

## Spiel-Leichtathletik-Wettkampf 2018



Liebe Schülerinnen, Liebe Schüler

Wie in den vergangenen Jahren werden wir auch im 2018 im Rahmen der LMM-Vorrunde für Schüler/innen (13 Jahre und jünger) einen Spiel-Leichtathletik-Wettkampf organisieren. Dieser findet auf der Leichtathletikanlage Landhaus statt. Mädchen und Knaben u.a. aus der Mädchen-/Jugendriege können spielerisch die Leichtathletik kennen lernen und sich in einem Teamwettkampf messen. Die Schüler/Innen starten in 3er bis 5er Teams, auch gemischte Gruppen sind startberechtigt.

Damit sich eure Athleten/Innen optimal auf den Wettkampf vorbereiten können, liegen aktuelle Informationen und Angaben zu den Disziplinen und Gruppengrössen bei. Bei Unklarheiten helfen wir euch gerne weiter.

Der Wettkampf findet am **Samstag, 26. Mai 2018** auf der **Sportanlage Landhaus in Teufen** statt.  
(ab 09.00 bis ca. 16.00 h)

- Wettkampfleiter/  
Auskunft:** Bruno Höhener, Speicherstrasse 47, 9053 Teufen  
[bshoehener@sunrise.ch](mailto:bshoehener@sunrise.ch), Telefon: (G) 071 757 81 10, (P) 071 333 46 11 (ab 19.00 h)
- Startgeld:** CHF 10.00 pro Athlet/in
- Einzahlung:** Das Startgeld ist gleichzeitig mit der Anmeldung zu überweisen an:  
TV Teufen Leichtathletik Veranstaltungen, 9053 Teufen
- IBAN Nr.:** CH54 0025 4254 9236 8342 M (bei der UBS AG, 9053 Teufen)
- Anmeldung an:** **TV Teufen Leichtathletik, Angelika Buitendijk, Alte Haslenstrasse 29, 9053 Teufen,**  
**E-Mail:** [anmeldungen@tvteufen.ch](mailto:anmeldungen@tvteufen.ch) / Bitte beachten: Anmeldebestätigung nur per E-Mail
- Anmeldeschluss:** **Freitag, 4. Mai 2018** / Poststempel (A-Post) oder E-Mail  
Mutationsmeldungen sind am Wettkampftag bis spätestens 60 Minuten vor Wettkampfbeginn möglich.
- Versicherung:** Die als turnende STV-Mitglieder deklarierten Teilnehmer/-innen sind gemäss Reglement bei der SVK des STV gegen Haftpflicht, Brillenschäden und Unfallzusatz versichert.
- Verpflegung:** Auf den Sportanlagen Landhaus wird eine Festwirtschaft betrieben.

**TV Teufen Leichtathletik und der Appenzellische Turnverband freuen sich auf eure Teilnahme!**

## Die SPIEL-LEICHTATHLETIK

Die Spiel-Leichtathletik ist als Ergänzung zum offiziellen Wettkampfangebot gedacht und gibt Antwort auf die Bedürfnisse der Kinder nach vielseitigen und faszinierenden Bewegungen. In der Gruppe erleben Kinder und Jugendliche Spannung, Abwechslung und Freude.

### Alternativer Schüler-Leichtathletik-Wettkampf

Alternativ deshalb, weil neue, unbekannte - eben andere - Bewerbe als die gewohnten Olympia Disziplinen angeboten werden. Mit spannenden und motivierenden Formen sollen die Kinder auf spielerische Art mit der Leichtathletik und ihren Kernpunkten vertraut gemacht werden. Die vier nachfolgenden Disziplinen sollen möglichst erfolgreich im Team absolviert werden.

### WETTKAMPFBESCHRIEB

**Wettkampffart:** Gruppenwettkampf für Schüler und Schülerinnen (nachfolgend nur noch männliche Form) mit 4 Disziplinen. Zusätzliche **Einzelwertungen** in den Disziplinen **Weitsprung und Drehwerfen**.

**Teamgrössen:** 3, 4 oder 5 Mitglieder bilden eine Gruppe.

**Kategorien:**

|             |                          |
|-------------|--------------------------|
| U10 Mädchen | Jahrgang 2009 und jünger |
| U10 Knaben  | Jahrgang 2009 und jünger |
| U12 Mädchen | Jahrgänge 2007/2008      |
| U12 Knaben  | Jahrgänge 2007/2008      |
| U14 Mädchen | Jahrgänge 2005/2006      |
| U14 Knaben  | Jahrgänge 2005/2006      |

!Gemischte Teams starten bei den Knaben!

**Wertung:** Als Team innerhalb der jeweiligen Kategorie.  
Der Durchschnitt aller Mitglieder einer Mannschaft ergibt das Teamresultat.

