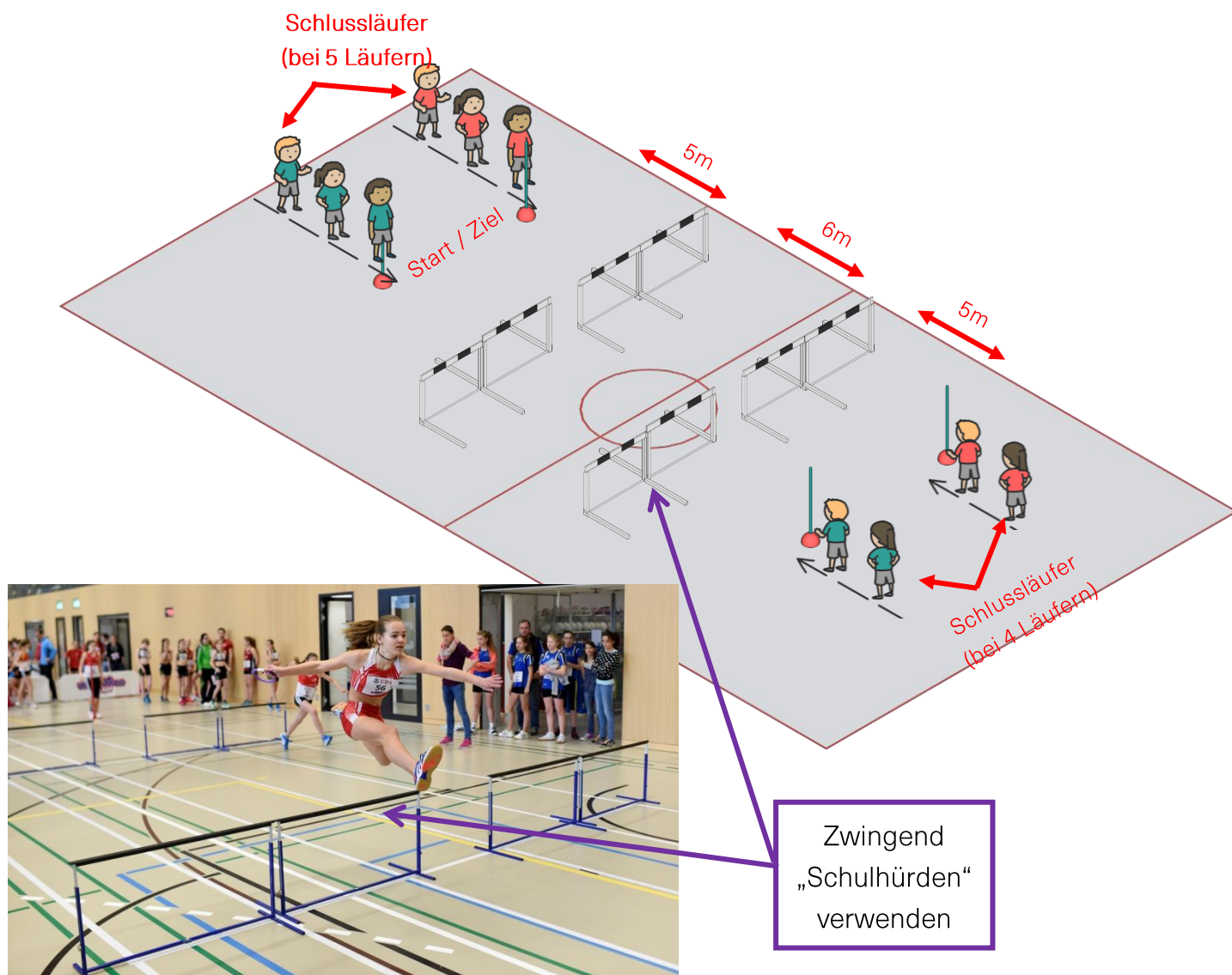


„Hürdensprint-Stafette“

U14 (12-13 jährig)

Aufbau

Wichtige Punkte

- 20 Längen → 4 Längen pro Läufer bei 5 Läufern (5 Längen bei 4 Läufern, etc.)
- Übergabe eines Tauchringes
- Zeit wird gestoppt, wenn Ring über Malstab auf Boden gelegt wird → Zeit wird erst bei Bodenberührung gestoppt
- Zeit auf Zehntelsekunden genau
- Fehlstart → siehe To Do's
- Die Einlaufrichter stehen parallel zur Ziellinie (Einlaufrichter) mit uneingeschränktem Blick darauf

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 Tauchring nicht korrekt übergeben wird, wenn Malstab umfällt, wenn Hürdenlatte herunterfällt → jeweils eine zusätzliche Sekunde
- Herunterfallen des Tauchrings → keine zusätzliche Strafsekunde
- Über Zeitstopppung informieren → siehe „wichtige Punkte“



Korrekte Übergabe:
hinter dem Malstab durch

Ablauf

- Es starten immer 2 Teams gleichzeitig. Start und Ziel befinden sich am selben Ort, ausser, wenn Anzahl Athleten/Team < 5.

Reglement

„Hürdensprint-Stafette“	Wertung	Material	Helfer(innen)
Das Team versucht möglichst schnell 20 Längen der Hürdenstafette mit Übergabe eines Tauchrings zu absolvieren. Das ergibt für jeden Läufer mindestens 4 Längen, wobei in jeder Länge zwei Hürden zu überlaufen sind. Bei den Hürden sind zwingend Schulhürden zu verwenden, die eine lose Latte haben, welche bei Berührung herunterfällt. Es starten immer 2 (ev. 4) Teams gleichzeitig. Start und Ziel befinden sich am selben Ort. Die Zeit wird angehalten, wenn der Tauchring über den Malstab beim Ziel gelegt wird (Bodenberührung). Wenn der Ring nicht korrekt übergeben wird (hinter dem Malstab durch), ist eine Strafsekunde zur Schlusszeit zu addieren. Ebenso wird das Herunterfallen einer Hürdenlatte oder das Umfallen eines Übergabemalstabes mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft. Startkommando: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, fertig, los!» Fehlstartregel Der Fehlstart wird nicht zurückgepfiffen. Das fehlbare Team wird mit einer zusätzlichen Sekunde bestraft.	Zeitmessung (auf Zehntelsekunden genau). Hürdenhöhe: 60 cm	8 Schulhürden 4 Malstäbe 2 Tauchringe 1 Startholz 2 Stoppuhren Bänder zum Markieren der Schlussläufer	1 Starter 2 Zeitnehmer [= Schreiber] Hürdenrichter (ev. Teambetreuer)