

HESSISCHER LEICHTATHLETIK VERBAND

Odenwaldkreis



Hessischer Leichtathletik-Verband Odenwaldkreis

Hallen-Kreismeisterschaften 2023 – Teil 2

Datum : Sonntag, 26. März 2023
Veranstalter : Leichtathletik-Verband Odenwaldkreis
Ausrichter : SG Sandbach
Austragungsorte : Heinrich-Böhm-Halle in Sandbach
Beginn : 09.30 Uhr, Ablauf s. u. und Zeitplan
Meldeschluss : Montag, 20.03.2023
Meldungen : über lanet3.de oder meldungen-odenwald@hlv.de
Startgebühren : € 3,00 je Teilnehmer, KiLa € 2,50 pro Teilnehmer

Ab 09.30 Uhr: Kinderleichtathletik-Wettkämpfe (Mannschaften):

Kinder TU 8 (M/W 7 u. jünger): siehe beigefügte Wettkampfkarten
Team-Dreikampf (30m-Lauf – Staffel Einbeinhüpfen – beidarmiges Stoßen)
Kinder TU 10 (M/W 8/9): siehe beigefügte Wettkampfkarten
Team-Dreikampf (40m-Lauf – Hoch/Weitsprung – Medizinball-Stoßen)
Ab 12:15 Uhr: Kinder U 12: (M/W 10/11):
Stoßen, 40 m-Lauf, 4x1 Rundenstaffel

Ab 13.00 Uhr: Jugend U 14: (M/W 12/13):

40 m-Lauf, Kugelstoßen, 4x1 Rundenstaffel

Ab 13.00 Uhr: Jugend U 16: (M/W 14/15):

40 m-Lauf, Kugelstoßen, 4x1 Rundenstaffel

Ab 14.00 Uhr: Jugend U18 und U20 , Männer und Frauen bis Senioren/Seniorinnen

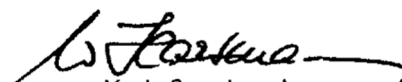
40 m-Lauf, Kugelstoßen, 4x1 Rundenstaffel

Bei der KiLa-Meldung ist pro Team einen Teamführer und mindestens ein weiterer Helfer zu stellen! Für die Meldung von Kindern bis einschließlich der U12 ist im Zuge der Meldung - spätestens zu Beginn der Veranstaltung vor Ort – eine [Bestätigung über ein Startrecht in der Kinderleichtathletik](#) für jeden meldenden Verein abzugeben. Die Bestätigung kann gerne im Vorfeld als Bild oder Scan an folgende Meldeadresse gesendet werden: meldungen-odenwald@hlv.de

Im Übrigen haben die teilnehmenden Vereine für je 5 angefangene Teilnehmer eine/n Kampfrichter/in bzw. Helfer/in zu stellen!

In der Sporthalle dürfen **keine Spikes** und **keine Schuhe mit abfärbenden Sohlen** getragen werden!

Wir schließen unsere 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 unserer Erfüllungsgehilfen.


Kreis-Sportwart

Brombachtal, im Januar 2023

KM Halle II in Sandbach

	U8	U10	U12		U14		U16		Männl. Jgd.	Männer	Weibl. Jgd.	Frauen
	M/W7 u. jü.	M/W 8,9	M10/M11	W10/W11	M12/M13	W12/W13	M14/M15	W14/W15	M16-19	M20 u. AK	W16-19	W20 u. AK
Zeit	U8 (m/w)	U10 (m/w)	U12 (m)	U12 (w)	U14 (m)	U14 (w)	U16 (m)	U16 (w)	U18/U20 (m)		U18/U20 (w)	
09:30	Teambildung & Aufwärmen											
09:45	Kinder Leichtathletik											
-			Stoßen	Stoßen								
12:15												
12:30	Siegerehrung											
12:45				40m VL								
13:00			40m VL		Kugel		Kugel					
13:15						40m VL		40m VL				
13:30			40m ZL	40m ZL								
13:45					40m VL		40m VL					
14:00						Kugel		Kugel	40m VL	40m VL		
14:15											40m VL	40m VL
14:30			40m EL	40m EL							Kugel	Kugel
14:45					40m ZL/EL	40m ZL/EL						
15:00							40m ZL/EL	40m ZL/EL	Kugel	Kugel		
15:15			Staffel	Staffel								
15:30												
15:45									40m ZL/EL	40m ZL/EL	40m ZL/EL	40m ZL/EL
16:00					Staffel	Staffel	Staffel	Staffel	Staffel	Staffel	Staffel	Staffel

Zeitplanänderungen, die einer zügigeren Abwicklung dienen, vorbehalten!

