

Jochen-Appenrodt-Pokal 2024

Liebe Sportfreunde,

nachfolgend erhalten Sie die Ausschreibung des Jochen-Appenrodt-Pokals. Das Reglement und die einzelnen Disziplinen sind an das Wettkampfsystem Kinderleichtathletik angepasst. Der Jochen-Appenrodt-Pokal ist ausgeschrieben für die Altersklasse U12.

Die Durchführung der einzelnen Disziplinen richtet sich nach den Vorgaben aus den Disziplinkarten, die durch den Deutschen Leichtathletik-Verband 2020 überarbeitet herausgegeben wurden. Wir verweisen bei den einzelnen Disziplinen auf die in den jeweiligen Disziplinkarten beschriebenen Regeln und Vorgaben, die grundsätzlich verbindlich einzuhalten sind. Abweichungen und Modifikationen werden hier punktuell beschrieben und haben für den Jochen-Appenrodt-Pokal (Vorrunden und Finale) einen verbindlichen Charakter.

Organisation

Teams

Ein Team besteht aus einer „gemischten“ Mannschaft, d.h. sowohl Mädchen als auch Jungen. In jeder Disziplin muss ein gemischtes Team aus mindestens 6 Kindern an den Start gehen. Ein Team besteht aus insgesamt mindestens 6 und höchstens 11 Mädchen und Jungen.

Teilnahmeberechtigt sind im Jahre 2024 die Kinder der Jahrgänge 2013/ 2014 (sowie 2015).

Wertung

In jeder Disziplin können bis zu 11 Kinder an den Start gehen. Jeweils die besten 6 Kinder werden gewertet. Die Anzahl der Durchgänge in der jeweiligen Disziplin wird in den Wettkampfkarten genannt.

Disziplinen 2024

Die Disziplinauswahl des JAPs ändert sich ab 2020 jährlich! Hiermit möchten wir der Vielseitigkeit der Kinderleichtathletik gerecht werden. Die Disziplinauswahl ist auch in den Vorrunden verbindlich.

- 6 x 50m Hindernis-Sprintstaffel
- Weitsprung
- Stabweitsprung
- Drehwurf
- Stadioncross

Finale

Das Finale findet am Donnerstag, 3. Oktober in Düsseldorf statt.

