

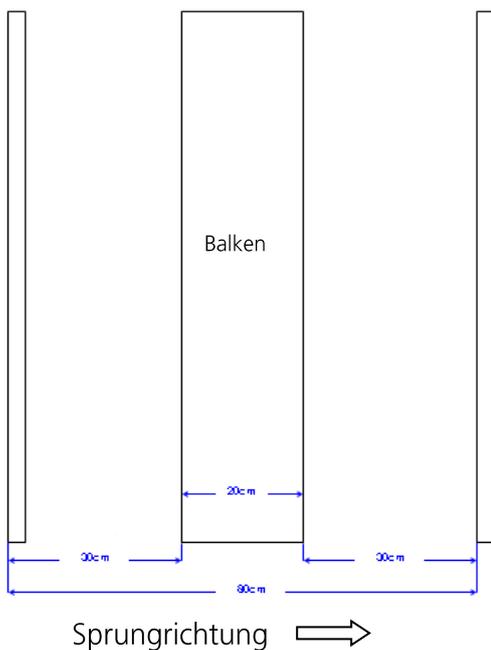
UBS KIDS CUP

Weitsprung (Zone)

Material: Schaufel, Rechen, Besen, Messband, Stecknagel, Schreibunterlage, Schreibzeug, Plastikmöppli, evtl. Sonnen-/ Regenschirm (falls keine Absprungzone markiert ist: weißes Klebeband verwenden)

Die Anlage

Absprungzone:



Absprung-Markierung:

- Korrektes Ausmessen und Aufzeichnen der Zonenlinien falls nicht fest installiert (z.B. mittels weissem Klebeband)
- Mit Besen den Anlauf- und Absprungbereich säubern (Rutschgefahr)

Weitsprung-Grube:

- Mit Schaufel den Sand auflockern und grob verteilen
- Mit Rechen fein und gleichmässig verteilen
- Landefläche möglichst eben und auf gleicher Höhe wie die Anlaufbahn
- Wichtig: Die Grube weit genug nach hinten auflockern. Also auch bei jüngeren Schülern mindestens 5.50m!!! Wenn ein Kind nach vorne strauchelt, muss es ohne Verletzungsrisiko fallen können.

Helfer

3 Helfer – Aufgabenteilung

- **Schreiber:** Organisation der ankommenden Gruppen + Namen aufrufen + Weite notieren
- **Messer:** Absprungpunkt kontrollieren + messen + wo nötig mit Besen die Anlaufbahn säubern
- **Recher:** Landepunkt messen + rechnen

Messung

Messband-Nullpunkt beim hintersten (dem Absprung am nächsten gelegenen) Lande-Eindruck im Sand (z.B. Ferse, Gesäß, Hand) im Sand ansetzen und im rechten Winkel zur Anlaufbahn zurückstrecken.

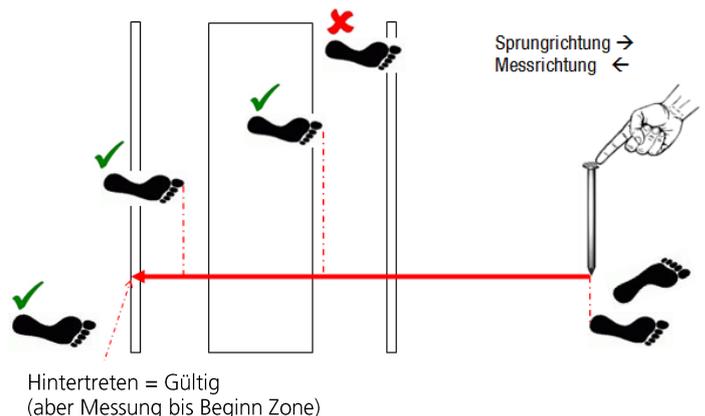
Messband – Richtung

Ablesen der Weite beim Absprungpunkt! Der Null-Punkt befindet sich beim Stecknagel im Sand.

Weite ablesen

Der Messende stellt seinen Fuß exakt an die Absprungstelle des Schülers und misst die Weite an seiner Schuhspitze ab.

Die Leistung wird in genauen Meter und Zentimeter angegeben (keine Rundung!)



Fehlversuch wenn...

- ...übertreten (vgl. Zeichnung)
- ...durchlaufen, ohne abzuspringen
- ...zurücklaufen durch die Sandgrube

Empfehlungen zum Wettkampf-Ablauf

- **Einspringen:** möglichst etwas Zeit für das Einspringen vorgeben (z.B. 5 Min). Unter Regie eines Helfers oder gem. Reihenfolge auf dem Wettkampf-blatt, damit jeder eine Chance hat. Ziel = viel probieren in kurzer Zeit! (kann aus Zeitplangründen verkürzt oder weggelassen werden!)
- **Aufrufen:** Immer den Springer und den Nächstfolgenden aufrufen: z.B. „Meier, Bereitmachen Schär!“
- **Anlauf-Markierungen:** Klebeband/Kreide auf der Bahn erlaubt. Anderes (z.B. ein Turnschuh) ist nicht auf, sondern nur neben der Bahn erlaubt!