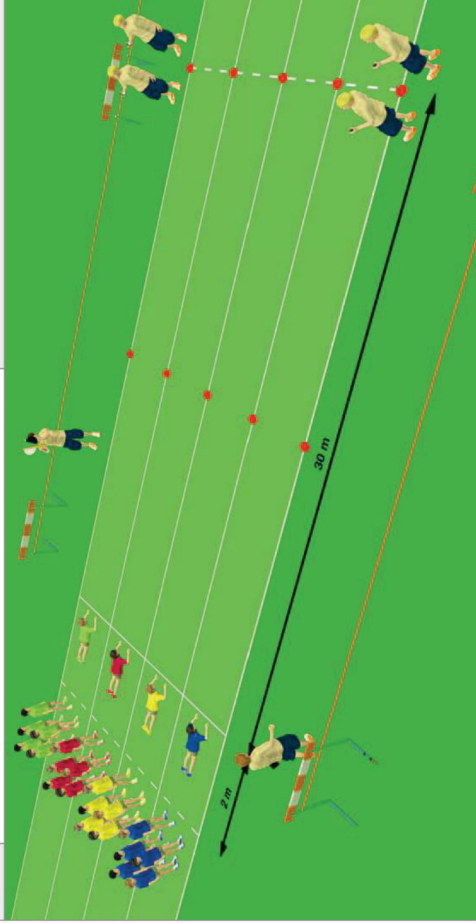
Stand: 25.02.23

Qualifikation Läufe: (4 Bahnen)	5.-8 Läufer	Endlauf = Vorlaufsieger + 2 Zeitschnellste	
	ab 9 Läufer	2 Zwischenläufe = Vorlaufsieger + Zeitschnellste	Endlauf = Zwischenlaufsieger + 2 Zeitschnellste
	ab 24 Läufer	3 Zwischenläufe = Vorlaufsieger + Zeitschnellste	Endlauf = Zwischenlaufsieger + 1 Zeitschnellste

VOM „SCHNELL-LAUFEN“ ZUM SPRINT

U8

30 M

**KURZBESCHREIBUNG/
ORGANISATION**

- Ziel: Bei unterschiedlichen Bedingungen sollen die Kinder nach einem Kommando schnellstmöglich reagieren, beschleunigen und eine 30-m-Strecke in kürzest möglicher Zeit bewältigen.
- Jedes Teammitglied läuft mehrmals (maximal dreimal).
- Die Bedingungen können wie folgt variieren:
 - verschiedene Bodenverhältnisse: Rasen, Laufbahn usw.

Start vorgeschaltete Bewegungsaufgabe auf der Stelle ein. Das Startsignal erfolgt dann mit Hilfe einer Startklappe oder durch einen Pfiff.

- Startet ein Kind vorzeitig, so wird dies als individueller Fehlstart gewertet. Mit der Startklappe oder durch einen Pfiff wird der Start für alle abgebrochen. Der entsprechende Läufer wird altersgerecht ermahnt, Disqualifikationen sind nicht möglich.

WETTKAMPHelfER (5/4 BAHNEN)

- 1 Helfer: Ordner und Starter
- 4 Helfer: Zeitnahme

WERTUNG

- Welches Team ist am schnellsten und läuft die beste Gesamtaufzeit? – Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 6 Schnellsten eines Teams.
- Additionswertung: Es werden die Zeiten aller Läufe jedes Teilnehmers addiert.
- Die Gesamtaufzeit wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

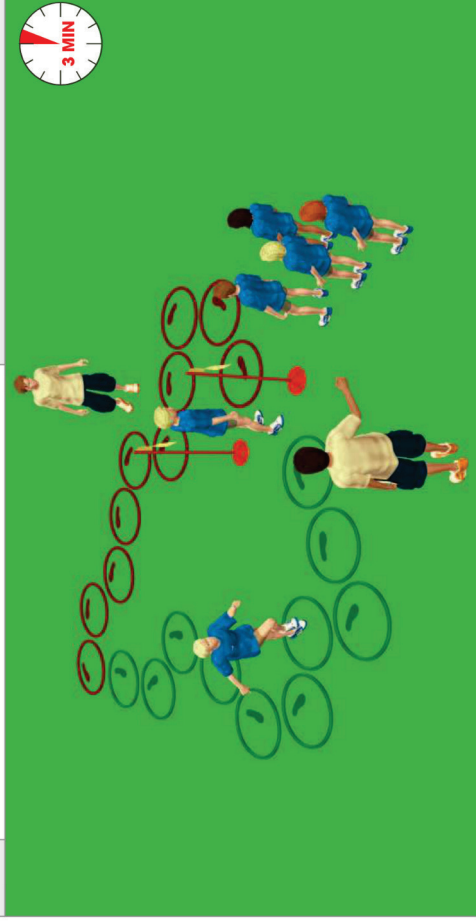
MATERIAL (4 BAHNEN)