Kontakt

Imke Sumfleth

Beauftragte für Kinderleichtathletik

E-Mail: imke.leichtathletik@googlemail.com

Sebastian Dreesbach

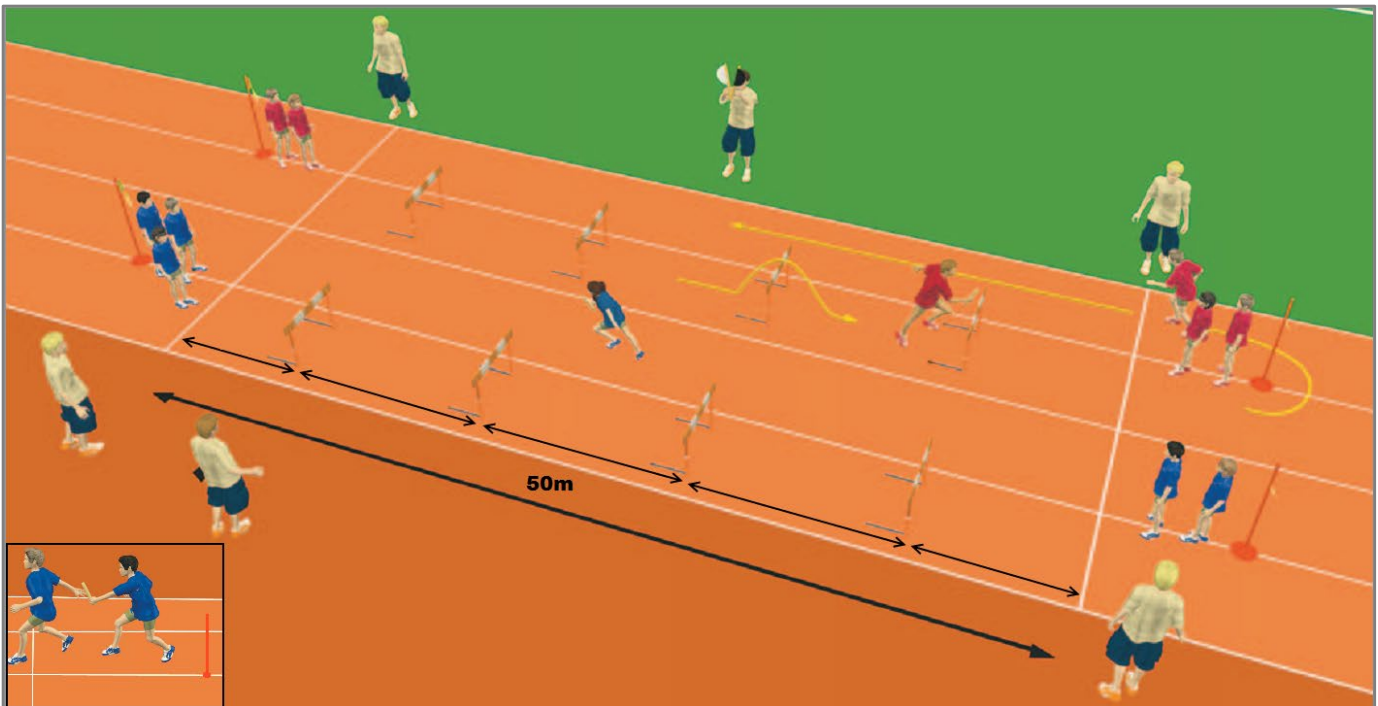
Fachkraft für Jugendarbeit

E-Mail: sebastian.dreesbach@lvnordrhein.de

Tel: +49 15566 933238

Der Organisationsbeitrag von 50€ pro Team wird mit der nächsten Vereinsrechnung abgerechnet. Die Vorkämpfe werden separat über die Regionen abgerechnet. Bitte die Ausschreibungen der Vorkämpfe in den Regionen beachten.

6 x 50m Hindernis-Sprintstaffel



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- **Ziel:** Die Kinder sollen in 6er Staffelteams eine **50-Meter Hindernis- und Flachsprintstrecke** absolvieren.
- 6 Kinder eines Teams bilden eine Staffel.
- Jede Staffel benötigt 2 nebeneinanderliegende Bahnen.
- Auf der Strecke stehen **5 „baugleiche“ Hindernisse** mit einer Höhe von 60cm (z. B. Kinder-Hürden) mit einem identischen Abstand (9m Anlauf und 7m zwischen den Hindernissen)

- Je 3 Kinder eines Teams stellen sich an den Startlinien der Hindernis- bzw. Flachstrecke auf. Der 1. Läufer auf der Hindernisstrecke ist der Startläufer (dreiteiliges Startkommando: „Auf die Plätze! Fertig! Los!“).
- Startet der Startläufer voreilig, wird dies als individueller Fehlstart gewertet. Durch einen Rückschuss bzw. Pfiff wird der Start abgebrochen und der entsprechende Läufer wird kindgemäß ermahnt.
- Es werden Strafsekunden vergeben, wenn einem Hindernis seitlich ausgewichen wird (1 Sekunde), die gegenüberliegende Stange nicht umrundet wird (2 Sekunden), es bei versäumter Stangenumrundung zusätzlich zum Entgegenlaufen des übernehmenden Läufers kommt (3 Sekunden)

- Jeder Staffelläufer absolviert einmal die Flachsprint- und einmal die Hindernisstrecke. Somit ist der Läufer, der vor dem Start als letzter Läufer an der Hindernisstrecke steht, der Schlussläufer. Er trägt zur Kennzeichnung ein Parteiband o. Ä.
- Die Übergabe des Staffelstabes erfolgt von hinten: Der übergebende Läufer muss dazu eine Stange (3m hinter der Übergabelinie) umlaufen.
- Die Übergabe muss vor dem ersten Hindernis abgeschlossen sein. Dies gilt auch für den Wechsel vor dem Flachsprint.

WETTKAMPFHelfER (4 Teams)

- 1 Helfer: Ordner und Starter
- 2 Helfer: Zeitnehmer und Protokollführung
- 3 Helfer: Übergabekontrolleure und Aufstellen der Hindernisse und Vergabe von Strafsekunden

WERTUNG

- Welche Staffel ist die Schnellste über die Hindernis-Sprint-Strecke? – Die erzielte Laufzeit wird mit der der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.
- Es werden pro Mannschaft 2 Durchgänge durchgeführt. Die schnellere Zeit wird gewertet.

