

BRANDENBURG

49. Bundeswettbewerb

Aufgaben Zusatzwettbewerb

1. Wissenstest

Jedes Team bekommt einen Fragebogen mit 15 Fragen, die gemischt aus den Bereichen Ruderwettkampfgeln, Bootsmaterial und Schifffahrtszeichen sind.

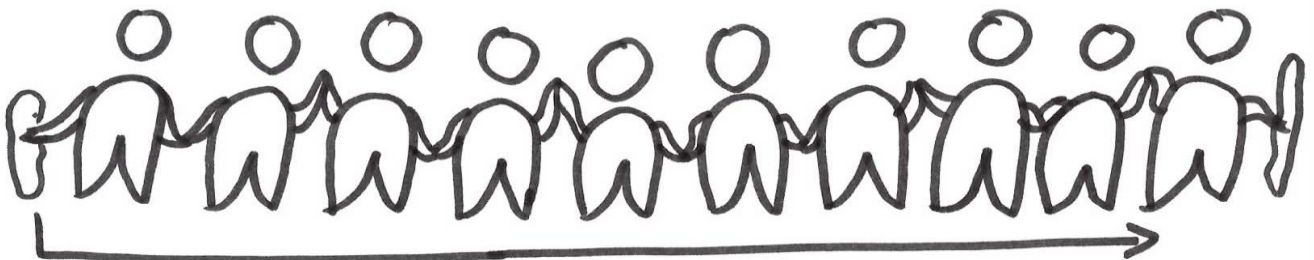
Jeder Gruppe werden von einem Wettkampfrichter 15 Fragen aus diesen Themenbereichen gestellt, es darf frei geantwortet werden. Pro richtiger Antwort gibt es einen Punkt, die Mannschaft mit den meisten Punkten erhält den ersten Platz. Bei Gleichheit der Punkte wird eine Platzierung mehrfach vergeben.



2. Seilwanderung

Ein zusammen geknotetes Springseil muss vom einen Ende der Mannschaft zum anderen gelangen, ohne dabei den Partner loszulassen.

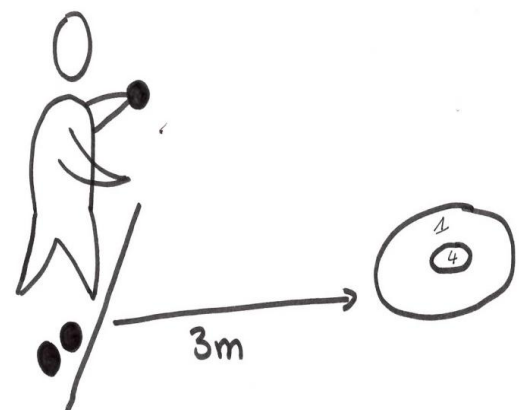
Alle Sportler eines Teams halten sich an den Händen und stehen längs in einer Reihe, entsprechend ihrer Nummerierung. Der erste Sportler bekommt ein zu einem Ring geknotetes Seil in die Hand. Nach dem Startkommando, beginnt die Mannschaft das Seil vom ersten bis zum letzten Sportler zu befördern, ohne dabei die Hände zu lösen. Sieger ist die Mannschaft, die als erstes das Seil beim letzten Sportler hat. Reißt die Kette zwischendurch, so muss das Seil wieder zum ersten Sportler und das Team beginnt von vorn.



3. Zielwurf

Jeder Sportler wirft 3 Mal in einen abgegrenzten Bereich.

Jeder Sportler einer Mannschaft erhält 3 Säckchen. In einem Abstand von 3m befindet sich eine Frisbeescheibe (Ø 22cm), darum liegt ein Hulla-Hoop-Reifen (Ø60 cm). Trifft ein Sportler in die Scheibe, so bekommt er 4 Punkte, trifft ein Sportler in den Reifen, so bekommt er 1 Punkt. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Punktgleichheit werden die Plätze mehrfach vergeben. Die Mannschaft wirft in Reihenfolge der Nummerierung und jeder Sportler nacheinander 3 Mal. Probewürfe sind nicht gestattet.

