

VSS/Raiffeisen - Kinderolympiade

Reglement für die Saison 2024

1. Spielberechtigte:

Die Kinderolympiade ist ein Vielseitigkeits-Mannschafts-Wettbewerb für Kinder (Mädchen und Buben), die jünger als 11 Jahre alt sind.
z.B. Saison 2024 - teilnahmeberechtigt sind 2013-Geborene und jünger.

2. Mannschaftszusammensetzung:

Jede Mannschaft besteht in der Regel aus fünf Kindern, (im Ausnahmefall mindestens vier und maximal sechs), wobei das Geschlecht keine Rolle spielt.
Sollte eine Mannschaft aus 4 bzw. 6 Kindern bestehen, wird in den einzelnen Disziplinen verfahren wie im Punkt „Durchführungsbestimmungen“ angeführt ist.

3. Veranstalter - Ausrichter:

Die Ausrichtung der Veranstaltung wird vom VSS an interessierte Vereine übergeben.

4. Preise:

Der VSS stiftet für die drei Erstplatzierten Mannschaften Pokale und Sachpreise für alle teilnehmenden Kinder.

5. Turniertag - Spielbeginn:

Die Kinderolympiade wird an einem Turniertag - wenn möglich für den Veranstalter - an einem Samstag, (ansonsten Sonntag) ausgetragen.
Spielbeginn soll generell 10:00 Uhr sein.

6. Ausschreibung und Meldungen:

Die Ausschreibung erfolgt durch den VSS, die Meldungen sollen bis Mittwoch der jeweiligen Veranstaltungswoche an den veranstaltenden Verein und z.K. an den VSS (stefan.rabanser@vss.bz.it) weitergeleitet werden.
Die Vereine bezahlen keine Einschreibgebühr. Der VSS gibt dem veranstaltenden Verein dafür eine Vergütung (für 2024 den Betrag von Euro 350 inkl. MwSt.).

7. Der Mannschafts-Wettbewerb besteht aus 7 verschiedenen Disziplinen:

- a) Schnelligkeit
- b) Koordination
- c) Seilspringen
- d) Aufschlag
- e) Zielwerfen
- f) Badminton
- g) Ausdauer

Bei den Übungen kommt lediglich der Federball (nicht Plastikball) zum Einsatz.

8. **Wertung:**

x ist die Anzahl der Punkte der teilnehmenden Teams.

Nach jeder Disziplin erhält das Siegerteam x-Punkte, das zweitplatzierte Team x-1 Punkte, das drittplatzierte Team x-2 Punkte usw.

Das Badminton-Mannschaftsturnier zählt doppelt so viele Punkte.

Nach der Durchführung der ersten fünf Disziplinen wird der aktuelle Punktestand ermittelt und auf öffentlichen Spielstandanzeigern, die der VSS zur Verfügung stellt, bekannt gegeben.

Sieger der Kinderolympiade ist das Team, das nach dem letzten Wettbewerb (Ausdauerwettbewerb) die meisten Punkte erzielt hat. Bei Punktegleichheit entscheidet die bessere Platzierung beim Badminton-Mannschaftsturnier.

DURCHFÜHRUNGSBESTIMMUNGEN

Zu Beginn der Turnierveranstaltung gibt jeder/e Mannschaftsführer/in eine Aufstellung ab, wobei der/die leistungsstärkste Spieler/in als Nr. 1 und der/die leistungsschwächste Spieler/in als Nr. 5 angeführt wird.

- **Sind nur 4 Spieler/innen im Team, gelten folgende Regelungen:**

Bei den Disziplinen *Schnelligkeit*, *Koordination* und *Seilspringen* übernimmt jeweils der 4. Spieler evtl. abwechselnd mit dem 3. Spieler den Einsatz des Fehlenden. (nicht aber der 1. Spieler oder der 2. Spieler !!!).

Hingegen beim *Zielwerfen*, beim *Aufschlag-*, beim *Badmintonwettbewerb* und beim *Ausdauerlauf* darf das Team nur mit 4 Spieler antreten und ist durch den fehlenden Spieler benachteiligt. Beim Badmintonbewerb gilt das 5te Spiel als verloren und beim Ausdauerlauf müssen alle 4 ins Ziel kommen.

- **Sind 6 Spieler/innen im Team gelten folgende Regeln:**

Es dürfen nur 5 Spieler in den jeweiligen Disziplinen starten. Der 6te Spieler kann in den verschiedenen Bewerben jeweils mit einem anderen Spieler ausgetauscht werden.

Schnelligkeitsbewerb

Der Schnelligkeitswettbewerb wird in Form einer Staffel durchgeführt. Kind Nr. 1 ist Startläufer und übergibt auf Kind Nr. 2, usw.