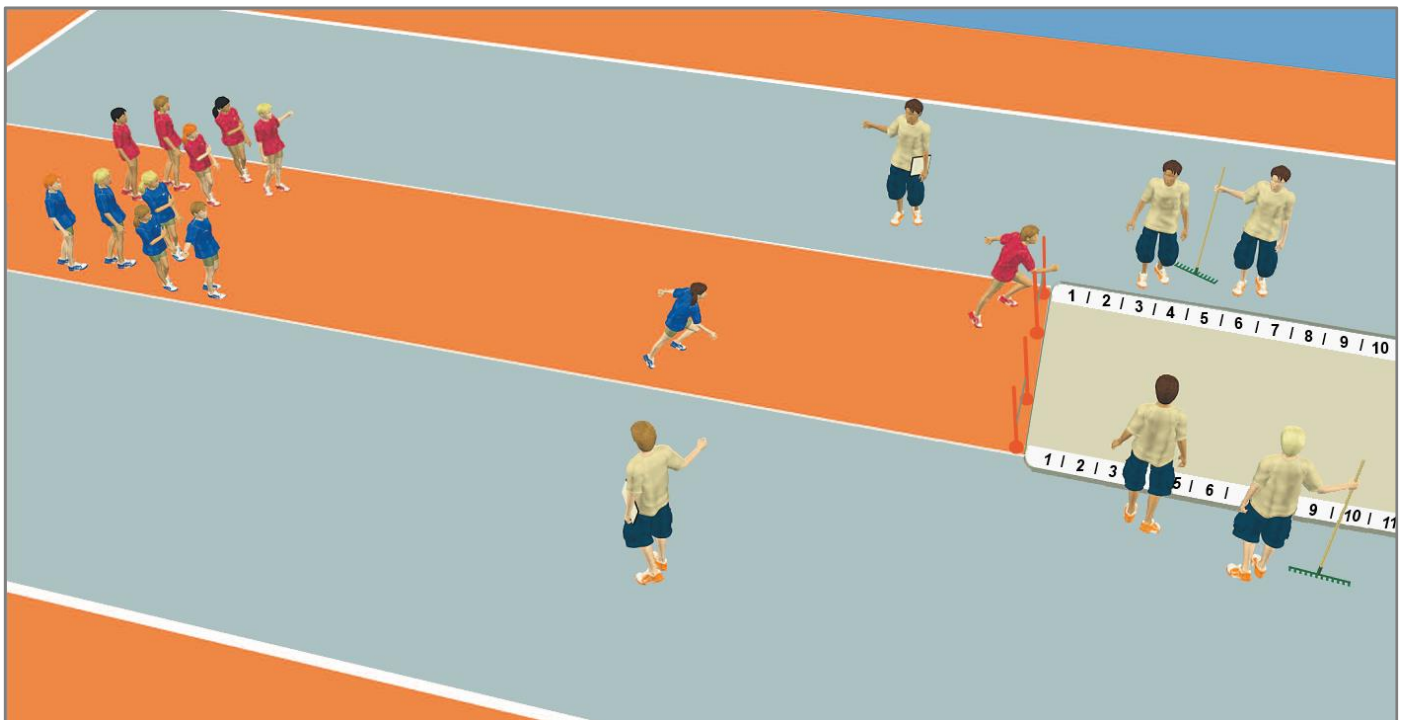
MATERIAL (3 Teams)

- 15 Kinder-Hürden, o.Ä. Höhe 60cm
- 6 Hindernisstangen/ Umlaufmale
- 3 Tennisringe (als Staffelstab)
- 3 Stoppuhren
- 1 Pistole (alternativ: Startklappe) und 1 Pfeife
- 3 Parteibänder

Hinweise:

- Als „Staffelstäbe“ werden Tennisringe verwendet.
- Die Staffelübergabe erfolgt, wie in der Karte beschrieben, von hinten nach vorne aus dem Stand oder in der Bewegung.
- **Es werden zwei Durchgänge durchgeführt. Wir empfehlen dabei, dass jedes Kind an min. einem Durchgang teilnimmt.**

Weitsprung



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- **Ziel:** Die Kinder sollen nach einem frontalen Anlauf einbeinig über eine Höhenorientierung (60cm) möglichst weit springen. Die Landung erfolgt beidbeinig.
- Jeder Teilnehmer hat 4 Versuche.
- Fällt die Latte der Höhenorientierung bei einem Sprung herunter, so ist der Sprung mit 0 Punkten zu bewerten.
- Beginnend mit dem Grubenrand sind 30cm breite Zonen markiert.
- Die 3 besten Versuche eines jeden Kindes werden addiert.

