

# Wettkampf KILA

Beginn:

Ende:

<b>TEAMKARTE</b>	<b>Altersklasse U 10</b>	<b>Teamführer:</b>	
<b>Verein:</b>		<b>Telefon für Rückfragen:</b>	
<b>Team Name:</b>		<b>E-Mail:</b>	

<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:

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

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:

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

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											