- Startlinie
- Ziellinie
- ggf. Bahnmarkierungen (z. B. Hütchen oder Pylonen)
- 1 Startklappe und/oder 1 Pfeife
- 4 Stoppuhren

VOM „MEHRFACH-SPRINGEN“ ZUM DREISPRUNG

U8

EINBEIN-HÜPFER-STAFFEL

**KURZBESCHREIBUNG/
ORGANISATION**

- Ziel: Die Kinder sollen unter Zeitdruck einbeinig mit möglichst schnellen Bodenkontakten einen bestimmten Sprungparcours bewältigen.
- Alle Kinder nehmen teil. Jedes Team hat 2 Staffelvesuche.
- Dabei hat jeweils jede Staffel insgesamt 3 Minuten Zeit, so viele korrekte Reifensprünge wie möglich zu erzielen.
- Mit 20 Fahrrad-/Rennradreifen o.Ä. wird eine Strecke ausgelegt, die die Kinder auf einem Bein springend bewältigen sollen.
- Die ersten 10 Reifen sind mit dem einen Bein, die nächsten 10 Reifen mit dem anderen Bein zu absolvieren. Mit welchem Bein das Kind beginnt, ist ihm freigestellt.
- Durch Abschlagen / Körperkontakt wird das jeweils nächste Kind in den Parcours geschickt. Danach stellt sich das Kind wieder hinten an und wartet, bis es erneut an der Reihe ist.
- Der Start erfolgt auf das Kommando „Fertig! Los!“

- Nach exakt 3 Minuten wird die Staffel beendet. Korrekt sind Sprünge innerhalb der Reifen, auch Reifenberührungen mit den Füßen sind erlaubt. Eine Bodenberührung außerhalb des Reifens gilt als Fehler.
- Fehlerhafte Sprünge werden nicht honoriert, korrekte einbeinige Sprünge werden jeweils mit einem Punkt bewertet; d.h., dass jedes Kind für das eigene Team pro Runde bis zu 20 Punkte erzielen kann.

WETTKAMPHelfER (2/PARCOURS)

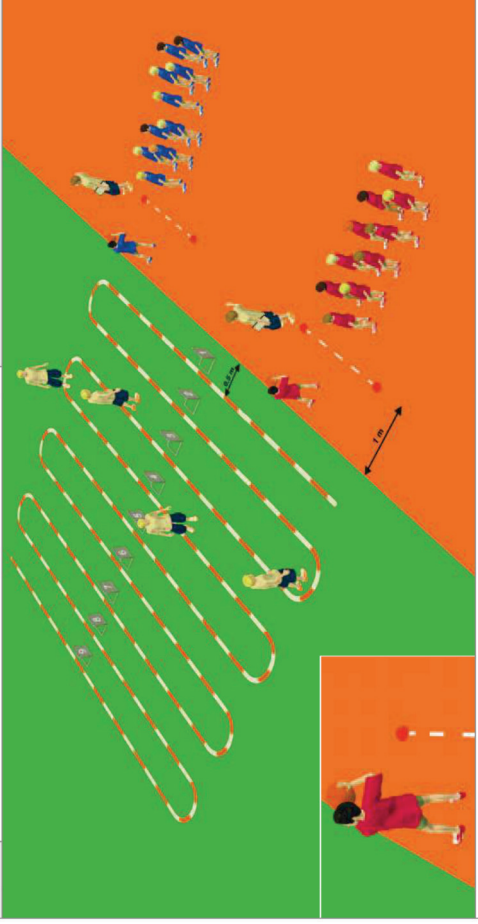
- 1 Helfer: Kontrolle der Sprünge/Zählen der Punkte
- 1 Helfer: Handzeitnahme und Kontrolle der Reihenfolge

