



Teil 4

Termin:

26.07.2025

Ort:

Weinstadt

Veranstalter:

Leichtathletikkreis Rems-Murr

Ausrichter:

SG Weinstadt

Wettkampfort:

Stadion Benzach
Navi: Beutelsbacher Str. 82, 71384 Weinstadt

Wettkampfbeginn:

U 8: 10.00 Uhr, Betreuerbesprechung 9.45 Uhr
U 10: 12.00 Uhr, Betreuerbesprechung 11.45 Uhr
U 12: 14.00 Uhr, Betreuerbesprechung 13.45 Uhr

Mannschaften

Aus Mädchen und Jungen oder nur Mädchen,
keine reine Jungenmannschaft.

Mannschaftsstärke:

Mindestens 6, höchstens 11 Athletinnen & Athleten
bilden eine Mannschaft.

Wertung:

Die jeweils 6 besten einer Disziplin kommen in die
Wertung, bei den Staffeln alle Teilnehmer. Die
Wertung erfolgt nach Alters-klassen (keine
Jahrgangstrennung) und nur nach Mannschaften.

Auszeichnungen:

Alle Teilnehmer/innen erhalten eine Urkunde.

Meldungen:

Die beigefügte Meldedatei per Mail an
meldungen-leichtathletik@sgweinstadt.de

Meldeschluss:

Dienstag, 22.07.2025

Startgeld:

3,50 € pro Teilnehmer/in

Nachmeldungen

Am Wettkampftag bis 60 Minuten vor
Veranstaltungsbeginn.
Für eine komplette Mannschaftsnachmeldung
entsteht eine Zusatzgebühr von 5,- €

Riegeinteilung:

2 Mannschaften einer Altersklasse bilden eine Riege. Die Riegeführung übernehmen die zwei Betreuer/innen der jeweiligen Vereine/LGs

Haftung:

Veranstalter und Ausrichter übernehmen keinerlei Haftung für Unfall, Diebstahl usw.

Bewirtung:

Die Veranstaltung ist bewirtet.



Wettbewerbe:

U 8	U 10	U 12
Hoch-Weitsprung Einbeiniger Absprung über 30cm hohe Latte, begrenzter Anlauf, 3 Versuche – die besten zwei Versuche werden addiert	Hoch-Weitsprung Einbeiniger Absprung über 40cm hohe Latte, begrenzter Anlauf, 3 Versuche – die besten zwei Versuche werden addiert	Hoch-Weitsprung Einbeiniger Absprung über 50cm hohe Latte, begrenzter Anlauf, 3 Versuche – die besten zwei Versuche werden addiert
Hindernis-Pendelstaffel – 3min Hin über Hindernisse zurück ohne Hindernisse	Hindernis-Pendelstaffel – 4min Hin über Hindernisse, zurück ohne Hindernisse	Hindernis-Pendelstaffel – 5min Hin über Hindernisse, zurück ohne Hindernisse
Alle überlaufenen, bzw. dranvorbeigelaufenen Hindernisse zählen		
Gerader Wurf Schlagball 80g Schlagwurf aus Wurfauslage. 4 Versuche – die besten 3 Versuche werden addiert	Gerader Wurf Schlagball 80g Schlagwurf aus Wurfauslage oder 3-Schritt-Rhythmus. 4 Versuche – die besten 3 Versuche werden addiert	Gerader Wurf Schlagball 80g Schlagwurf aus Wurfauslage oder aus begrenztem Anlauf. 4 Versuche – die besten 3 Versuche werden addiert
Mannschaftscrosslauf ca. 300m Im Stadion auf der Bahn und dem Rasen	Mannschaftscrosslauf ca. 600m Im Stadion auf der Bahn und dem Rasen	Mannschaftscrosslauf ca. 600m Im Stadion auf der Bahn und dem Rasen
		Fünfsprung (re-re-li-li-re oder umgekehrt) Durch 5 Reifen, der letzte markiert den einbeinigen Absprung in die Weitsprunggrube, begrenzter Anlauf, 3 Versuche – die besten zwei Versuche werden addiert