**Weitsprung U 8**

Jedes Kind hat 3 Versuche, die 2 Besten werden addiert. Absprung vor dem Hindernis. Es wird in Zonen gesprungen, gewertet wird der letzte Körperabdruck des Kindes. Die 6 besten Kinder kommen in die Wertung

**Stabweitsprung U 10**

Jedes Kind hat 3 Versuche, die 2 Besten werden addiert. Es wird mit Anlauf in einen, im Sand am Grubenrand, ausgelegten Fahrradreifen eingestochen. Es wird in Zonen gesprungen, gewertet wird der letzte Körperabdruck des Kindes. Ungültig ist der Sprung, wenn der Einstichbereich nicht getroffen wird und wer den Stab vor dem Erreichen der Senkrechten loslässt. Die 6 besten Kinder kommen in die Wertung.

**Stabweitsprung U 12**

Jedes Kind hat 3 Versuche, die 2 Besten werden addiert. Es wird mit Anlauf in einen, im Sand am Grubenrand, ausgelegten Fahrradreifen eingestochen.Es wird in Zonen gesprungen, gewertet wird der letzte Körperabdruck des Kindes. Ungültig ist der Sprung, wenn der Einstichbereich nicht getroffen wird und wer den Stab vor dem Erreichen der Senkrechten loslässt. Die 6 besten Kinder kommen in die Wertung

**Wurf U 8**

Es wird in Zonen geworfen. Jedes Kind hat 3 Versuche, die 2 Besten werden addiert. Ungültig ist der Wurf, wenn die Abwurflinie übertreten wird und der Wurf nicht über den Kopf geführt wird. Die 6 besten Kinder kommen in die Wertung. Wurfgerät: Schlagball

Schlagwurf aus der Schrittstellung

**Wurf U 10**

Es wird in Zonen geworfen. Jedes Kind hat 3 Versuche, die 2 Besten werden addiert. Ungültig ist der Wurf, wenn die Abwurflinie übertreten wird. Die 6 besten Kinder kommen in die Wertung. Wurfgerät : Schlagball

Wurf aus dem 3-Schritt-Rhythmus oder aus dem Stand

**Wurf U 12**

Es wird in Zonen geworfen. Jedes Kind hat 3 Versuche, die 2 Besten werden addiert. Ungültig ist der Wurf, wenn die Abwurflinie übertreten wird. Die 6 besten Kinder kommen in die Wertung. Stoßen aus dem 3-Schritt-Rhythmus oder aus dem Stand Wurfgerät: Wurfball

Wurf Freier Anlauf

**Sprint U 8**

Das Kind läuft durch die Slalomstrecke. Jeder hat zwei Versuche, der Bessere zählt. Die besten sechs jeder Mannschaft werden gewertet.

Strecke 30m – 5 Pylonen – Erste nach 5m, dann alle Weiteren im 5m Abstand

**Sprint U 10**

Das Kind läuft über die Hürdenbahn. Jeder hat zwei Versuche, der Bessere zählt. Die Besten sechs jeder Mannschaft werden gewertet.

Strecke 30m – 5 Hürden – Erste nach 5m, dann alle Weiteren im 5m Abstand

Strecke 30m aus dem Hochstart

**Sprint U 12**

50 m Sprint aus dem Tiefstart. Bei Frühstart wird der Start wiederholt ohne Disqualifikation.

Jeder hat 2 Versuche. Gewertet werden die sechs schnellsten Läufer.

**Springen U 10**

Die Kinder durchspringen die Reifenbahn im Rhythmus dreimal rechts dann Beinwechsel dreimal links bis zum Ende der Bahn. Die Zeit wird gestoppt, wenn beide Beine des Kindes in den parallel liegenden Reifen am Ende der Bahn sind. Eine Strafzeit von 0,5 Sekunden kommt hinzu, wenn der Reifen verschoben wird, Bodenberührung außerhalb des Reifens oder mit dem falschen Bein gehüpft wird. Es gibt maximal 5 Sekunden Strafzeit pro Durchgang. Jedes Kind hat zwei Versuche, der Bessere zählt, die sechs besten Kinder kommen in die Wertung.

**Springen U 12**

Die Kinder durchspringen die Reifenbahn im Rhythmus dreimal rechts dann Beinwechsel dreimal links bis zum Ende der Bahn. Die Zeit wird gestoppt, wenn beide Beine des Kindes in den parallel liegenden Reifen am Ende der Bahn sind. Eine Strafzeit von 0,5 Sekunden kommt hinzu, wenn der Reifen verschoben wird, Bodenberührung außerhalb des Reifens oder mit dem falschen Bein gehüpft wird. Es gibt maximal 5 Sekunden Strafzeit pro Durchgang. Jedes Kind hat zwei Versuche, der Bessere zählt, die sechs besten Kinder kommen in die Wertung.

**Laufen - Hindernisstaffel U 8**

Alle Kinder einer Mannschaft laufen, die Kinder stellen sich in möglichst gleicher Anzahl an den Startlinien auf. Startläufer ist der erste Läufer auf der Hindernisstrecke, er läuft über die Hindernisse und übergibt das Staffelholz, indem er um eine Pylone läuft, von hinten dem nächsten Läufer. Der läuft auf der geraden Strecke zurück. Gezählt werden die überlaufenen und auf der Flachstrecke vorbeigelaufenen Hindernisse, je mit einem Punkt. Die Laufzeit beträgt 3 Minuten.

Strecke 30m – erste Hürde nach 5m – dann alle 5m – Wendemarke nach 5m nach der letzten Hürde. Zwischen Wendemarke und Start ca. 2m

**Laufen - Hindernisstaffel U 12**

Alle Kinder einer Mannschaft laufen, die Kinder stellen sich in möglichst gleicher Anzahl an den Startlinien auf. Startläufer ist der erste Läufer auf der Hindernisstrecke, er läuft über die Hindernisse und übergibt das Staffelholz, indem er um eine Pylone läuft, von hinten dem nächsten Läufer. Der läuft auf der geraden Strecke zurück. Gezählt werden die überlaufenen und auf der Flachstrecke vorbeigelaufenen Hindernisse, je mit einem Punkt. Die Laufzeit beträgt 4 Minuten.

Strecke 40m – erste Hürde nach 8m – dann alle 6m – Wendemarke nach 8m nach der letzten Hürde. Zwischen Wendemarke und Start ca. 2m