**Besonderes:** **In den Kategorien U12 und U14 werden zusätzlich die besten drei Springer/innen und Werfer/innen ausgezeichnet.**

**Es können auch vereinsübergreifende Teams gebildet werden.**

### REGLEMENT

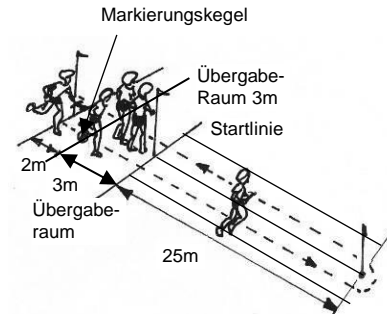
- ➔ Wenn jemand aus einer Gruppe verletzt ausfällt, wird für den ganzen Wettkampf eine Person weniger gerechnet!  
**Ausnahme:** Staffel und Scherhochsprung dort bleibt das Durchschnittsergebnis aller tatsächlich gestarteten Läufer!
- ➔ Für die Einzelrangliste zählt das Resultat. Ein Athlet der sich nach dem Weitsprung verletzt, kommt in der Einzelwertung trotzdem in die Wertung!
- ➔ Gemischte Teams starten bei den Knaben!
- ➔ Für die Einzeldisziplinen werden Mädchen und Knaben, auch aus den gemischten Teams, getrennt rangiert!
- ➔ **Nagelschuhe** sind bei allen Disziplinen **erlaubt (Ausnahme: Bei Wettkampf auf Kunstrasenplatz)!**

**SPIEL-LEICHTATHLETIK-DISZIPLINEN**

Kategorien: U10

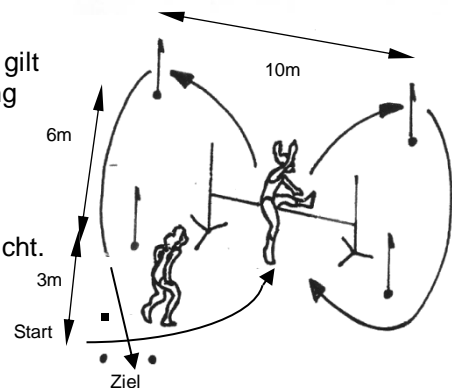
**Umkehrstaffel (50m)**

- Es wird mit dem Staffelstab um einen 25m entfernten Malstab und um die Gruppe gelaufen, um den Stab dem nächsten Läufer von hinten übergeben zu können. (Übergaberaum ist zwischen Markierungskegel und Startlinie)
- Jeder Läufer muss 1x die 50m sprinten.
- ➔ Durchschnittszeit = Totalzeit dividiert durch Anzahl Läufer. pro Übergabefehler je +1 Sekunde auf Gesamtlaufzeit



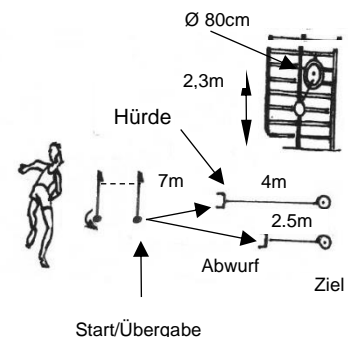
**2. Schersprung-Achter**

- Die Athleten laufen eine abgesteckte Acht. Auf dieser Runde gilt es, 1x mit einem linken und 1x mit einem rechten Schersprung eine Latte zu überqueren. Danach folgt die Übergabe an den nächsten Springer.
- Das Team versucht in 2' möglichst viele Überquerungen zu erreichen. Die Lattenhöhe kann vom Team selber gewählt werden. Wenn die Latte geschlagen wird, zählt der Sprung nicht. Jedes Team hat zwei Versuche.
- Die Gruppe muss die Latte selber hochlegen.**
- ➔ Die Gesamthöhe zählt als Mannschaftsresultat.



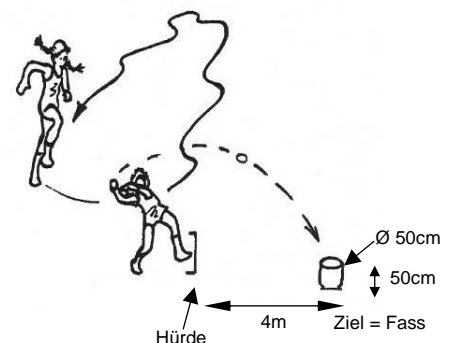
**3. Zielwurf**

- In 3' versuchen die Athleten so viele Treffer wie möglich in aufgehängte Ringe zu realisieren.
- Jedes Team hat zwei Schweißbälle zur Verfügung. Nach jedem Wurf muss der Ball vom Werfenden selbst geholt und dem nächsten Werfer von hinten übergeben werden.
- Wahlmöglichkeit Wurfdistanz: 2.5m = 1Pkt. / 4m = 2Pkt.**
- Zielhöhe = 2,3m**
- Schweißball wird von der Hürde aus geworfen
- ➔ Punkte aus Treffer