Das Teamergebnis ergibt sich aus den Einzelergebnissen der 6 besten Kinder.

Hinweis:

Aus Sicherheitsgründen muss die Höhenorientierung so aufgebaut werden, dass das Hindernis umfällt bzw. die Stange herunterfällt, sollte die Höhe von 60cm nicht übersprungen werden.

WETTKAMPFHelfER (pro Anlage)

- 1 Helfer: Messen der Weite
- 1 Helfer: Einebnen der Grube

WERTUNG

- Die 3 besten Versuche eines jeden Kindes werden addiert.
- Die Einzelergebnisse der 6 besten Kinder werden dann zum Teamergebnis addiert, mit dem der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

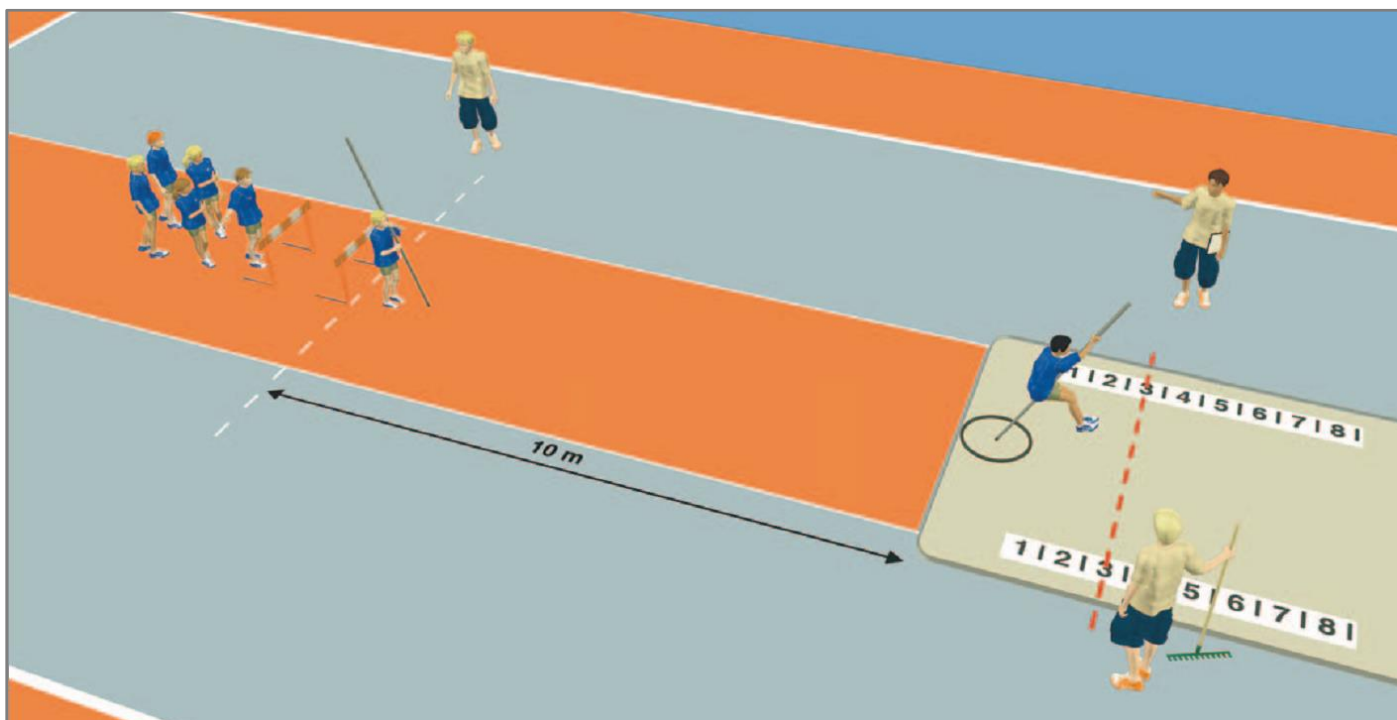
MATERIAL (pro Anlage)

- 1 Sprunggrube
- Zonenmarkierungen
- Punktetafeln
- 1 Besen/Rechen

Hinweis:

- Es wird über eine Höhenorientierung (60cm) gesprungen.

