

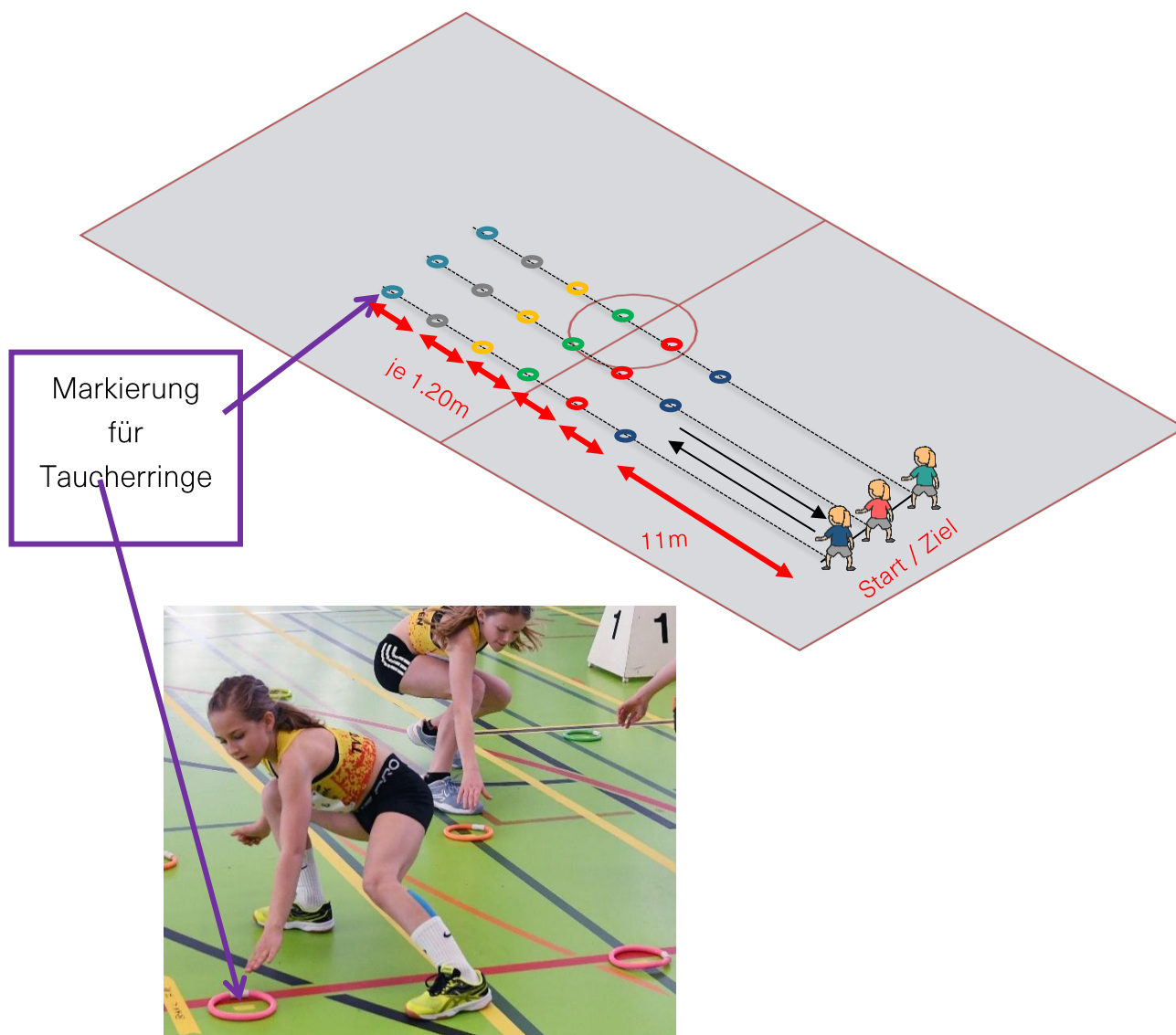
U12

SPRINT

„Ringlisprint“

U12 (10-11-jährig)

