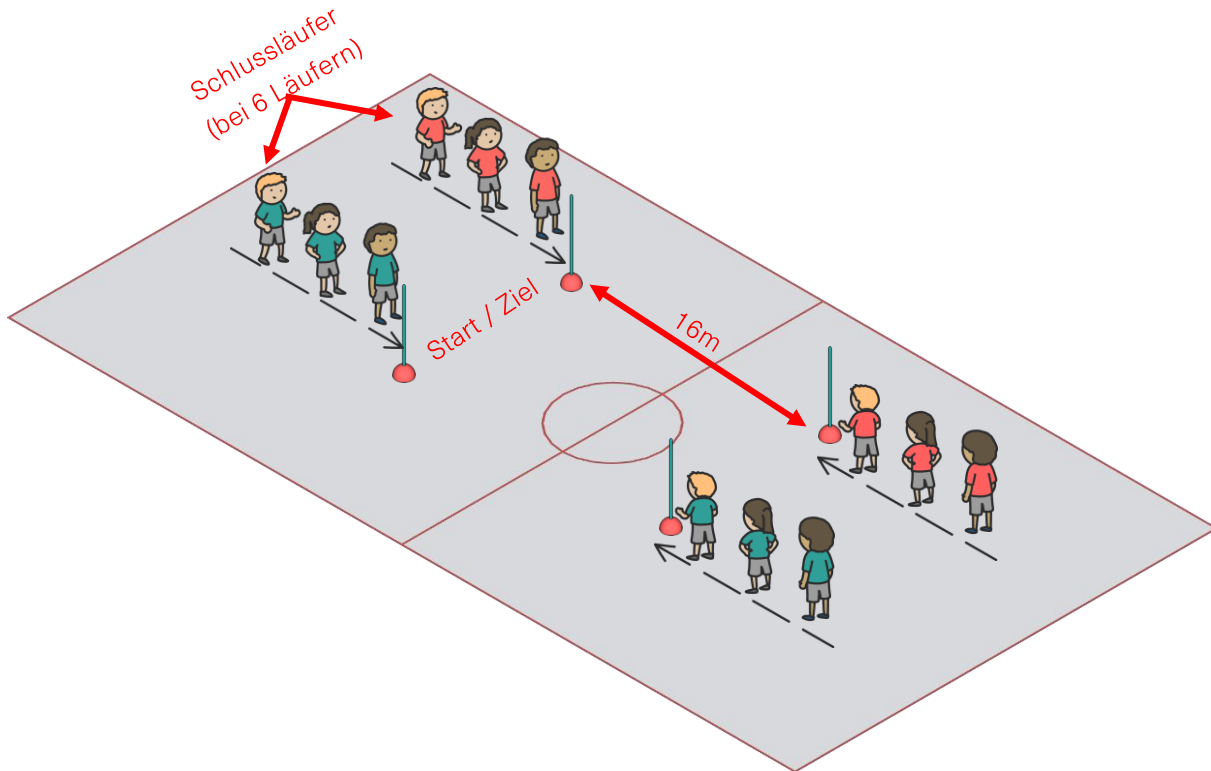


„UBS-Goldsprint“

U10 (7-9 jährig)

AufbauWichtige Punkte

- 24 Längen → 4 Längen pro Läufer bei 6 Läufern (siehe Rückseite bei weniger Läufern)
- Übergabe eines Staffelstabes
- Zeit wird angehalten, wenn der letzte Läufer mit dem goldenen Staffelstab die Ziellinie überläuft
- Die Einlaufrichter stehen parallel zur Ziellinie mit uneingeschränktem Blick darauf
- Strafsekunden → siehe To Do's
- Zeit auf Zehntelsekunden genau

