

NÖLV ROBINSON CUPFINALE

- Datum:** Samstag, dem 01. Oktober 2016, Beginn: 10.00 Uhr
- Ort:** Schwechat, Phönix-Sportplatz, Alfred Hornstraße 2
- Veranstalter:** Niederösterreichische Leichtathletikverband & die SVS – Leichtathletik (ZVR-Zahl: 214693878), <http://svs-leichtathletik.at>
- Altersklassen:** Männlich und Weiblich U12 / Jahrgänge 2005-2009
- Bewerbe:** siehe Anhang (Beschreibung)
- Nennungen:** SVS - Leichtathletik, E - Mail: info@svs-leichtathletik.at
- Informationen:** Erich Straganz, Tel.: 0699/105 23 142, info@svs-leichtathletik.at
- Nennschluss:** bis **spätestens Montag, dem 26. September 2016.**
- Nenngeld:** U12 Robinson-Cup Teilnehmer zahlen 15 €/Mannschaft,
Die Bezahlung des Nenngeldes erfolgt direkt bei der Veranstaltung!
- Meldung:** bis spätestens 1 Stunde vor Beginn des jeweiligen Bewerbes an der gekennzeichneten Meldestelle
- Wertung:** Die Wertung erfolgt in den Kategorien „Maxi“ (Jahrgangsschnitt des Teams 2005,00-2006,24), „Medi“ (Jahrgangsschnitt des Teams 2006,25-2007,49), bzw. „Mini“ (Jahrgangsschnitt des Teams 2007,50 und jünger) nach Platzziffern. Ein Gleichstand im Endklassement bleibt bestehen.
- Preise:** die ersten 3 der jeweiligen Wertung erhalten Medaillen und alle Teams aller Wertungen erhalten Urkunden. **Zusätzlich gibt es noch Sachpreise.**
- Siegerehrungen:** finden ca. 30 Minuten nach Beendigung des letzten Bewerbes statt.
- Bestimmungen:** Die Wettkämpfe werden nach den derzeitigen gültigen Wettkampffregeln des ÖLV durchgeführt.
- Haftung:** Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Unfälle, Diebstahl etc.
- Allgemeines:** Die Veranstaltung wird mit Genehmigung des NÖLV durchgeführt und zählt zum NÖLV Robinson Cup 2016. Die Verwendung von Spikes ist nicht gestattet.

**Bewerbe und Beschreibung für das
NÖ ROBINSONCUP FINALE
01. Oktober 2016 in Schwechat – Phönix-Sportplatz:**

1. Linien-Sprint:

Der/Die erste Mannschaftsteilnehmer/in steht in Schrittstellung an der Startlinie. Beim Startsignal muss er/sie zur ersten Markierung (5m) laufen, diese mit der Hand berühren, umkehren und wieder zur Startlinie zurücklaufen. Diese wieder mit der Hand berühren, umkehren und zur zweiten Markierung (7,5m) laufen. Diese wieder mit der Hand berühren, umkehren und zur Startlinie zurücklaufen. Diese wieder mit der Hand berühren, umkehren und zur letzten Markierung (10m) laufen. Ein letztes Mal diese mit der Hand berühren, umkehren und wieder zur Startlinie zurücklaufen, dort erfolgt die Übergabe dann mit Handschlag und der/die zweite Mannschaftsteilnehmer/in beginnt.

Gewertet wird die Gesamtzeit aller vier Mannschaftsmitglieder.

2. 30 Sek „Schnurspring-Challenge“(beidbeinig):

Alle Mannschaftsteilnehmer/innen beginnen gleichzeitig beidbeinig schnurzuspringen, es werden alle Sprünge innerhalb der 30 Sekunden gewertet. Sollte ein Sprung nicht gelingen darf sofort weitergesprungen werden und es wird weitergezählt.

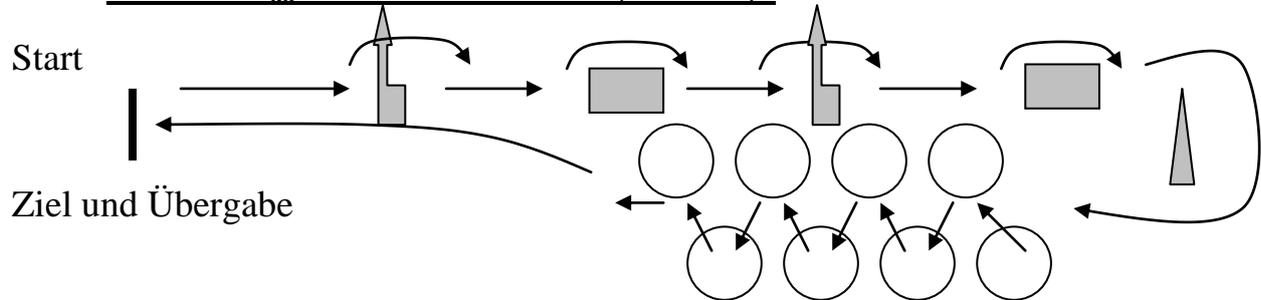
Die Gesamtzahl der Sprünge aller Mannschaftsmitglieder wird gewertet.

3. Medizinballstoß:

Beidarmiger Abstoß von der Brust aus paralleler Fußstellung. Jedes Mannschaftsmitglied hat 3 Versuche hintereinander, der weiteste Stoß wird gemessen. Jeweils die beste Weite jedes Teilnehmers wird zu einer Team-Wertung zusammengezählt.

Der Stoß ist ungültig, wenn der Sportler die Abwurfmarkierung übertritt bzw. betritt.

4. Umkehrstaffel mit Hindernissen (ca. 50m):



Start hinter der Startlinie → durch die Hürde → über die Schachtel → durch die Hürde über die → Schachtel → um das Hütchen → links, rechts in jeden Reifen steigen → durchs Ziel → Übergabe mit Handschlag.

Gewertet wird die Gesamtzeit.

5. Fahrradreifen-Weitwurf

Jedes Mannschaftsmitglied absolviert 3 Versuche aus dem Stand im Diskuskreis, der weiteste Standwurf jedes Mannschaftsmitgliedes wird zu einer Gesamtleistung addiert.

6. Sackhüpfen:

Jede Mannschaft erhält einen Sack zum Hüpfen. Die Mannschaftsteilnehmer/innen stehen sich paarweise gegenüber. Der/Die erste Teilnehmer/in beginnt beim Startsignal mit dem Sack zu hüpfen und muss nach der Strecke den Sack an den/die nächste/n Teilnehmer/in übergeben. Diese/r hüpfert mit dem Sack wieder zurück zum Start. Gewonnen hat die schnellste Mannschaft.

