

## Erläuterungen zu den Geschicklichkeitsläufen

Die Läufe sind im Nachwuchskonzept festgelegt und in diesem Dokument enthalten.

### **8.3 Geschicklichkeitsläufe**

Für die Schülerklassen werden gemäß dem Nachwuchskonzept Geschicklichkeitsläufe durchgeführt.

#### **10.1.10 Geschicklichkeitsläufe**

Für die Schülerklassen werden Geschicklichkeitsläufe als Einzelläufe durchgeführt.

Für die nachstehenden Vergehen werden folgende Zeitstrafen zu der jeweils gestoppten Zeit hinzugerechnet:

▪ Kegel- oder Hindernisverschiebung	1 s
▪ Kegel mit einem Bein übersteigen (Slalom, Torhütchen)	1 s
▪ Beim Durchrollen eines Hindernisses dieses umgeworfen	3 s
▪ Bei Überspringen eines Hindernisses dieses umgeworfen	3 s
▪ Kegel ausgelassen	3 s
▪ Zu früh von rückwärts auf vorwärts gedreht	3 s
▪ Zu spät von vorwärts auf rückwärts gedreht	3 s
▪ Verkehrt herum ins Hindernis eingefahren	3 s
▪ Überhaupt nicht gedreht	5 s
▪ <i>Hindernis ausgelassen</i>	5 s
▪ <i>Element/Lauf ausgelassen</i>	20 s

\*beim Wechsel muss jeweils rückwärts über die Linie gefahren werden

## **Durchführung**

- Vor Beginn des Wettkampfs werden für jede Altersklasse die *Elemente (Läufe)* ausgelost.
- Es muss zu jedem *Element (Lauf)* ein Buchstabe ausgelost werden (A-B-C)
- Wenn es die Wettkampfstätte erlaubt, sollten die Läufe für alle Klassen parallel aufgebaut und durchgeführt werden.
- Die Standpunkte der Hindernisse sollten gemäß der Auslosung aufgebaut und zusätzlich markiert werden, um eine Verschiebung feststellen zu können und sie bei Verschieben wieder an der gleichen Stelle platzieren zu können.
- Von den Entfernungsangaben in den anhängenden Bildern für die einzelnen Hindernisse kann im Ausnahmefall abgewichen werden, wenn die Wettkampfstätte sonst ein flüssiges Durchfahren der Elemente nicht zulässt.  
Beim Umdrehen (vor-/rückwärts) muss ausreichend Platz zwischen den Hindernissen sein.
- *Wenn von vorwärts auf rückwärts bzw. von rückwärts auf vorwärts gedreht wird muss mit **beiden** Skates rückwärts über die Linie gefahren werden. Alle Rollen müssen auf dem Boden sein.*

- Start und Ziel werden zusätzlich durch Kegel markiert. Ein Berühren oder Verschieben zieht keine Strafe nach sich.
- Bei Handstoppung werden lediglich 10tel Sekunden notiert. Es gelten die Bestimmungen nach 4.2.10 der WKO.
- *Es sollen nur Kegel mit einer Höhe von 20 cm zum Einsatz kommen.*
- *Den Sportlern sollte eine ausreichende Einlaufzeit zur Verfügung stehen.*
- *Zu Beginn der Einlaufzeit wird den Sportlern gezeigt, wie sie durch den Parcours fahren sollen.*

*Der Veranstalter hat für die Bereitstellung von ausreichend Material (Stangen, Hütchen) zu sorgen.*

### **Schüler D**

- Es gibt 3 verschiedene *Elemente (Läufe)* von denen einer ausgelost wird.

### **Schüler C**

- Es gibt 5 verschiedene *Elemente (Läufe)* von denen einer ausgelost wird.

### **Schüler B**

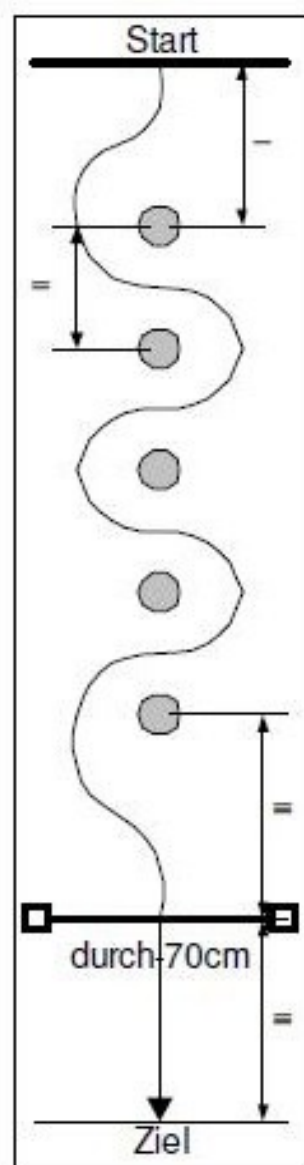
- Es gibt 12 verschiedene Elemente (Läufe) von denen 3 ausgelost werden.
- Diese werden in der Reihenfolge der Auslosung aufgebaut.
- Zwischen den einzelnen Elementen sollte ein Abstand von 4 m liegen.