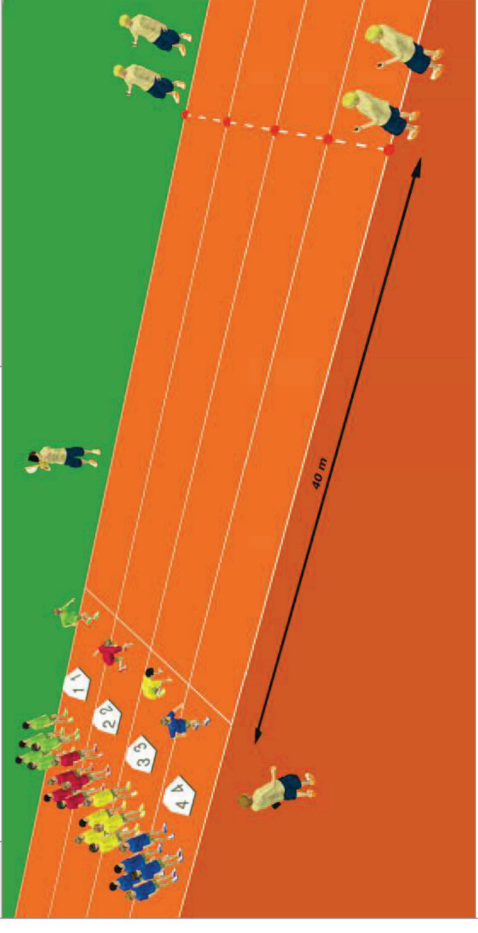
WERTUNG

- Welches Team sammelt innerhalb von drei Minuten die meisten Punkte? – Die Anzahl korrekt absolvierter Reifen bildet das Teamergebnis.
- Die bessere beider Team-Punktzahlen wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht

MATERIAL (PARCOURS)

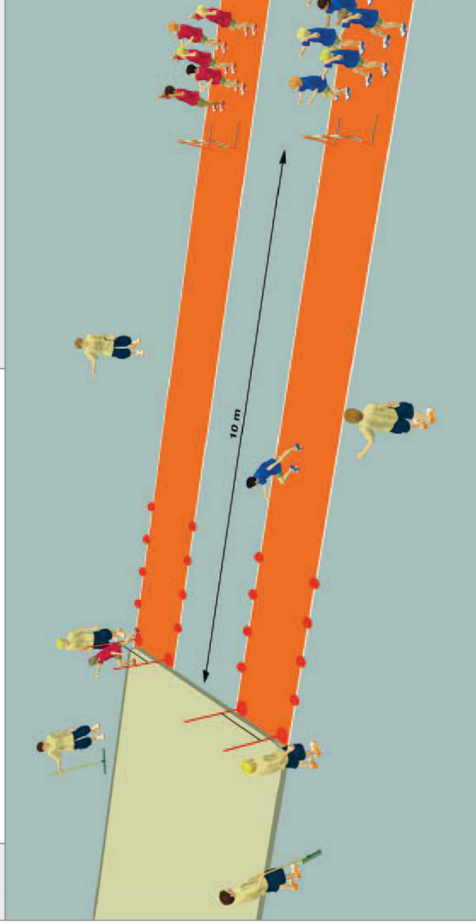
- 20 Fahrradreifen (jeweils 10 pro Farbe)
- 1 Stoppuhr
- Material zum Verbinden der Reifen (z. B. Kabelbinder, Kordel)
- Kennzeichnung der Start-/Wechselposition