**4. Biathlon**

- Jeder Athlet versucht in 6' möglichst viele Runden (ca. 100m; Ø 11,5m) zu laufen. Zwischen den Laufrunden können an der Wurfstation (1 Wurf) zusätzlich Punkte gesammelt werden.
- Pro gelaufene Runde gibt es einen Punkt. Für jeden Treffer gibt es einen zusätzlichen Punkt. Der Rücktransport der Geräte muss vom Team selber organisiert werden. Pro Team stehen 2 Bälle zur Verfügung. Alle Athleten starten gleichzeitig!
- ➔ Durchschnittspunkte = Totalpunkte (Treffer und Läufe) dividiert durch Anzahl Athleten.

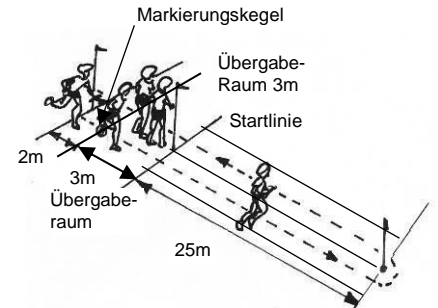


## SPIEL-LEICHTATHLETIK-DISZIPLINEN

Kategorien: U12 / U14

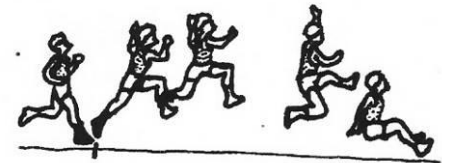
### 1. Umkehrstaffel (50m)

- Es wird mit dem Staffelstab um einen 25m entfernten Malstab und um die Gruppe gelaufen, um den Stab dem nächsten Läufer von hinten übergeben zu können. (Übergaberaum ist zwischen Markierungskegel und Startlinie)
- Jeder Läufer muss 1x die 50m sprinten.
- ➔ Durchschnittszeit = Totalzeit dividiert durch Anzahl Läufer.  
 pro Übergabefehler je +1 Sekunde auf Gesamtlaufzeit



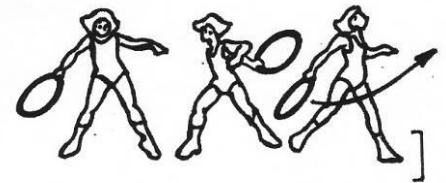
### 2. Weitsprung

- Die Athleten versuchen aus individuellem Anlauf so weit wie möglich in die Sandgrube zu springen.
- Alle Athleten haben drei Versuche mit Zonenabsprung.
- ➔ Durchschnittsweite = Totalweite des besten Sprunges jedes Athleten dividiert durch Anzahl Springer.
- ➔ **Zusätzlich Einzelwertung!**



### 3. Drehwerfen

- Die Athleten versuchen einen Velopneu **aus dem „Stand“ oder mit „maximal einer ganzen Drehung“ Anlauf** innerhalb der Abwurffläche (4 x 4m) so weit wie möglich zu schleudern. Achtung: Der Pneu muss **seitlich neben** dem Körper (darf nicht über den Kopf) geworfen werden!
- Alle Athleten haben drei Versuche. Der Wurf ist nur gültig, wenn beim Abwurf der Boden ausserhalb der Abwurfzone nicht berührt wird. **Wie beim Ballwurf gibt es keinen „Lande-Sektor“!**
- Anlagenaufbau und Ausführung gemäss Datenblatt „Drehwerfen“ von swiss athletics
- ➔ Durchschnittsweite = Total des besten Wurfes jedes Athleten dividiert durch die Anzahl Werfer.
- ➔ **Zusätzlich Einzelwertung!**



Abwurffläche 4 x 4 m!

### 4. Biathlon

- Jeder Athlet versucht in 6' möglichst viele Runden (ca. 100m; ø 11,5m) zu laufen. Zwischen den Laufrunden **können** an der Wurfstation (1 Wurf) zusätzlich Punkte gesammelt werden.
- Pro gelaufene Runde gibt es einen Punkt. Für jeden Treffer gibt es einen zusätzlichen Punkt. Der Rücktransport der Geräte muss vom Team selber organisiert werden. Pro Team stehen 2 Bälle zur Verfügung. Alle Athleten starten gleichzeitig!
- ➔ Durchschnittspunkte = Totalpunkte (Treffer und Läufe) dividiert durch Anzahl Athleten.

