

Ausschreibung Brühler Schlosspokal



Termin Samstag, 03.05.2025

Beginn 11:00 Uhr

Ort Brühler Schlossparkstadion
Bonnstraße 21
50321 Brühl

Parken Es befindet sich kein Parkplatz direkt am Stadion. **Falls möglich, bitte in Fahrgemeinschaften anreisen.**

Parkmöglichkeiten (jeweils ca. 300m zum Stadion):

- Giesler Galerie Brühl
- Südfriedhof Brühl (Bonnstr. 106)
- Parkhaus des Krankenhauses (Clemens-August-Str. 30)
- Tanzsportzentrum Brühl (Bonnstr. 200) – 800m entfernt

Meldeschluss 26.04.2025 über LaNet3

TeilnehmerInnen Alle AthletInnen der Jahrgänge 2016-2018 (U10)

Startgeld 5,00€ pro AthletIn

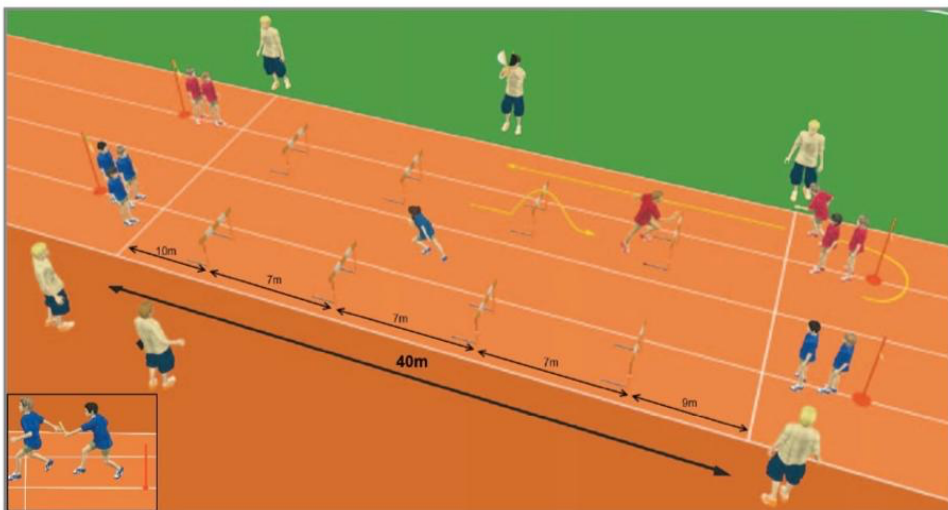
Disziplinen 40m Hindernissprintstaffel (alle Kinder laufen)
Zonenweitsprung
Schlagwurf – Flatterball
Stadioncross (1.200m)

Zusatz Für einen reibungslosen Ablauf bitten wir um Unterstützung von je einem Helfer/ einer Helferin pro gemeldeten Verein

Wertung Mannschaftswertung; Eine „gemischte“ Mannschaft besteht aus mindestens sechs, maximal elf AthletInnen.
Die Ergebnisse der besten sechs Kinder pro Disziplin werden gewertet.

