

# VR-Talentiade Leichtathletik in Baden-Württemberg 2020



### Grundprinzipien der VR-Talentiade in Baden-Württemberg

Die VR-Talentiade wird seit 2010 für ganz Baden-Württemberg ausgeschrieben. Bewerben kann sich jeder Verein oder jede LG.

Die Ausrichter führen einen Wettkampf - angelehnt an das Konzept der Kinderleichtathletik des DLV - für Schüler der vierten Klassen als Mehrkampf- und/ oder Team-Wettbewerb durch (VR-Talentiade-Sichtung).

Zum Landesfinale Baden bzw. Württemberg bringt jeder Ausrichter ein Team mit max. 12 Kindern mit (zzgl. 1 Ersatz weiblich und männlich), die er vorher ausgewählt und trainiert hat. Die besten drei Jungen und Mädchen pro Disziplin werden gewertet

Die Siegerteams erhalten als Preis ein vom Verband gesponsertes Event.

Die besten Einzelkönnner aus den Disziplinfinals werden ins VR-Talentteam Leichtathletik berufen, das zusammen mit den Siegern der anderen Sportarten zu einem Spitzensport-Event eingeladen wird.

## Ablauf der VR-Talentiade 2020

### Stufe 1: VR-Talentiade-Sichtungen

Februar bis Juni 2020

Schul- oder Klassenteams (4. Klasse, Jhg. 2009 + jünger) bestreiten einen Wettkampf analog zum Landesfinale (Talente werden parallel erfasst).

### Stufe 2: Baden-Finale

20. Juni 2020

Die ausgewählten Talente der Ausrichterorte treten gegeneinander an.

### Stufe 3: VR-Tag der Talentteams

Frühjahr 2021

Die besten Einzelkönner bei den beiden Finals werden mit den Siegern der anderen Sportarten zusammen zu einem Erlebniswochenende anlässlich eines Sportgroßereignisses eingeladen.

### Stufe 3a: BWLV-Talentteam-Tag

Mai/ Juni 2021

Die Siegerteams der beiden Finals werden von den beiden Verbänden zu einem Sportereignis in der Region eingeladen (2020: IHM in Karlsruhe).

## Wettkampf-“Fest“ – Das Baden-Finale der VR-Talentiade

- Einmarsch
- gemeinsames Erwärmen



## Sprintwettbewerb – 20 m fliegend (auf der Bahn)

- Einzelstart mit Lichtschranke
- 10 m Anlauf
- 2 Läufe (Zeitenaddition)



## Sprungwettbewerb – Weitsprung

- keine Anlaufbegrenzung
- Zonenabsprung
- Messung auf cm genau  
(Weitenaddition)
- 3 Versuche – 2 werden gewertet,  
bei 2 Fehlversuchen darf 1x  
nachgesprungen werden



## Rhythmisches Laufen – 40 m Hürdensprint (auf der Bahn)

- 4 Minihürden (ca. 50 cm)
- Einzelstart mit Lichtschranke
- Anlauf an die 1. Hürde: 11 m
- Hürdenabstand: 6,50 m
- Hochstart 1m vor der Startlinie



## Wurfwettbewerb – Zonenweitwurf mit dem Heulerball

- Wurf aus kurzem Anlauf von einer Abwurflinie
- Messung auf 50 cm genau, Weitenaddition
- 4 Versuche – 3 werden gewertet



## Staffelwettbewerb – 6 x 50 m Hindernis-Sprintstaffel (auf der Bahn)

- Pendelstaffel mit Staffelstab
- 1. Bahn mit 5 Hürden, Hochstart (Aufbau wie bei Einzelstart Hürden), 2. Bahn ohne Hürden
- Umrundung eines Mals 3m hinter der jew. Startlinie, Übergabe von hinten (Antraben ist erlaubt)
- Handzeitnahme
- Bei 12 TN pro Mannschaft (6 Jungen/6 Mädchen) ist eine 2. Staffel möglich, beste wird gewertet.



## Disziplinfinals zur Ermittlung der VR-Talentteam-Mitglieder

6 besten Mädchen und 6 besten  
Jungen getrennt

- 50 m-Sprint vom Block



- Weitsprung- und Wurffinale mit je zwei Versuchen (à 6 TN)
- Die Sieger werden ins VR-Talentteam Leichtathletik berufen.

## Schnelle Siegerehrung – Mannschaft im Vordergrund

- Jede/r wird geehrt
- Disziplinsieger miteinander
- Teams von hinten nach vorn



## Aufbau (Beispiel)

	Wettbewerb	Regeln/Hinweise	Aufbau/Organisation
	20m fliegend (Aufbau Zielgerade)	je TN 2 Läufe, - 10 m Anlauf - Zeitaddition	Lichtschranken 2 Helfer/ Kampfrichter
	40m Hürdenlauf (Aufbau Gegengerade)	je TN 1 Lauf - 4 Hürden, Höhe ca. 50 cm - Anlauf 11 m, Abstand der Hürden 6,50 m	Lichtschranken 2 Helfer/ Kampfrichter
	Weitsprung	je TN 3 Versuche, Absprung in der Zone - 2 Versuche werden gewertet, bei 2 ungültigen Versuchen darf 1 mal nachgesprungen werden - Messung auf cm genau, Weitenaddition	Maßbänder Rechen pro Anlage 3 Helfer/ Kampfrichter
	Heulballwurf	je TN 4 Versuche, Wurf von einer Abwurflinie - 3 Versuche werden gewertet, Weitenaddition - Messung auf 50 cm genau	15 Heulbälle Maßbänder pro Anlage 3 Helfer/ Kampfrichter
	6x 50 m Hindernis-Pendelstaffel mit Staffelstab (Aufbau Zielgerade)	je Team 2 Staffeln möglich (je 3 Jungen/3 Mädchen) - 1. Bahn mit 5 Hürden, Hochstart (Aufbau wie bei Einzelstart Hürden), 2. Bahn ohne Hürden - Umrundung eines Mals 3m hinter der jew. Startlinie, Übergabe von hinten (Antraben ist erlaubt)	3 Staffelhölzer, Startklappe, 3-4 Stoppuhren, 6 Wendemale, 15 kleine Hürden 1 Starter, 3 „Aufsteller“ 3-4 Zeitnehmer

## Unterstützung für die Ausrichter des Baden-Finales

- kleine Preise für alle Teilnehmer
- T-Shirts und Preise für die Talentteam-Teilnehmer
- Urkunden
- Plakate
- EDV-Wettkampfprogramm zur Auswertung
- finanzielle Unterstützung (Grundbetrag + Zuschuss je nach TN-Zahl)
- weitere Unterstützung nach Absprache mit der örtlichen Volks- oder Raiffeisenbank möglich (kein Muss für die Bank!!)
- Lichtschranken des BLV
- Weitere Unterstützung durch den BLV nach Absprache



## Aufgaben für den Verantwortlichen

**Kontakt mit der örtlichen Volksbank herstellen (Kontaktperson wird benannt)**

**Durchführung des Wettkampfs**

**Stellen von Kampfrichtern, Stadionsprecher, Wettkampfbüro**

**Auswertung der Ergebnisse**

**Pressearbeit und Dokumentation für den Sponsor (Text, Bilder)**