Stabweitsprung



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- **Ziel:** Die Kinder sollen mit dem Stab anlaufen, ihn einstecken, abspringen, sich vom Stab tragen lassen und sicher landen.
- Jeder Teilnehmer hat 4 Sprünge.
- Aus einem maximal 10m langen Anlauf wird der Stab in einen am Grubenrand markierten Einstichbereich (z. B. Fahrradreifen) eingestecken.
- Das Kind springt einbeinig ab, hält sich mit beiden Händen am Stab fest und versucht, sich vom Stab tragen

- zu lassen und so weit wie möglich in die Grube zu springen. Dabei soll ein Arm in Hochhalte sein, die zweite Hand in Schulterhöhe.
- Gewertet wird der letzte Körperabdruck des Kindes.
- In der Grube sind jeweils 30cm breite Wertungsbereiche angebracht. Diese beginnen unmittelbar nach Ende des Einstichreifens mit der ersten Wertungszone (= 1 Punkt). Danach folgen die weiteren Zonen.
- Der Sprung ist ungültig, wenn der Einstichbereich nicht getroffen wird oder wenn das Kind den Stab vor Erreichen der Senkrechten loslässt.

- Die 3 besten Versuche eines jeden Kindes werden addiert. Das Teamergebnis ergibt sich aus den Einzelergebnissen der 6 besten Kinder.

WETTKAMPFHelfER (pro Anlage)

- 1 Helfer: Organisation
- 2 Helfer: Messen der Sprungweite und Einebnen der Grube

WERTUNG

- Die 3 besten Versuche eines jeden Kindes werden addiert.
- Die Einzelergebnisse der 6 besten Kinder werden dann zum Teamergebnis addiert, mit dem der anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht.

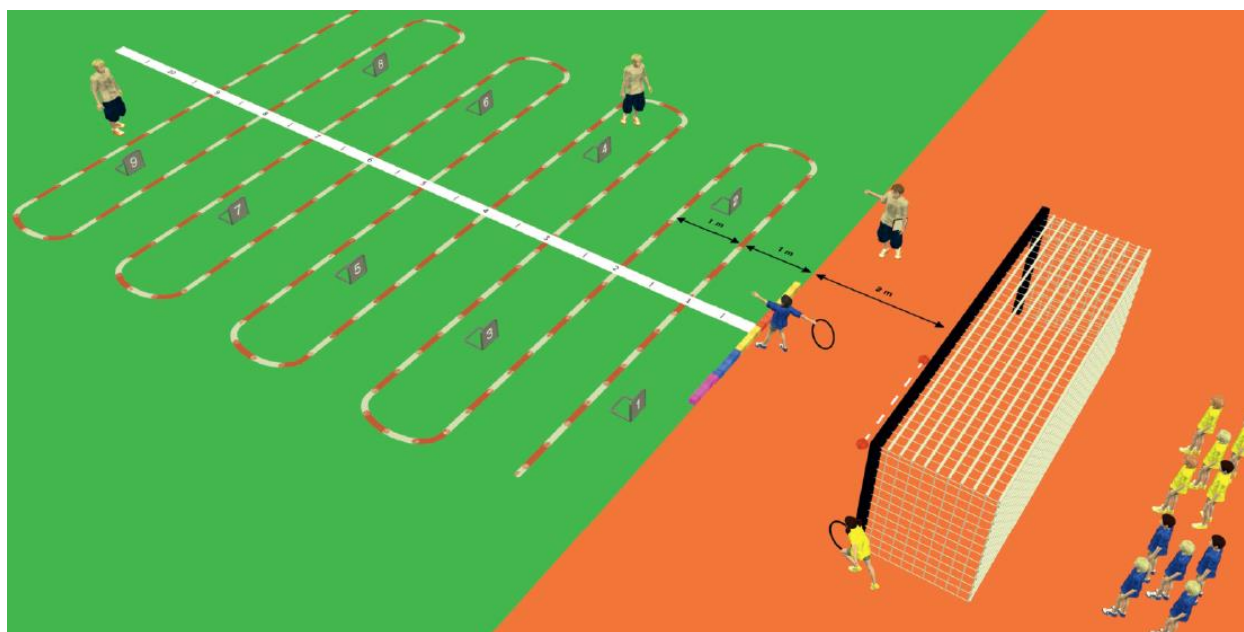
MATERIAL (pro Anlage)

- 1 Sprunggrube
- 3 Sprungstäbe (Bambusstäbe)
- 1 Einstichbereich (z.B. Fahrradreifen)
- Zonenmarkierungen
- Punktetafeln
- 2 Hürden (Anlaufbegrenzung, Sicherheitsabstand)
- 1 Besen/Rechen

Hinweis:

- Innerhalb eines Wettkampfes müssen alle den Teams zur Verfügung stehenden Stäbe baugleich sein.

