

Wettkampf KILA

Beginn:

Ende:

TEAMKARTE	Altersklasse U 10	Teamführer:	
Verein:		Telefon für Rückfragen:	
Team Name:		E-Mail:	

<i>Pos.</i>	<i>Vorname</i>	<i>Name</i>	<i>Jahrgang</i>	
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				

Pro gemeldetem Team 1-2 Kampfrichter bereithalten – genaue Einteilung erfolgt freitags per Mail.

Kampfrichter U8/U10 vormittags:

Sprung: Weilmünster; Dornburg; Brechen, Eschhofen, Elz 2 (Verantwortlich: Elz)

Wurf:; LSG, Mengerskirchen; Oberlahn,; Weyer, (Verantwortlich LSG)

Sprint: Kirberg/Elz/Villmar (Verantwortlich: Kirberg K.Eichhorn)

Biathlon: Tisch gelb und rot übernehmen die Kampfrichter Wurf, Tisch blau und grün übernehmen die Kampfrichter Weitsprung; Zeitnahme und

Streckenposten übernehmen die Kampfrichter vom Sprint

Wettkampfkarten für den Hindernissprint und das Biathlon gibt es nicht. Nur Wurf und Sprung-Wettkampfkarten ausdrucken und eine halbe Stunde vorm Wettkampf samt aktueller Teamkarte im Wettkampfbüro vorzeigen und ggf. Änderungen des Teams mitteilen



Wettkampf KILA

Beginn:

Ende:

Altersklasse U 10	Team: Schlagwurf Heuler groß	Drehwurf Teamergebnis: Die 6 besten Einzelergebnisse werden zum Teamresultat addiert. (Disziplin- punkte) Ranglisten- punkte
------------------------------------	--	--	---	--

Pos.	Vorname	Name	Jg.	Versuch 1	Versuch 2	Versuch 3	Versuch 4		
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									



Wettkampf KILA

Beginn:

Ende:

Altersklasse U 10	Team:	Teamergebnis: Die 6 besten Einzelergebnisse werden zum Teamresultat addiert Die 3 Zeiten incl. Strafsekunden werden addiert. Die schnellsten 6 kommen in die Wertung (DisziplinPunkte- der 6 schnellsten Kinder) Ranglisten- punkte
	Wechselsprünge 3 Durchgänge auf Zeit			

Als Fehler (+0,5 Sek) werden gewertet: Absprung oder Landung mit dem Falschen Bein; Ein Reifen verschoben wird, der Boden außerhalb des Reifens berührt wird, mehrere Bodenkontakte im Reifen erfolgen! (Reifenberührungen sind erlaubt! Es dürfen maximal 10 Fehler pro Versuch, d.h. 5 Strafsekunden addiert werden, sind mehr Fehler, werden diese nicht mehr addiert)

Pos.	Vorname	Name	Jg.	Versuch 1 Zeit	Fehler V 1 pro Fehler 0,5 Sek. Strafe addiert (max. 5 Sec)	Versuch 2 Zeit	Fehler V 2 pro Fehler 0,5 Sek. Strafe addiert (max. 5 Sec)	Versuch 3 Zeit	Fehler V 3 pro Fehler 0,5 Sek. Strafe addiert (max. 5 Sec)	Addition incl. Strafsek.	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											