U10	VOM BEIDARMIGEN STOSSEN ZUM KUGELSTOSS	MEDIZINBALL-STOSSEN
		
KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION • Ziel: Aus der seitlichen Stoßauslage sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit stoßen. • Jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Stöße. • Zum Stoßen wird ein 1- bis 1,5-kg-Ball (Medizinball o. Ä.) verwendet. • Jedes Kind stößt den mit beiden Händen gehaltenen Medizinball aus der seitlichen Stoßauslage in Richtung der markierten Zonen: Die 0,5 m breiten Bereiche, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.). • Die Zone, in der der Medizinball aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte. Dabei zählt der dem Kind nächstgelegene Abdruck. • Auch Geräte, die links und rechts des Zielfeldes aufkommen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Zonenlinien). • Das Kind macht unmittelbar nach dem 1. Wurf auch den 2. Versuch, stellt sich hinten an und macht, sobald es an der Reihe ist, direkt nacheinander Versuch 3 und 4 (Empfehlung). • Der Stoß ist gültig, wenn das Kind die Abwurflinie nicht übertritt, das Zielfeld nicht berührt und es den 1-m-Abwurfbereich nach hinten verlässt.		
WERTUNG • Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten Versuche addiert werden (ein Streichergebnis). • Die Einzelergebnisse der 6 besten Kinder werden zum Teamergebnis addiert, mit dem der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.	WERTUNG • Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten Versuche addiert werden (ein Streichergebnis). • Die Einzelergebnisse der 6 besten Kinder werden zum Teamergebnis addiert, mit dem der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.	
WETTKAMPHILFER (3/RIEGE) • 2 Hilfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückbeförderung der Wurfgeräte • 1 Hilfer: Aufstellen der Mannschaften und Überwachen der korrekten Durchführung	MATERIAL (ANLAGE) • Linie als Abgrenzung von Abwurfbereich und Zielfeld • 1 Zielfeld (10 m breit/15 m lang) • 1 „Gültig-Linie“, die den 1-m-Abwurfbereich begrenzt • Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe) • Punktafeln (z. B. laminiert) • Medizinbälle o. Ä.	

U10	VOM „SCHNELL-LAUFEN“ ZUM SPRINT	40 M
		
KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION • Der Start erfolgt ohne Startblock. Dabei ist die Startposition jedem Kind freigestellt, z.B. Hochstart, Kauerstart, Dreipunkt-Start und Tiefstart ohne Block. • Nach dem Kommando „Auf die Plätze!“ nimmt jedes Kind seine Warteposition ein. Bei „Fertig!“ gilt es, eine ruhende Startposition einzunehmen. Unmittelbar danach erfolgt das Startsignal (Startklappe oder Startpistole). • Startet ein Kind voreilig, so wird dies als individueller Fehlstart gewertet. Durch einen Rückschuss bzw. Pfiff wird der Start für alle abgebrochen und der entsprechende Läufer wird als fehlergemäß ermahnt. Disqualifikationen sind nicht möglich.		
WETTKAMPHILFER (5/4 BAHNEN) • 1 Hilfer: Ordner und Starter • 4 Hilfer: Zeitnahme	WERTUNG • Welches Team ist am schnellsten und läuft die beste Gesamtlaufzeit? – Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 6 Schnellsten eines Teams. • Per Ausschreibung entscheidet der Ausrichter zwischen beiden folgenden Möglichkeiten: – Additionswertung (Die Zeiten aus 2 Läufen werden addiert.) - oder Bestwertung (Nur das beste Ergebnis wird gewertet.) – Die Gesamtlaufzeit wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.	
MATERIAL (4 BAHNEN) • Startlinie • Ziellinie • 1 Startklappe (alternativ: Platte) und 1 Pfeife • 4 Stoppuhren		

U10 VOM „HOCH-SPRINGEN“ ZUM HOCHSPRUNG

HOCH-WEITSPRUNG II

**KURZBESCHREIBUNG/
ORGANISATION**

- Ziel: Aus begrenztem Anlauf sollen die Kinder mit einem Bein abspringen und aus individuell optimaler Entfernung über einen Höhenorientierter springen.
- Jedes Teammitglied nimmt teil.
- Der Hoch-Weitsprung erfolgt aus einem frontalen, geradlinigen und auf 10 m begrenzten Anlauf über ein Hindernis.
- Nach Überquerung der aufgelegten Latte o. Ä. erfolgt die beidbeinige Landung im Sand.

teilnehmen, dabei wird die einmal festgelegte Reihenfolge eingehalten.

- Der geradlinige Anlauf wird durch einen Anlaufkorridor auf den letzten Metern vorgegeben (Hütchen o. Ä. begrenzen den Korridor).

- Zu beachten ist, dass die Querstange nicht fixiert sein darf, damit sie bei einem zu flachen Sprung herunterfallen kann.
- Gemessen wird der Sprung in die Höhe.
- Empfehlung: Die Einstieghöhe beträgt 60 cm mit einer Steigerung im 10-cm-Abstand, ab 80 cm im 5-cm-Abstand.
- Jedes Kind hat maximal 2 Versuche pro Höhe, das beste Resultat jedes Kindes geht in die Wertung ein.
- Bis zu seinem Ausscheiden muss jedes Kind an allen Durchgängen teilnehmen.