Drehwurf



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- **Ziel:** Die Kinder sollen das Wettkampfgerät (Fahrradreifen 28 Zoll) nach maximal 1,5 Drehung per Drehwurf aus der Wurfauslage möglichst weit werfen,
- Jeder Teilnehmer hat 4 Würfe. Beginnend an der Abwurfline in einem 20m langen Zielbereich jeweils 1m breite Zonen markieren. (Zone 1 = 1 Punkt, Zone 2 = 2 Punkte usw.).
- Den Wurfbereich auf 2,5m begrenzen und mit einem Tor o.Ä. sichern. Die gerade nicht werfenden Kinder warten hinter dem Tor auf ihren Einsatz.

- Die Zone, in der das Wurfgerät aufkommt, bestimmt die Anzahl der erreichten Punkte.
- Auch Fahrradreifen, die links und rechts des Zielfeldes aufkommen, werden gewertet (Messung in Verlängerung der Zonenlinien).
- Jedes Kind absolviert 2 Würfe direkt nacheinander, bevor es den Wurfbereich nach hinten verlässt.
- Ein Versuch ist ungültig, wenn die Abwurfline übertreten oder das Zielfeld berührt wird oder der Beschleunigungsweg größer ist als aus der eineinhalbfachen Drehung.

- Die 3 besten Versuche eines jeden Kindes werden addiert. Das Teamergebnis ergibt sich aus den Einzelergebnissen der 6 besten Kinder.

WETTKAMPFHelfER (pro Anlage)

- 2 Helfer: Ansage der erzielten Zonenpunkte und Zurückbeförderung der Wurfgeräte
- 1 Helfer: Aufstellen der Mannschaften und Überwachen der Durchführung

WERTUNG

- Die 3 besten Versuche eines jeden Kindes werden addiert.
- Welches Team erreicht die größte Gesamtweite? Die Teamwertung ergibt sich aus der Summe der 6 besten Einzelergebnisse der Kinder. Die erzielte Teamwertung wird in eine Rangfolge gebracht.

MATERIAL (pro Anlage)

- Linie als Abgrenzung von Abwurfbereich und Zielfeld
- 1 Zielfeld
- Zonenmarkierungen (z. B. Baustellenband und Heringe)
- Punktetafeln (laminiert und sichtbar an Hütchen)
- gleich große Fahrradreifen (28 Zoll)

Hinweise:

- Es wird mit Fahrradreifen geworfen.
- Bei Würfungen über die Zonengrenze hinaus werden die Punkte weiter gezählt, ggf. Maßband bereit halten

Stadioncross



KURZBESCHREIBUNG/ ORGANISATION

- **Ziel:** Die Kinder sollen zum Abschluss des Wettkampftages ihre Ausdauerfähigkeit bei einem mit Hindernissen gespickten Stadionparcours beweisen und eine 1500-2000m Strecke möglichst schnell bewältigen.
- Gut sichtbar wird auf und neben der Sportanlage ein Laufparcours abgesteckt – verwinkelt und mit mehreren Richtungsänderungen: sowohl auf der Laufbahn, als auch im Innenraum und auch abseits der Bahn.
- Vorhandene Hindernisse (wie Hochsprunganlagen) werden angemessen in die Laufstrecke integriert. Sicherheitsaspekte sind dringend zu beachten.
- Je nach Streckenlänge einer Laufrunde wird die Anzahl der zu absolvierenden Runden so festgelegt, dass eine Laufstrecke von 1500m bis 2500m entsteht.
- Die Organisation des Laufs sollte so erfolgen, dass möglichst viele Teilnehmer in diesem Einzelwettbewerb zeitgleich an den Start gehen.
- Die Kinder starten aus dem Hochstart auf das zweiteilige Kommando: „Auf die Plätze“, Startsignal.
- Die Laufzeiten werden für jeden Läufer per Stoppuhr ermittelt und notiert (auf Zehntel gerundet).