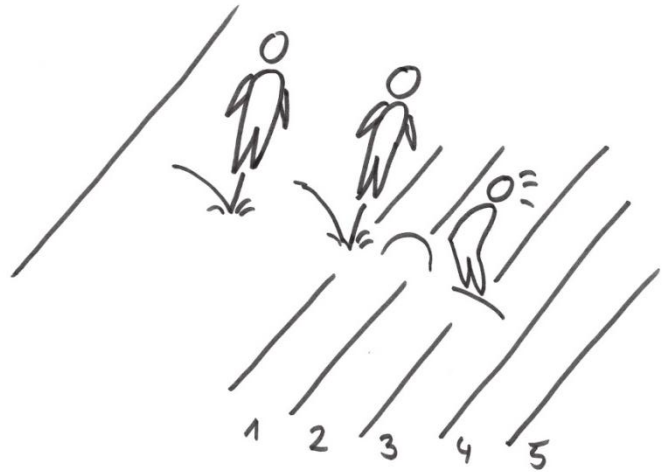


4. Standweitsprung

Es werden nacheinander 3 Standweitsprünge durchgeführt.

Die Sportler stehen hinter einer Linie. Nacheinander führt jeder Sportler nun 3 Standweitsprünge durch. Dabei beginnt er mit dem nachfolgenden Sprung an der Landestelle des vorherigen Sprungs. Als Standweitsprung gelten Sprünge, die mit geschlossenen Beinen abgesprungen und gelandet sind. Ist eine der Bedingungen nicht erfüllt, so muss der Sportler zur Startlinie zurück und scheidet aus. Hinter der Startlinie sind 5 Bereiche gekennzeichnet, die mit zunehmender Entfernung in der Wertung steigen.

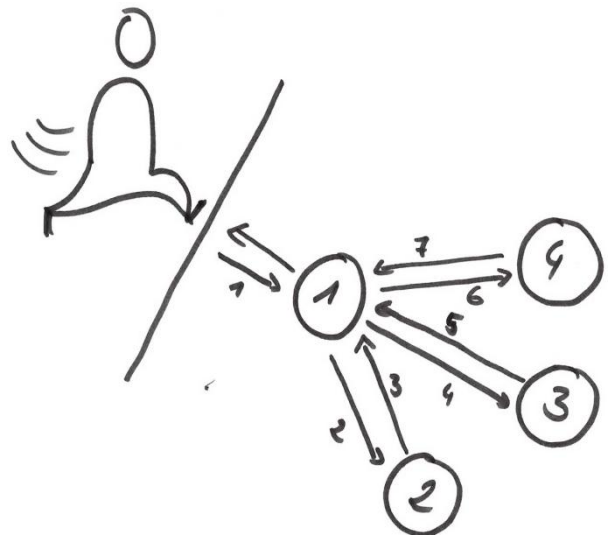
Ein Bereich gilt als erreicht, wenn die Linie komplett übersprungen ist. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt, haben mehrere Mannschaften die gleich Punktzahl, so werden die Platzierungen mehrfach vergeben. Gestartet wird in der Reihenfolge der Nummerierung. Probesprünge sind nicht erlaubt.



5. Sternenlauf (in Staffelform)

Jeder Sportler muss den vorgegebenen Parcours ablaufen.

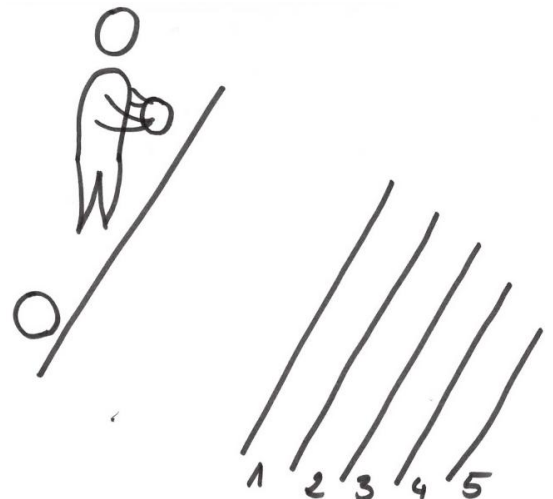
4 Medizinbälle sind drachenviereckförmig positioniert. Die Sportler befinden sich in der Reihenfolge der Nummerierung hinter einer Startlinie. Nach einem Startsignal beginnt der erste Sportler zum ersten Medizinball zu laufen. Dabei müssen die Medizinbälle mit einer Hand berührt werden und der Parcours darf nur in der Reihenfolge 1-2-1-3-1-4-1 durchlaufen werden. Danach wird der nächste Sportler hinter der Startlinie abgeschlagen und darf seinen Lauf beginnen. Wird ein Medizinball nicht berührt, so scheidet der Sportler aus und der Nächste darf erst nach allen anderen Sportlern dieses Durchlaufs loslaufen. Das Team, dass zuerst im Ziel ist gewinnt.