Kontaktperson Tabea Hofmann
tabeahofmann@hotmail.de

6 x 40m Hindernis-Sprintstaffel



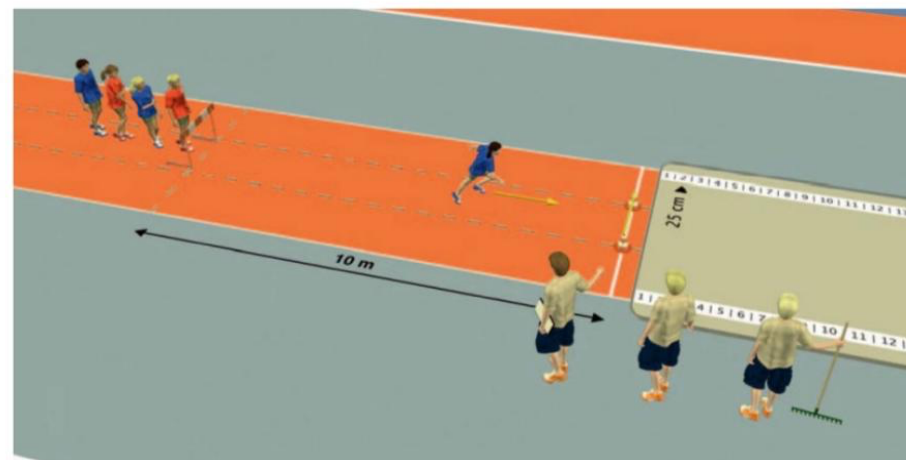
KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- **Ziel:** Die Kinder sollen eine 40m-Hindernis- und Flachstrecke in Staffelform absolvieren.
- **Es werden pro Mannschaft 2 Durchgänge durchgeführt.**
- 6 Kinder eines Teams bilden eine Staffel.
- Jede Staffel benötigt 2 nebeneinanderliegende Bahnen.
- Auf der Strecke stehen 4 „baugleiche“ Hindernisse mit einer Höhe von 40cm (z. B. Kinder- Hürden oder

- gekippte Bananenkartons) mit einem identischen Abstand von 7m zueinander (siehe Grafik).
- Je 3 Kinder eines Teams stellen sich an den Startlinien der Hindernis- bzw. Flachstrecke auf. Der 1. Läufer auf der Hindernisstrecke ist der Startläufer (Startkommando: „Auf die Plätze! Fertig! Los!“).
- Startet der Startläufer voreilig, wird dies als individueller Fehlstart gewertet. Durch einen Rückschuss bzw. Pfiff wird der Start abgebrochen und der entsprechende Läufer wird kindgemäß ermahnt.

- Jeder Staffelläufer absolviert einmal die Flachstrecke und einmal die Hindernisstrecke. Somit ist der Läufer, der vor dem Start als letzter Läufer an der Hindernisstrecke steht, der Schlussläufer. Er trägt zur Kennzeichnung ein Parteiband o. Ä.
- Die Übergabe des Staffelstabes erfolgt von hinten: Der übergebende Läufer muss dazu eine Stange (2m hinter der Übergabelinie) umlaufen.
- Die Übergabe muss vor dem ersten Hindernis abgeschlossen sein. Dies gilt auch für den Wechsel vor dem Flachsprint.

Weitsprung in die Zone



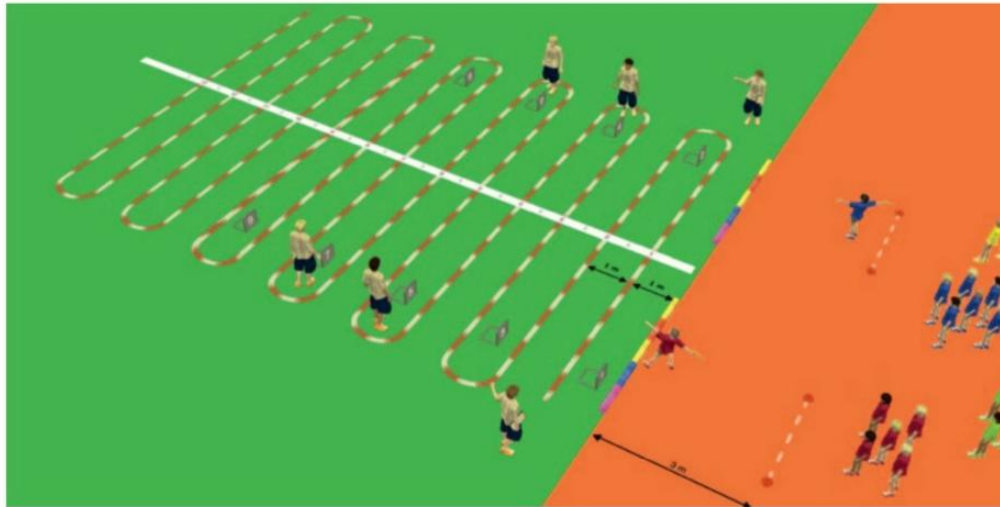
KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- **Ziel:** Die Kinder sollen nach begrenztem Anlauf einbeinig vor einer Markierung abspringen und möglichst weit in der Grube landen
- Alle Kinder nehmen teil.
- Jedes Kind springt nach dem Anlauf (Anlauflänge: 10 m) einbeinig vor einem Absprungrichtier ab und landet möglichst beidbeinig mit paralleler Fußstellung in der Grube.
- An der Sprunggrube werden seitlich 25-cm-Zonen markiert (z.B. mit skalierten Punktbändern).