### **Schüler A**

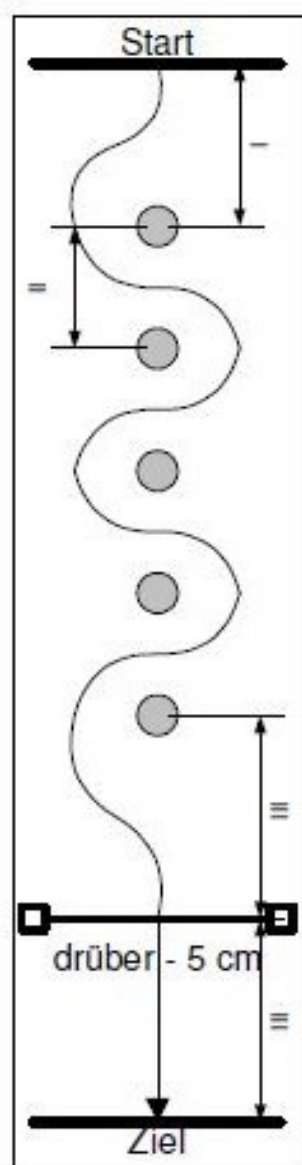
- Hier werden 2 Elemente (Läufe) der Schüler B und eines von 3 Elementen (Läufen) der Schüler A ausgelost und in der *Reihenfolge der Auslosung* aufgebaut.
- Zwischen den einzelnen Elementen sollte ein Abstand von 4 m liegen.

# Schüler D

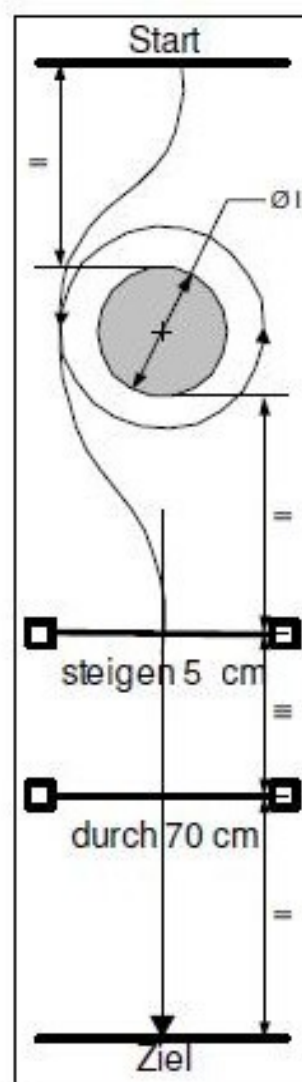
Lauf 1



Lauf 2



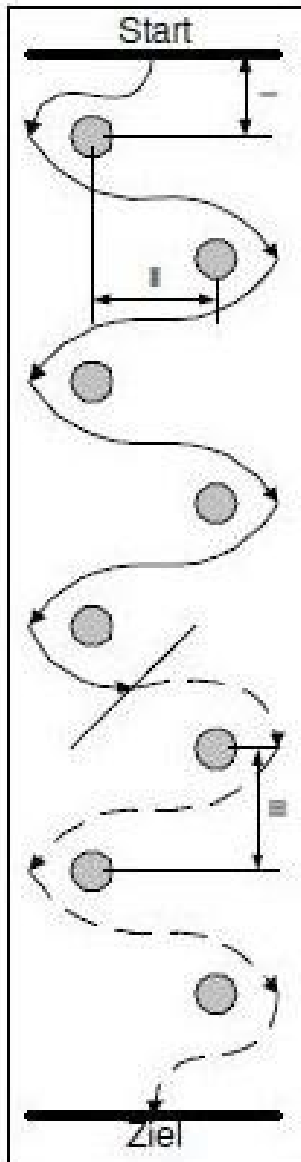
Lauf 3



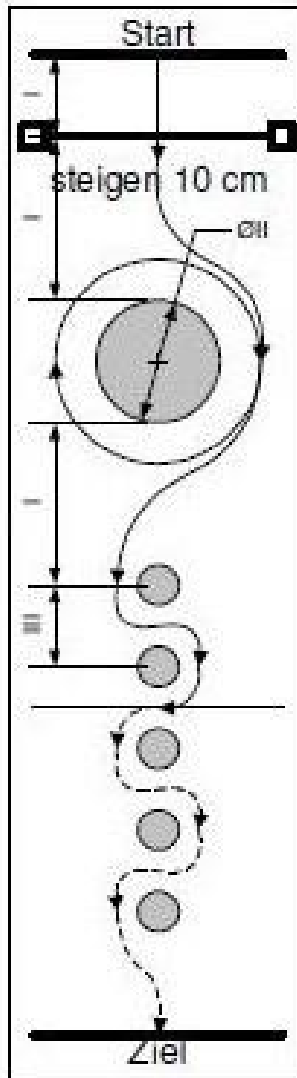
	I	II	III	I	II	III	I	II	III
A	4	1,5	4	3,5	2	3	1,5	4,5	3,5
B	3	2,5	3	1,5	3	5	2,5	3,5	4
C	2	3,5	5	2,5	4	3	3,5	2,5	3

