

Modul Stafetten

1 Ausgangslage

Der Visana Sprint ist ein gut etabliertes und weitverbreitetes Wettkampfkonzzept. Die Einfachheit so schnell wie möglich eine vorgegebene Strecke zu absolvieren und der weitverbreitete Wunsch zu wissen, wer der oder die Schnellste ist, sind Gründe für die erfolgreiche Umsetzung über die letzten Jahre.

Die Wettkampfdauer beschränkt sich jedoch auf wenige Sekunden, da ein reiner Sprint ausgeübt wird. Finden die Sprints über verschiedene Runden statt (Vorlauf, Halbfinal und Final) beträgt die Präsenzzeit meistens mehrere Stunden. Die reine Bewegungszeit, inklusive Einlaufen, Gymnastik und Auslaufen beträgt mehrere Minuten bis einzelne Stunden und die reine Wettkampfzeit beträgt mehrere Sekunden bis wenige Minuten.

Zusätzlich stellen «smart competitions» folgende Anforderungen an Nachwuchswettkämpfe:

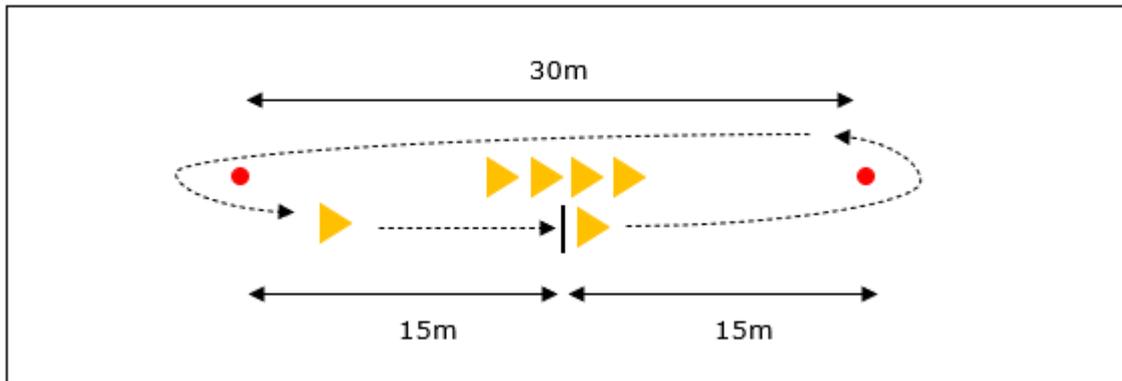
- Die Wettkämpfe sollten an den Erscheinungsformen und vereinfachte Disziplinen für Kinder orientiert sein.
- Die Wettkämpfe sollten spielerisch verpackt werden, ohne, dass das Messbare verloren geht.
- Die Infrastruktur und das Material der Wettkämpfe müssen für alle vorhanden sein.
- Es braucht ein transparentes, praktisches und einfach zu verstehendes Wertungssystem ohne grossen Aufwand für die Organisatoren.
- Teamwettkämpfe ermöglichen Spass und Erfolg in der Gruppe.
- Eigenschaften der Wettkämpfe der Elite sollten beibehalten werden.
- Es sollten aufgabenorientierte Wettkämpfe angeboten werden und nicht nur leistungsorientierte.
- Auch den leistungsschwächeren Kindern sollten Erfolgserlebnisse ermöglicht werden.
- Teamwettbewerbe fördern die Persönlichkeitsentwicklung und sollten als Wettkämpfe angeboten werden.

Um diesen Anforderungen gerecht zu werden und um das Wettkampferlebnis des Visana Sprints zu erweitern, soll das Modul Stafetten als Nebenaktivität etabliert werden.

2 Wettkampfmodul

2.1 Ablauf der Umlaufstafette

Zwei Malstäbe kennzeichnen eine Laufstrecke von 30m. Ein Team bestehend aus 4-6 Personen stellen sich zwischen den Malstäben in einer Reihe auf. Der erste Athlet läuft von der Startlinie (15m) um den ersten Malstab und anschliessend um den zweiten. Währenddessen stellt sich der nächste Athlet auf der Startlinie auf. Es erfolgt ein Stabwechsel. Die Stabübergabe muss irgendwo zwischen den beiden Malstäben erfolgen. Der Athlet, welcher den Stab übergeben hat, stellt sich hinten in die Reihe. Es ist eine Gesamtrundenzahl von 12 Runden zu laufen, dabei muss die Reihenfolge der Läuferinnen und Läufer stets eingehalten werden.



2.2 Durchführung

Der Veranstalter definiert einen Zeitraum, in dem die Stafette angeboten wird (bspw. 11 Uhr - 15.00 Uhr). Innerhalb dieser Zeit können sich die Teams beliebig zusammenfügen und für einen Start melden. Sobald alle Bahnen besetzt sind, wird ein Lauf gestartet. Es werden so viele Stafetten Bahnen nebeneinander aufgestellt, wie es die Platzverhältnisse zulassen. Die Schlussläufer/innen werden mit einem Markierband sichtbar gemacht. Mit einer Stoppuhr wird jeweils die Siegerzeit des jeweiligen Durchgangs gestoppt.

2.3 Eckdaten

Team:	4er / 5er oder 6er Team Geschlecht und Alter offen
Kategorie:	Kategorie 1 = Ø-Alter 10 Jahr und jünger Kategorie 2 = Ø-Alter über 10 Jahre
Zeitmessung:	Stoppuhr für die Siegerzeit pro Durchgang
Startkommando:	Auf die Plätze, Fertig, Los
Distanz:	30m zwischen den Malstäben
Anzahl Runden:	12 Runden pro Team