Die Laufstrecke ist insgesamt 30 m lang; die Wendemarke befindet sich auf der Hälfte der Strecke, nämlich bei 15 m.

Ablauf:

Vor Beginn werden 2 Kegel im Abstand von 15 m aufgestellt. Auf den ersten Kegel wird ein Federball gesteckt. Der Startläufer startet mit einem Federball in der Hand. Er läuft so schnell wie möglich zum zweiten Kegel, steckt den Federball darauf, läuft zum Ersten zurück, nimmt den Federball in die Hand und übergibt ihn dem Läufer Nr. 2. Dieser transportiert den Federball zum ersten Kegel, steckt ihn dort auf und läuft zum zweiten Kegel, nimmt den Federball in die Hand und übergibt ihn dem Läufer Nr. 3 usw. bis zum 5. Läufer.

Jeder Läufer muss zwei Mal laufen, d.h. nach dem zehnten Durchlauf wird die Zeit gestoppt bzw. gemessen. Sieger ist jenes Team, das am schnellsten und korrekt den Wettbewerb absolviert hat.

Regeln, die zu beachten sind:

- Die Federbälle müssen auf den Kegeln stecken bleiben! Wenn der Federball herunterfällt, muss der Läufer wieder zurück und ihn wieder aufstecken. Dann erst darf er an den nächsten Spieler übergeben.
- Es ist auch darauf zu achten, dass die Startlinie (mit Klebeband gekennzeichnet) beim Wechsel nicht übertreten wird.

Material:

Kegel, Klebeband, Federbälle, Stoppuhr

Koordinationsstaffel

Der Parcours von der Schnelligkeitsstaffel bleibt bestehen mit folgenden Veränderungen:

- Am Ende des Parcours (nach ca. 15 m) wird eine zweite Startlinie markiert.
- Die Kegel werden so zusammengedrückt, dass sie 5 m auseinander in der Mitte der Laufbahn stehen.

Vorbereitungen:

- Jedes Team erhält einen Schläger (ohne Hülle), einen Federball, eine leere Ballrolle und einen Fußball.
- Die Spieler Nr. 1, Nr. 3 und Nr. 5 stellen sich hintereinander an der ersten Startlinie auf. Die Spieler Nr. 2 und Nr. 4 stellen sich hintereinander an der zweiten Startlinie auf.

Ablauf:

Der Fußball muss auf die gegenüberliegende Seite gedribbelt werden, dabei muss der Spieler in einer Hand den Schläger mit darauf liegendem Federball und in der anderen Hand die Ballrolle halten. Auf dem Weg zur anderen Startlinie müssen die beiden Kegel einmal umkreist werden. Der Staffellauf ist beendet, wenn jedes Kind einmal den Parcours absolviert hat. Nach dem 5. Kind wird die Endzeit genommen.

Regeln, die zu beachten sind:

- Fällt der Federball auf den Boden, so kann der Spieler den Ball aufheben, allerdings ohne die Ballrolle aus der anderen Hand zu geben! Der Fußball muss dabei (mit Fuß oder Schläger) gestoppt werden, um dann den Parcours fortzusetzen.
- Die Übergabe an den nächsten Spieler erfolgt hinter der Startlinie. Dabei wird der Fußball gestoppt und der Schläger mit Federball und die Ballrolle müssen auf den Boden gelegt werden.

Material:

Kegel, Klebeband, Schläger, Federball, leere Ballrolle, Stoppuhr

Seilspringen

Jedes Team hat ein oder mehrere Sprungseile. Sollten unterschiedliche Größen der Kinder bestehen, so kann man auch mit mehreren verschiedenen Seilen springen.

Spieler Nr. 1 beginnt, macht 20 Sprünge, legt das Seil auf den Boden. Spieler Nr. 2 bewegt sich daraufhin zu seinem - am Boden liegenden - Seil und macht ebenfalls 20 Sprünge. Das machen alle 5 Spieler. Damit ist ein Durchgang beendet.

Jedes Team macht 2 Durchgänge, absolviert also insgesamt 200 Sprünge. Dann wird die Zeit gemessen und notiert.

Regel, die zu beachten ist:

- zuerst legt der vorhergehende Spieler das Seil auf den Boden, dann nimmt der nächste Spieler sein Seil in die Hand und springt weiter!
-

Material:

Sprungseil, Stoppuhr

Aufschlag-Wettbewerb

Vorbereitung:

In den beiden jeweiligen Spielhälften des Badmintonfeldes wird die Aufschlagzone mit Klebeband markiert. Die Zone ist so breit wie die Länge eines „normalen“ Badmintonschlägers (ca. 66 - 67 cm) und so lang wie die Hälfte eines Doppelfeldes (3,05 m). Jedes Kind im Team benötigt einen Schläger.