WETTKAMPFHELPER (pro Lauf)

- 1 Helfer: Starter
- 6 Helfer: Zeitnahme, Rundenzählen und Protokollführung
- Helfer: Streckenposten

WERTUNG

- Die Teamergebnisse werden ermittelt, indem die 6 besten Laufzeiten eines Teams addiert, mit den anderen Teams verglichen und in eine Rangfolge gebracht werden.

MATERIAL

- 1 Stoppuhr/en (Empfehlung: Druckeruhr)
- zahlreiche Markierungshilfen (u.a. Hütchen, Absperrband, Hürden)
- ggf. Hoch-/ Weitsprunganlagen
- weitere geeignete Hindernisse
- 1 Startpistole (alternativ: Startklappe)

Hinweis:

- Die Streckenlänge sollte zwischen 1500m und 2000m betragen.
- Zur Ermittlung der Laufzeiten können zwei separate Listen (ein Zeitenprotokoll, ein Einlaufprotokoll) geführt werden, die anschließend zusammengeführt werden.

Datenschutz und Haftung:

1. Der Veranstalter und Ausrichter übernehmen keine Haftung bei Unfällen, Diebstählen oder sonstigen Schäden.
2. Die Teilnahmeregularien an Kinderleichtathletik-Veranstaltungen richten sich nach Anhang 4 der Deutschen Leichtathletik-Ordnung - Zusatzbestimmungen zu Kinderleichtathletik-Veranstaltungen.
3. Die bei der Anmeldung von Teilnehmer*innen angegebenen personenbezogenen Daten werden gespeichert und zu Zwecken der Durchführung und Abwicklung der Kinderleichtathletik- Veranstaltung verarbeitet (Art. 6 Absatz 1 lit. a DS-GVO). Mit der Anmeldung zur Veranstaltung willigen die Teilnehmer*innen oder deren Erziehungsberechtigte in die Verarbeitung der personenbezogenen Daten ein.
4. Name, Vorname, Altersklasse, Verein, Startnummer und Ergebnis (Platzierung und Zeiten) der Teilnehmer*innen können zur Darstellung von Start- und Ergebnislisten in allen relevanten veranstaltungsbegleitenden Medien (z.B. Ergebnislisten) abgedruckt bzw. veröffentlicht werden. Mit der Anmeldung willigen die Teilnehmer*innen oder deren Erziehungsberechtigten in eine Speicherung und Verwertung der personenbezogenen Daten zu diesem Zweck ein.
5. Gespeicherte, personenbezogene Daten können gegebenenfalls an einen kommerziellen Dritten zum Zweck der Zeitmessung, Erstellung der Ergebnislisten sowie der Einstellung dieser Listen ins Internet weitergegeben werden.
6. Die im Zusammenhang mit der Teilnahme an der Veranstaltung gemachten Fotos und Filmaufnahmen der Teilnehmer*innen können für Verbands-, Presse- und Präsentationszwecke verwendet werden.
7. Die erziehungsberechtigten Personen der Teilnehmenden können der Weitergabe der personenbezogenen Daten jederzeit gegenüber dem Veranstalter schriftlich, per Telefax oder E-Mail widersprechen. (Jede betroffene Person hat das Recht auf Auskunft nach Art. 15 DS-GVO, das Recht auf Berichtigung nach Art. 16 DS-GVO, das Recht auf Löschung nach Art. 17 DS-GVO, das Recht auf Einschränkung der Verarbeitung nach Art. 18 DS-GVO, das Recht auf Mitteilung nach Art. 19 DS-GVO sowie das Recht auf Datenübertragbarkeit nach Art. 20 DS-GVO. Darüber hinaus besteht ein Beschwerderecht bei einer Datenschutzaufsichtsbehörde nach Art. 77 DS-GVO, wenn Sie der Ansicht sind, dass die Verarbeitung Ihrer personenbezogenen Daten nicht rechtmäßig erfolgt. Das Beschwerderecht besteht unbeschadet eines anderweitigen verwaltungsrechtlichen oder gerichtlichen Rechtsbehelfs. Sofern die Verarbeitung von Daten auf Grundlage Ihrer Einwilligung erfolgt, sind Sie nach Art. 7 DSGVO berechtigt, die Einwilligung in die Verwendung Ihrer personenbezogenen Daten jederzeit zu widerrufen.)