WETTKAMPHILFER (3/RIEGE)

- 1 Helfer: Organisation
- 2 Helfer: Einbauen der Grube und Auflegen der Latte

WERTUNG

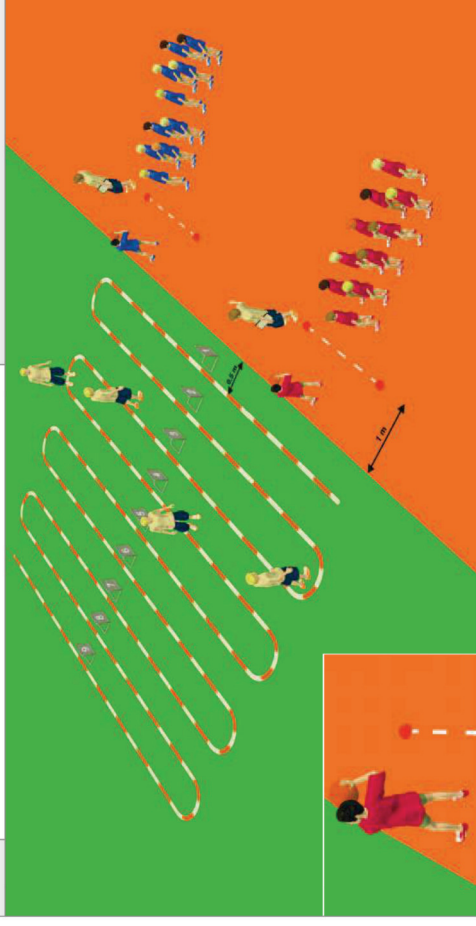
- Welches Team springt am höchsten? – Die 6 besten Einzelergebnisse werden zum Teamergebnis addiert.
- Die Gesamtleistung wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL/RIEGE

- 1 Sprunggrube
- 1 Hürde als Anlaufbegrenzung
- 1 Hindernis-Set bestehend aus 2 Maßstäben, 2 Clips und 1 Querstange, alternativ: 2 Hochsprungständer und kurze Querlatte
- ca. 8 Hütchen o. Ä.

U10 VOM BEIDARMIGEN STOSSEN ZUM KUGELSTOSS

MEDIZINBALL-STOSSEN

**KURZBESCHREIBUNG/
ORGANISATION**

- Ziel: Aus der seitlichen Stoßauslage sollen die Kinder das Wurfgerät möglichst weit stoßen.
- Jedes Teammitglied nimmt teil und hat 4 Stöße.
- Zum Stoßen wird ein 1- bis 1,5-kg-Ball (Medizinball o. Ä.) verwendet.
- Jedes Kind stößt den mit beiden Händen gehaltenen Medizinball aus der seitlichen Stoßauslage in Richtung der markierten Zonen.

markierten Zonen: Die 0,5 m breiten Bereiche, beginnend an der Abwurflinie, sind mit Punkten kenntlich gemacht (Zone 1 = 1 Punkt; Zone 2 = 2 Punkte usw.).

- Die Zone, in der der Medizinball aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte. Dabei zählt der dem Kind nächstfliegende Abdruck.
- Auch Geräte, die links und rechts des Zielfeldes aufkommen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Zonenlinien).
- Das Kind macht unmittelbar nach

seinem 1. Wurf auch den 2. Versuch, stellt sich hinten an und macht, sobald es an der Reihe ist, direkt nacheinander Versuch 3 und 4 (Empfehlung).

- Der Stoß ist gültig, wenn das Kind die Abwurflinie nicht übertritt, das Zielfeld nicht berührt und es den 1-m-Abwurfbereich nach hinten verlässt.

WETTKAMPHILFER (3/RIEGE)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückförderung der Wurfgeräte
- 1 Helfer: Aufstellen der Mannschaften und Überwachen der korrekten Durchführung

WERTUNG

- Welches Team sammelt die meisten Punkte? – Ermittelt wird zunächst die individuelle Leistung eines jeden Kindes, indem die 3 besten Versuche addiert werden (ein Streichergebnis).
- Die Einzelergebnisse der 6 besten Kinder werden zum Teamergebnis addiert, mit dem der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL (ANLAGE)

- Linie als Abgrenzung von Abwurfbereich und Zielfeld
- 1 Zielfeld (10 m breit/15 m lang)
- 1 „Gültig-Linie“, die den 1-m-Abwurfbereich begrenzt
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heeringe)
- Punktafeln (z. B. laminiert)
- Medizinbälle o. Ä.