

TG-Kinder-Cup Erläuterung

TEAMS:

Die Teams bestehen aus **mind. 6** Kindern eines oder mehrerer Vereine. Die Mannschaften sind möglichst gemischt. Jedes Team wählt einen eindeutigen Teamnamen.

TEAM-WERTUNG

Pro Disziplin erhält das beste Team die meisten Ranglistenpunkte, das nächst beste, die zweit meistens, usw. Nach vier Disziplinen siegt das Team, das die meisten Ranglistenpunkte hat.

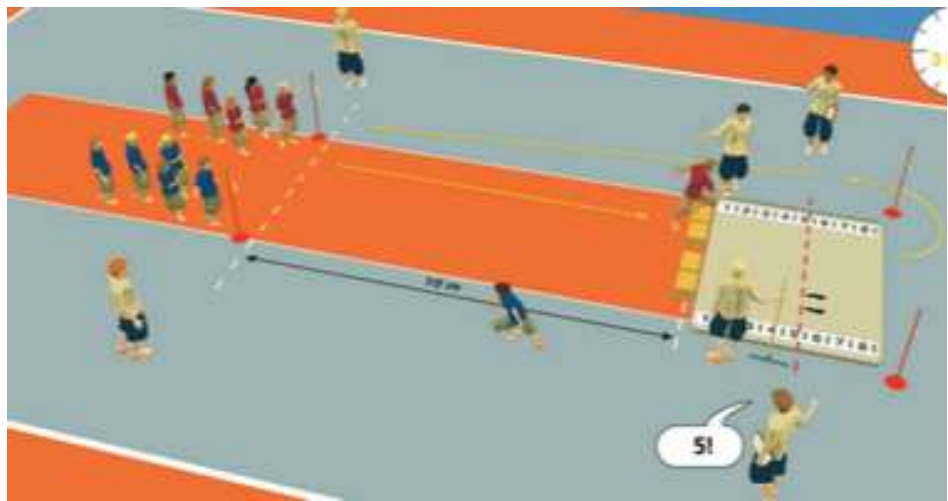
Falls der Fall auftritt, dass die Teams unterschiedlich groß sind, fließt bei jeder Disziplin der Mittelwert aller Einzelergebnisse in die Wertung ein.

WEIT-STAFFEL:

Der Startläufer läuft an und springt einbeinig über ein Hindernis in die Grube. Beginnend mit dem Grubenrand sind Zonen markiert, die unterschiedliche Punkte einbringen. Nach der Landung läuft das Kind Richtung Grubenende, umrundet ein Hütchen und läuft zum Tam zurück. Dort wird der Staffelstab übergeben und der Nächste ist an der Reihe.

WERTUNG

Gewertet wird die bessere Punktzahl aus zwei Durchgängen. Die Punkte werden entsprechend der Zonen bis zum Ende der 3 Minuten addiert (es zählt der letzte Abdruck). Das beste Team erhält in der Endwertung die meisten Ranglistenpunkte, das zweite die zweit meisten, usw.



ZONENWURF

Jedes Kind wirft dreimal einen Ball. Das Wurffeld ist in 2,5m breite Zonen unterteilt (Zone 1=1Punkt, Zone 2=2Punkte, usw.). Die Zone, in der der Ball landet, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte

WERTUNG

Die zwei besten Versuche jedes Kindes werden addiert und gehen in die Teamwertung ein. Das beste Team erhält in der Endwertung die meisten Ranglistenpunkte, das zweite die zweit meisten, usw.



40m HINDERNIS

Die Kinder sprinten in Staffelform in 3 Minuten auf einer 40m Hindernisstrecke in entgegengesetzter Richtung (Pendelstaffel). Nach dem Startkommando überqueren die ersten Läufer die Hindernisse, umlaufen das eigene Team und die Stände, um dann dem wartenden Läufer des Teams das Staffelholz zu übergeben. Danach stellen sie sich an das Ende des eigenen Teams. Der zweite Läufer sprintet in entgegengesetzter Richtung über die Hindernisse, um dort auf gleicher Weise das Staffelholz zu übergeben usw.

WERTUNG

Für jedes überlaufene Hindernis gibt es einen Punkt für die Mannschaft. Bei Nichteinhalten der Laufwege (Hindernisse überqueren, korrekte Übergabe) wird ein Punkt abgezogen. Das beste Team erhält in der Endwertung die meisten Ranglistenpunkte, das zweite die zweit meisten, usw.



40m SPRINT

Die Kinder sollen nach einem Kommando schnellstmöglich reagieren, beschleunigen und eine 40m Strecke so schnell sie können bewältigen. Dabei erfolgt der Start ohne Startblock und die Startposition ist 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). Startet ein Kind voreilig, so wird dies als individueller Fehlstart gewertet. Durch einen Pfiff wird der Start für alle abgebrochen und der entsprechende Läufer wird altersgemäß ermahnt. Eine Disqualifikation ist nicht möglich.

WERTUNG

Jedes Kind sprintet zweimal. Beide Ergebnisse werden addiert und gehen in die Mannschaftswertung ein. Das beste Team erhält in der Endwertung die meisten Ranglistenpunkte, das zweite die zweit meisten, usw.

BIATHLON

Ein Team besteht aus sechs Kindern, die in Staffelform laufen. Auf der Laufrunde befindet sich eine Wurfstation, an der der Läufer dreimal in das Hütchen seines wartenden Teamkameraden werfen muss. Für jeden Fehlversuch hat der Läufer eine kleine Strafrunde zu absolvieren. Danach gibt er den Ball an den „Hütchenhalter“ weiter und dieser läuft die Runde zu ende, um dem nächsten Läufer den Ball weiterzugeben und sich hinten anzustellen. Der erste „Hütchenhalter“ leitet die letzte Runde ein und übergibt den Ball an den Schlussläufer.

WERTUNG

Die Laufzeiten aller Teams werden in eine Rangfolge gebracht. . Das beste Team erhält in der Endwertung die meisten Ranglistenpunkte, das zweite die zweit meisten, usw.