Ablauf:

Spieler Nr. 1 führt von der rechten Aufschlagposition hintereinander 5 Rückhand-Aufschläge durch, die in die markierte Zone fallen müssen. Dasselbe machen anschließend Spieler Nr. 2, Nr. 3, Nr. 4 und Nr. 5. Anschließend wird das gleiche von der linken Aufschlagseite durchgeführt. Pro Team müssen insgesamt 50 Aufschläge (25 von der rechten und 25 von der linken Seite) durchgeführt werden.

- landet der Federball in der „richtigen“ Zone, erhält der Spieler zwei Punkte
- landet der Federball außerhalb der eingezeichneten Zone, aber immer noch im richtigen Doppelfeld (bis zur Doppel-Aufschlaglinie), erhält der Spieler einen Punkt
- landet der Federball außerhalb des Feldes oder in der falschen Hälfte gibt es null Punkte

Regeln, die zu beachten sind:

- es muss ein Rückhand-Aufschlag sein
- ein nicht getroffener Federball zählt bereits als Versuch

Material:

Federbälle, Klebeband

Federball-Zielwerfen

Vorbereitung:

Pro Team werden eine Langbank, zwei kleine Kästen (ohne Innenbegrenzung) und 5 Federbälle bereitgestellt. Der erste Kasten wird mit der Öffnung nach oben hinter der Langbank in einem Abstand von 4,5 m (Kastende 4,5 m von Beginn der Langbank entfernt) und der zweite in einem Abstand von 6 m aufgestellt.

Ablauf:

Spieler Nr. 1 versucht den Federball vom Ende der Langbank in einen der zwei Kästen zu werfen, läuft dorthin, wo sein Ball landet, holt ihn, läuft zurück und stellt sich wieder hinter Nr. 5 an. Die anderen Spieler Nr. 2, Nr. 3, Nr. 4 und Nr. 5 machen inzwischen dasselbe. Spielzeit sind insgesamt 5 Minuten. Am Ende dieser Zeit werden die Anzahl der gesamten Treffer notiert.

- landet der Ball im ersten Kasten (Abstand 4,5 m) gibt es dafür einen Punkt, landet der Ball im zweiten Kasten (Abstand 6 m) gibt es dafür zwei Punkte
- landet der Ball in einen Kasten und springt dann aber heraus, gilt dies ebenfalls als Treffer
- landet der Ball zuerst auf dem Boden oder auf der Langbank (außerhalb der Kiste) und springt dann in die Kiste, gibt es keinen Punkt
- berührt der Ball nur den Rand bzw. die Kante der Kiste, fällt aber nicht hinein, dann gilt das nicht als Punkt
-

Material:

Langbank, Kasten, Federbälle, Stoppuhr

Badminton - Mannschaftsbewerb

Verlauf:

Pro Mannschaftsspiel werden fünf Einzel gespielt und zwar spielt die Nr. 1 gegen die Nr. 1, die Nr. 2 gegen die Nr. 2, die Nr. 3 gegen die Nr. 3, die Nr. 4 gegen die Nr. 4 und die Nr. 5 gegen die Nr. 5. Hat ein Team nur 4 Spieler am Start, gilt automatisch das Spiel Nr. 5 als verloren.

Spielfeld ist das halbe, verkürzte (bis zur Aufschlaglinie) Doppelfeld.

Gespielt wird nur ein Satz bis 9 Punkte (ohne Verlängerung).

Netz auf Höhe von 1,40 - so ist es kompatibel mit dem neuen Regelwerk für den Jugendcup U9 und U11;

Spielmodus:

Spielmodus ist das Gruppensystem - alle Plätze werden ausgespielt.

Zuerst werden Qualifikationsspiele und dann Platzierungsspiele durchgeführt.