Aufbau

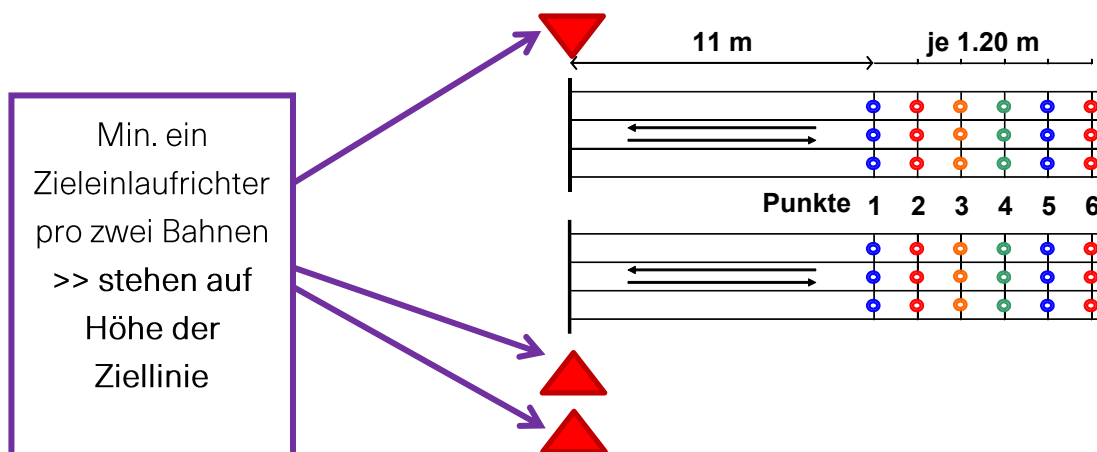


Wichtige Punkte

- Sieben Sekunden
- Zwei Versuche
- Fehlstart → siehe To Do's
- Besserer Versuch zählt für Teamergebnis
- Die Einlaufrichter stehen parallel zur Ziellinie mit uneingeschränktem Blick darauf

To Do's

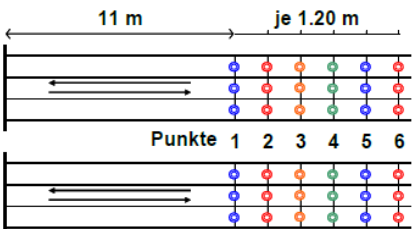
- Athleten über Art des Start-Kommando informieren: «Auf die Plätze, fertig, los!»
- Fehlstartregel ankünden → Es gilt ein Fehlstart pro Athlet. Der zweite Fehlstart des gleichen Athleten führt zur Disqualifikation für den entsprechenden Versuch
- Mindestens ein Zieleinlaufrichter pro zwei Bahnen, seitlich auf Höhe der Ziellinie

Ablauf

Zwei Anlagen → zwei Teams laufen gleichzeitig



Reglement

„Ringlisprint“	Wertung	Material	Helfer(innen)
Die Sprinter haben sieben Sekunden Zeit, um einen Ring aus der Distanz ihrer Wahl zu holen. Wird der gewählte Ring in der entsprechenden Zeit „nach Hause“ gebracht gibt es 1, 2, 3, 4, 5 oder 6 Punkte; wenn nicht, gibt es keine Punkte. Jeder hat zwei Versuche. Es werden 2 Anlagen aufgestellt, so dass immer zwei Teams gleichzeitig laufen! Startkommando: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, fertig, los!» Fehlstartregel Ein Fehlstart muss zurückgeschossen werden! Es gilt ein Fehlstart pro Athlet. Der zweite Fehlstart des gleichen Athleten führt zur Disqualifikation für den entsprechenden Versuch!	Der bessere Versuch jedes Teammitgliedes zählt für das Teamergebnis!  Es ist mindestens ein Zieleinlaufrichter pro zwei Bahnen zu stellen (optimal ein Richter pro Bahn). Die Einlaufrichter müssen seitlich auf Höhe der Ziellinie stehen (nicht frontal).	Klebband Tauchringe (2 x 18) Akustisches Zeitvorgabegerät	1 Starter/Rückstarter 2 Startordner [=Schreiber] Mindestens 3 (ideal 6) Zieleinlaufrichter