To Do's

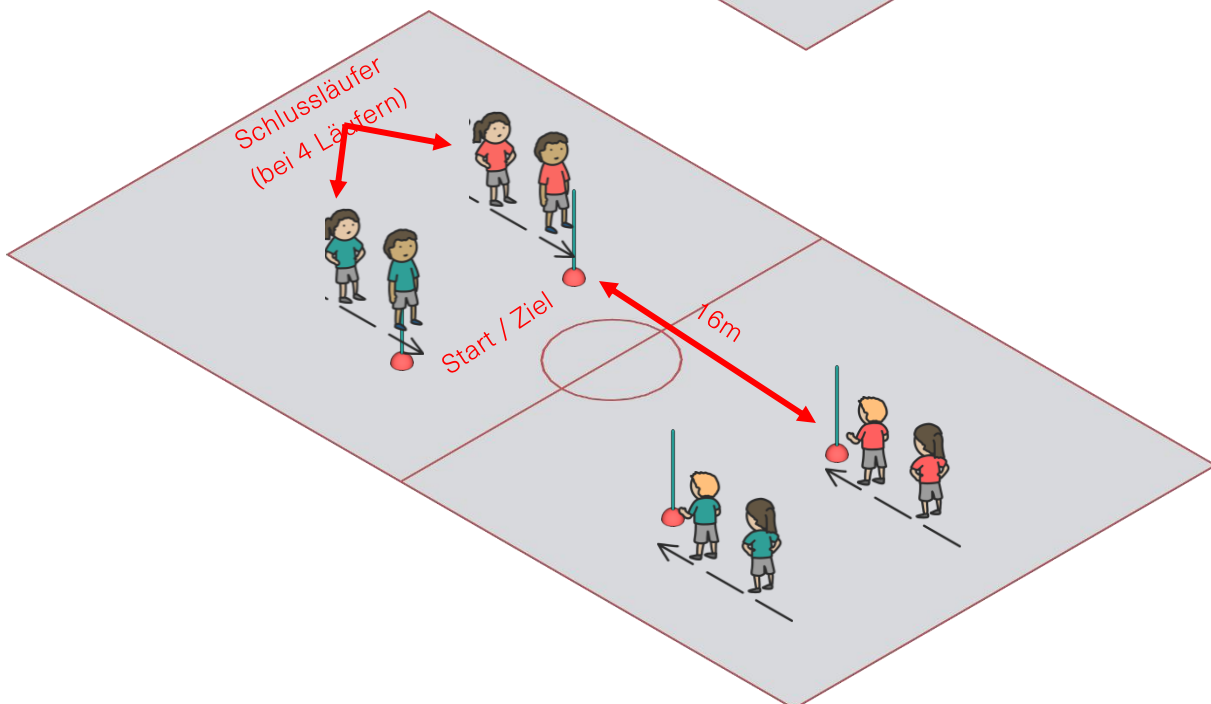
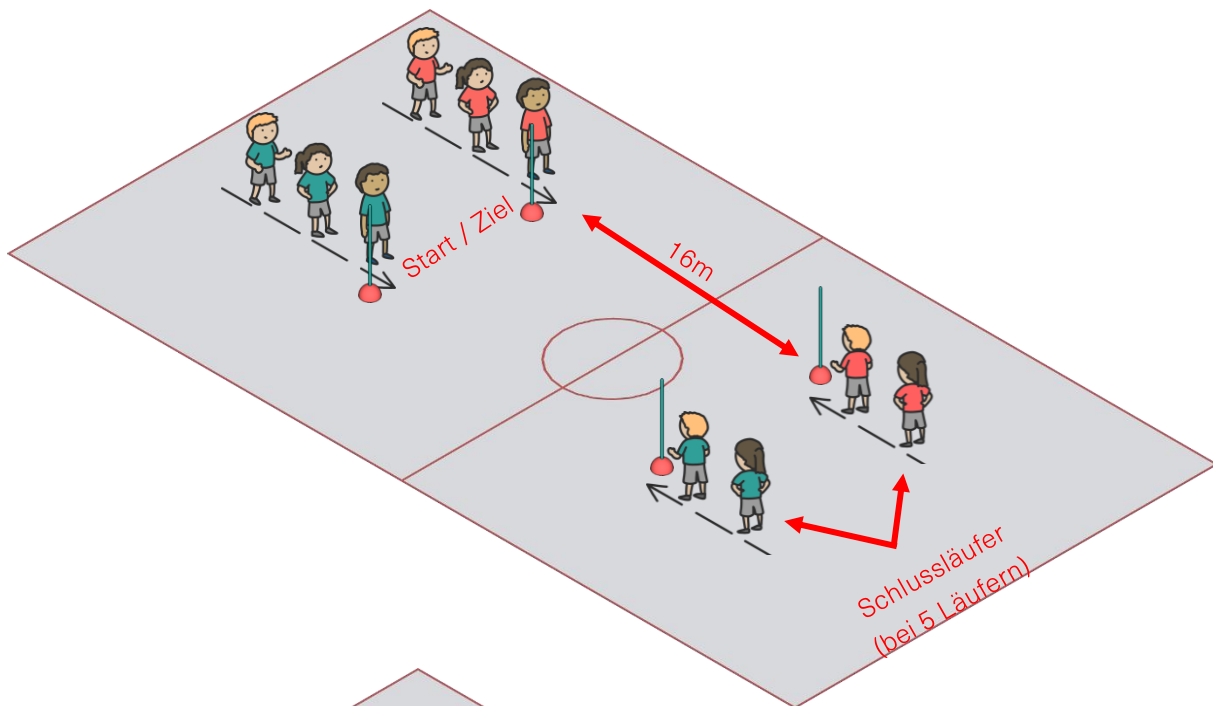
- Athleten über Art des Start-Kommando informieren: «Auf die Plätze, fertig, los!»
- Fehlstartregel ankünden → der Fehlstart wird nicht zurückgepfiffen, jedoch mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft
- Über Strafsekunden informieren → bei Fehlstart, wenn Staffelstab nicht korrekt übergeben wird, wenn Malstab umfällt → jeweils eine zusätzliche Sekunde
- Staffelstab fällt herunter → keine Strafsekunde



Korrekte Übergabe:
hinter dem Malstab durch

Ablauf

- Es starten immer zwei Teams gleichzeitig
- Falls nicht 6 Läufer am Start → letzter Läufer folgendermassen markieren:



Reglement

„UBS-Goldsprint“	Wertung	Material	Helfer(innen)
Das Team versucht möglichst schnell 24 Längen à 16m mit Übergabe eines goldenen Staffelstabes zu absolvieren. Das ergibt für jeden Läufer mindestens 4 Längen. Es starten immer 2 (ev. 4) Teams gleichzeitig. Start und Ziel befinden sich am selben Ort. Die Zeit wird angehalten, wenn der letzte Läufer mit dem goldenen Staffelstab die Ziellinie überläuft. Wenn der goldene Staffelstab nicht korrekt übergeben wird (hinter dem Malstab durch), ist eine Strafsekunde zur Schlusszeit zu addieren. Ebenso wird das Umfallen eines Übergabemalstabes mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft. Startkommando: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, fertig, los!» Fehlstartregel Der Fehlstart wird nicht zurückgepiffen. Das fehlbare Team wird mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft.	Zeitmessung (auf Zehntelsekunden genau). Skizze wie U14 mit 16m, 6 Startenden und ohne Hürden	2 goldene Staffelstäbe 1 Startholz 2 Stoppuhren Bänder zum Markieren der Schlussläufer (= der hinterste Läufer auf der Start-/Ziel-Seite!!!)	1 Starter 2 Zeitnehmer [= Schreiber]