6. Medizinballweitwurf

Jeder Sportler stößt einen Medizinball 2 Mal, soweit er kann.

Alle Sportler befinden sich der Reihe nach hinter einer Startlinie, die nicht betreten werden darf. Hintereinander stößt jeder Sportler einen 2 kg Medizinball jeweils 2 Mal. Dabei sind hinter der Startlinie Bereiche mit verschiedener Wertung abgesteckt. Erreicht werden können die Punkte von 1 bis 5. Ein Medizinball gilt als gestoßen, wenn der Ball mit beiden Händen vor der Brust abgedrückt wurde. Wurde ein Ball geworfen und nicht gestoßen, so zählt der Wurf nicht, gleiches gilt bei Übertreten der Linie. Die Mannschaft mit den meisten Punkten gewinnt, haben mehrere Mannschaften die gleiche Punktzahl, so werden die Platzierungen mehrfach vergeben. Probedurchgänge sind nicht gestattet.



7. Sackhüpfen

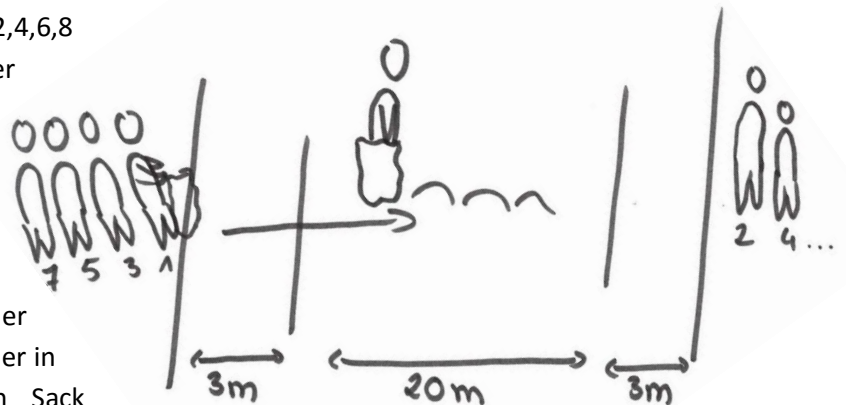
Jeder Sportler hüpf 20m in einem Hüftsack

Die Sportler mit den Startnummer 1,3,5,7 und 9 stellen sich in dieser Reihenfolge hinter einer Startlinie auf.

Die Sportler mit den Startnummern 2,4,6,8 und 10 stehen 26 m entfernt hinter einer weiteren Linie.

Der erste Sportler jeder Riege erhält einen Hüftsack und darf nach dem Startsignal im Sack hüpfend die Strecke überwinden.

3m vor der Wendelinie ist eine Wechselzone markiert. Erreicht der Sportler diese, so darf der nächste Sportler in den Wechselbereich treten und den Sack erhalten. Ab der Wechsellinie muss der nächste Sportler die Strecke wieder im Sack hüpfend überwinden.



8. Schlängellauf

Jeder Sportler durchläuft einen Schlängellauf-Parcours.

Jede Mannschaft steht in der Reihenfolge hinter einer Startlinie, vor ihnen befinden sich 6 Hütchen über eine Strecke von 15 m verteilt, welche im Slalom durchlaufen werden müssen. Erfolgt das erste Startkommando, so läuft der Sportler im Slalom um die Kegel. Erreicht er wieder die Ziellinie, so wird mit dem nächsten Sportler abgeklatscht. Stößt der Sportler einen Kegel um, so scheidet er aus. Der nächste Sportler der Mannschaft darf dann erst nach allen anderen Sportlern dieses Durchgangs starten. Die erste Mannschaft im Ziel gewinnt. Probeläufe sind nicht möglich.

