punkte usw.). Kommt ein Gerät direkt auf der Linie auf, wird zum Nachteil des Athleten gewertet. Geräte, die neben dem Zielfeld aufkommen, werden in Verlängerung der entsprechenden Zonenlinien gewertet.
- Ein Versuch ist ungültig, wenn die Abwurfline übertreten wird oder der Wurfbereich nicht nach hinten verlassen wird.
- Jedes Kind hat 3 Versuche, aus denen der beste gewertet wird.
- Alle Kinder einer Mannschaft müssen an den Start gehen, die besten 6 Einzelleistungen gehen in die Gesamtwertung ein.

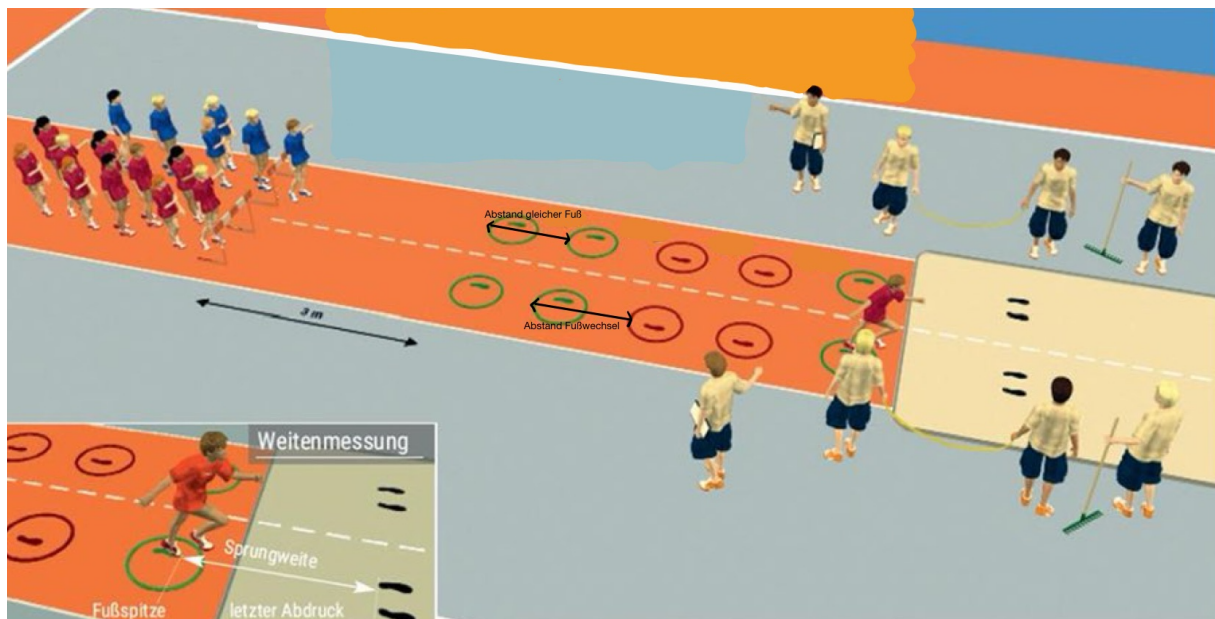
Equipment: (pro Anlage)

Wurfgeräte (Schweifball, Schlagball, Heuler)
Maßband
Begrenzungslinien für den Wurfbereich
Punktetafeln

Helfer: (pro Anlage)

1 Offizieller: Schriftführer
3 Helfer: Ablesen der Zone und Zurückbringen der Wurfgeräte

5-Sprung



Kurzbeschreibung

- Ziel ist es nach einem kurzen Auftakt 5 Einbeinsprünge mit einem über Reifen vorgegebenen Sprungrhythmus zu absolvieren und mit dem letzten Sprung möglichst weit zu springen.
- Vor der Sprunggrube werden 5 Reifen platziert. Die Abstände variieren hier nach Alter. Sie werden von Reifenanfang zu Reifenanfang gemessen. Eine Hürde begrenzt den Anlauf bis zum ersten Reifen auf 3 Meter.
- Nach einem beliebigen Anlauf wird der Sprungparcours mit Einbeinsprüngen im Rhythmus rechts – rechts – links – links – rechts (bzw. links – links – rechts – rechts – links; je nach Startbein) absolviert und mit dem letzten Absprung erfolgt ein möglichst weiter Sprung in die Grube.
- Der Sprung in die Grube wird von der Fußspitze bis zum nächstgelegenen Körperabdruck in der Sprunggrube gemessen.
- Ein Versuch ist ungültig, sobald der Sprungrhythmus nicht eingehalten wurde, neben den Reifen gesprungen wird oder der letzte Reifen an der vorderen Kante berührt wurde („übertreten“).
- Jedes Kind hat 3 Versuche, von denen der beste gewertet wird.
- Alle Kinder einer Mannschaft müssen an den Start gehen, die besten 6 Einzelleistungen gehen in die Gesamtwertung ein.

Equipment: (pro Anlage)

1 Hürde als Anlaufbegrenzung
5 Reifen
Maßband
Rechen

Helfer: (pro Anlage)

1 Offizieller: Schriftführer & Ansager
4 Helfer: Anlauf- und Rhythmuskontrolle,
Messung und Ebenen der Grube

Stadioncross



Kurzbeschreibung

- Ziel ist es den Stadionparcours so schnell wie möglich zu absolvieren
- Auf und neben der Sportanlage wird ein Laufparcours mit mehreren Richtungswechseln aufgebaut, in dem vorhandene sowie erstellte Hindernisse einbezogen werden.
- Eine bestimmte Zahl an Kindern startet gleichzeitig von der Startlinie aus dem Hochstart auf das zweigeteilte Kommando: „Auf die Plätze“, Startsignal.
- Die Anzahl der Läufe mit der jeweiligen Gruppengröße wird am Wettkampftag bekannt gegeben.
- Bei einem Fehlstart wird der Lauf per Pfiff abgebrochen. Der entsprechende Läufer wird altersgerecht abgemahnt (keine Disqualifikation).
- Als Fehlstart gilt, wenn ein Läufer in der „Auf-die-Plätze“-Position noch vor dem Startsignal zuckt oder über die Startlinie tritt.
- Die Laufzeiten werden für jeden Läufer gemessen und notiert.
- Alle Kinder einer Mannschaft müssen an den Start gehen, die besten 6 Einzelleistungen gehen in die Gesamtwertung ein.

Equipment: (pro Anlage) Markierungshilfen Hindernisse Startsignal/ Pfeife Zeitmessung	Helfer: (pro Anlage) 1 Offizieller: Ordner und Startsignal 3 Helfer: Zeitnahme, Protokollführer Helfer: Streckenposten (extern)
--	---