- Jedes Kind hat 4 Versuche.
- Die Punktzahlen der besten 3 Sprünge werden addiert und bilden das Einzelergebnis.
- Gewertet wird der dem Absprung nächstgelegene Körperabdruck.
- Der Versuch ist ungültig, wenn der Absprung nicht einbeinig vor dem Absprungrichtier erfolgt oder dieser bei dem Absprung verschoben wird.
- Ungültige Versuche werden mit 0 Punkten bewertet.
- **Hinweise:** Der Absprungrichtier (Höhe etwa 20 cm) wird direkt am Grubenrand aufgestellt; er sollte so gewählt werden, dass die Sicht auf den Landebereich nicht versperrt ist (z.B. Schaumstoffblock).
- Mit den Zonen sollte eine Sprungweite bis etwa 4 Meter (16 Punkte) abgedeckt werden.

- Wenn die Grube nach der Landung nicht seitlich nach hinten verlassen wird, sollte eine kindgemäße Aufforderung erfolgen.
- Je nach Bedarf wird die Grube nach jeweils 1-4 Sprüngen neu eingeebnet. Währenddessen sollte sich ein Helfer in die Bahn stellen, bis das Einebnen beendet ist. Nach Abschluss gibt er die Bahn wieder frei.

Schlagwurf



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- **Ziel:** Die Kinder sollen ein Wurfgerät nach vorausgehendem 3-Schritt-Rhythmus aus der Wurfauslage möglichst weit werfen.
- Der Anlaufbereich wird mit Hütchen o.Ä. auf 3 Meter begrenzt.
- Es werden, beginnend an der Abwurfline, in einem 40m langen Zielbereich jeweils 1 Meter breite Wurfzonen markiert (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.)
- Die Zone, in der das Wurfgerät (Flatterball) aufkommt, bestimmt die erreichte Punktzahl.

- Auch Wurfgeräte, die links und rechts des Zielfeldes aufkommen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Zonenlinien).
- Jedes Kind absolviert jeweils 2 Würfe direkt nacheinander, bevor es den Wurfbereich nach hinten verlässt und sich wieder anstellt.
- Der Wurf ist gültig, wenn das Kind die Abwurfline nicht übertritt und das Zielfeld nicht berührt.
- Jedes Kind hat 4 Versuche.
- Die 3 besten Versuche eines jede Kindes werden addiert. Das Teamergebnis ergibt sich aus den Einzelergebnissen der 6 besten Kinder.

Stadioncross



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- **Ziel:** Die Kinder sollen zum Abschluss des Wettkampftages ihre Ausdauerfähigkeit bei einem mit Hindernissen gespickten Stadionparcours beweisen und eine 1500-2000m Strecke möglichst schnell bewältigen.
- Gut sichtbar wird auf und neben der Sportanlage ein Laufparcours abgesteckt – verwinkelt und mit mehreren Richtungsänderungen: sowohl auf der Laufbahn, als auch im Innenraum und auch abseits der Bahn.
- Vorhandene Hindernisse (wie Hochsprunganlagen) werden angemessen in die Laufstrecke integriert. Sicherheitsaspekte sind dringend zu

beachten.

- Je nach Streckenlänge einer Laufstrecke wird die Anzahl der zu absolvierenden Runden so festgelegt, dass eine Laufstrecke von ca. 1200m entsteht.
- Die Organisation des Laufs sollte so erfolgen, dass möglichst viele Teilnehmer in diesem Einzelwettbewerb zeitgleich an den Start gehen.
- Die Kinder starten aus dem Hochstart auf das zweiteilige Kommando: „Auf die Plätze“, Startsignal.
- Die Laufzeiten werden für jeden Läufer per Stoppuhr ermittelt und notiert (auf Zehntel gerundet).