Qualifikationsspiele	Platzierungsspiele
Bei 6 Mannschaften: zwei 3er-Gruppen	Gruppensieger spielen um Platz 1 und 2 Gruppenzweiten spielen um Platz 3 und 4 Gruppendritten spielen um Platz 5 und 6
Bei 7 Mannschaften: eine 3er-Gruppe und eine 4er-Gruppe	Gruppensieger spielen um Platz 1 und 2 Gruppenzweiten spielen um Platz 3 und 4 Gruppendritten spielen um Platz 5 und 6 Der 4te der 4er-Gruppe belegt automatisch Platz 7
Bei 8 Mannschaften: zwei 4er-Gruppen	Gruppensieger spielen um Platz 1 und 2 Gruppenzweiten spielen um Platz 3 und 4 Gruppendritten spielen um Platz 5 und 6 Gruppenvierten spielen um Platz 7 und 8
Bei 9 Mannschaften: drei 3er-Gruppen	Gruppensieger spielen um Platz 1, 2 und 3 in einer 3er-Gruppe Gruppenzweiten spielen um Platz 4, 5 und 6 in einer 3er-Gruppe Gruppendritten spielen um Platz 7, 8 und 9 in einer 3er-Gruppe
Bei 10 Mannschaften: zwei 3er-Gruppen und eine 4er-Gruppe	Gruppensieger spielen um Platz 1, 2 und 3 in einer 3er-Gruppe Gruppenzweiten spielen um Platz 4, 5 und 6 in einer 3er-Gruppe Gruppendritten spielen um Platz 7, 8 und 9 in einer 3er-Gruppe Der 4te der 4er-Gruppe belegt automatisch Platz 10
Bei 11 Mannschaften: eine 3er-Gruppe und zwei 4er-Gruppen	Gruppensieger spielen um Platz 1, 2 und 3 in einer 3er-Gruppe Gruppenzweiten spielen um Platz 4, 5 und 6 in einer 3er-Gruppe Gruppendritten spielen um Platz 7, 8 und 9 in einer 3er-Gruppe Die zwei 4ten der 4er-Gruppe spielen um Platz 10 und Platz 11
Bei 12 Mannschaften: drei 4er-Gruppen	Gruppensieger spielen um Platz 1, 2 und 3 in einer 3er-Gruppe Gruppenzweiten spielen um Platz 4, 5 und 6 in einer 3er-Gruppe Gruppendritten spielen um Platz 7, 8 und 9 in einer 3er-Gruppe Gruppenvierten spielen um Platz 10, 11 und 12 in einer 3er-Gruppe
Bei 13 Mannschaften: drei 3er-Gruppen und eine 4er-Gruppe	Gruppensieger spielen um Platz 1, 2 und 3 in einer 3er-Gruppe Gruppenzweiten spielen um Platz 4, 5 und 6 in einer 3er-Gruppe Gruppendritten spielen um Platz 7, 8 und 9 in einer 3er-Gruppe Gruppenvierten spielen um Platz 10, 11 und 12 in einer 3er-Gruppe Der 4te der 4er-Gruppe belegt automatisch Platz 13
Bei 14 Mannschaften: zwei 3er-Gruppen u. zwei 4er-Gruppen	Gruppensieger spielen um Platz 1, 2 und 3 in einer 3er-Gruppe Gruppenzweiten spielen um Platz 4, 5 und 6 in einer 3er-Gruppe Gruppendritten spielen um Platz 7, 8 und 9 in einer 3er-Gruppe Gruppenvierten spielen um Platz 10, 11 und 12 in einer 3er-Gruppe Der zwei 4ten der 4er-Gruppe spielen um Platz 13 und 14

Bei der Gruppeneinteilung für die Qualifikationsspiele werden die bis dahin in der Punktwertung führenden Teams in den jeweiligen zur Verfügung stehen Gruppen als Nr. 1 gesetzt. Bei Punktegleichheit entscheidet das bessere Ergebnis beim Aufschlagwettbewerb. Alle übrigen Teams werden hinein gelost.

Material:

Badmintonfelder, Netz, Federbälle (werden vom Veranstalter gestellt), Schläger

Ausdauer - Wettbewerb

Vorbereitung:

Benötigt werden die Umriss eines Basketballfeldes (28 m x 15 m). Auf den vier Eckpunkten werden Kegel aufgestellt. Gestartet wird in jeweils einer Ecke (bei 2 Mannschaften gegenüberliegende Ecken), wobei es für jedes Team einen Rundenzähler und einen Zeitnehmer braucht. Der Rundenzähler zeigt immer deutlich sichtbar die Anzahl der Runden an, die noch zu laufen sind. Die Teams sollen alle das gleiche Trikot oder dieselben Schleifen tragen, damit es beim Rundenzählen zu keinen Verwechslungen kommen kann. In der Regel sollen immer 2 Mannschaften gleichzeitig starten, im Ausnahmefall auch mal 3.

Ablauf:

Es werden 7 Runden um das Basketballfeld (um die Kegel) gelaufen. Alle 5 (bzw. 4 oder 6) Spieler eines Teams starten gleichzeitig, wobei 4 davon ins Ziel kommen müssen. Nach dem 4ten Zielläufer wird die Zeit genommen.

Material:

Basketballfeld, Kegel, Schleifen, Stoppuhr, Rundenzahlen (1 - 7)

Jänner 2024