# Schüler C

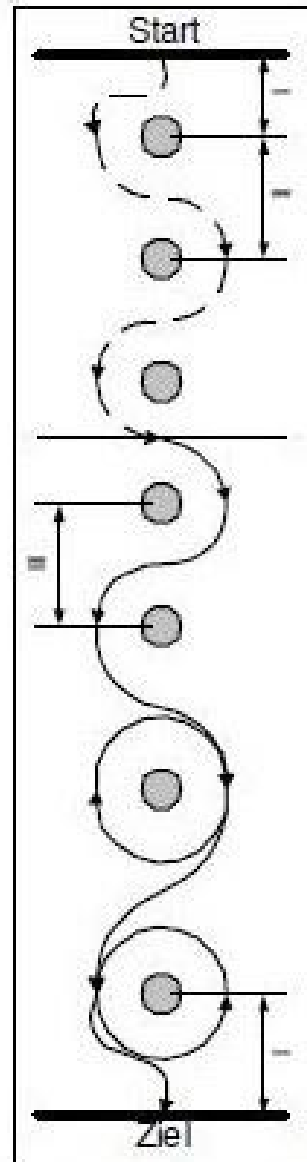
Lauf 1



Lauf 2



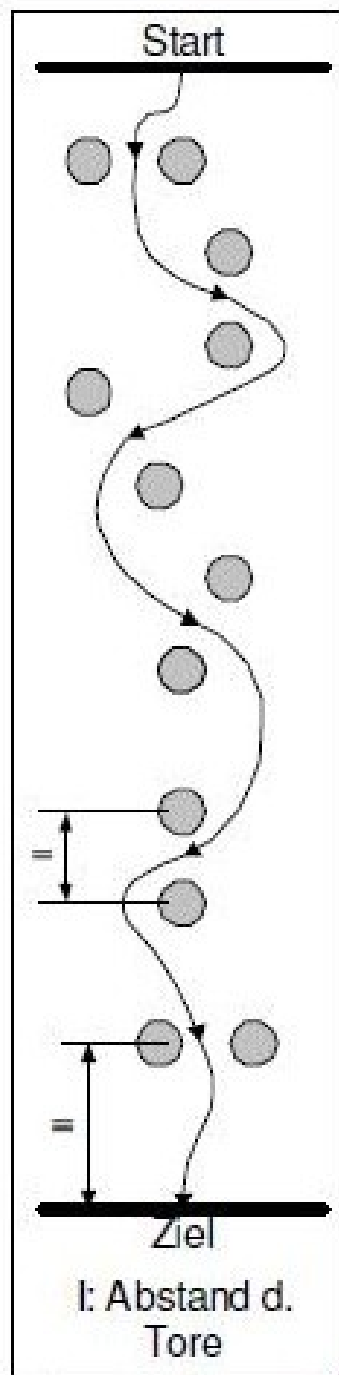
Lauf 3



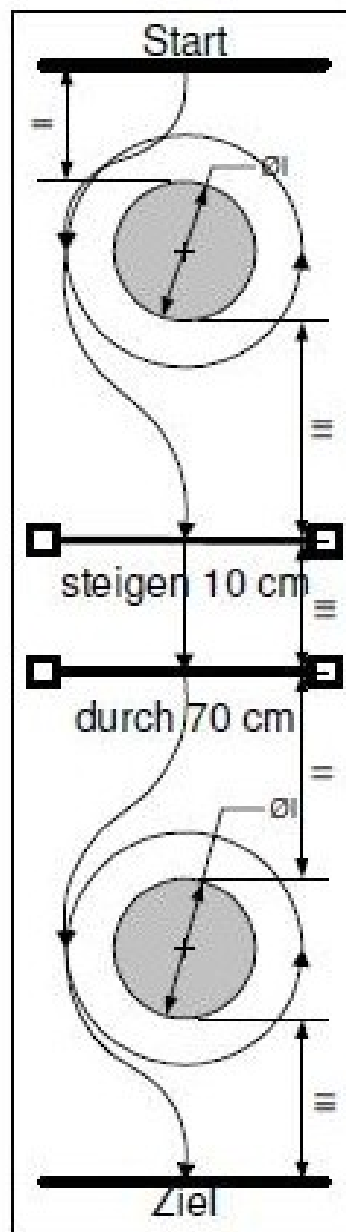
	I	II	III	I	II	III	I	II	III
A	2	3	4	5	1,5	1,5	1,5	4	3
B	3	2	2	3	2,5	3,5	2,5	3	2
C	4	4	3	2	4	2,5	3,5	2	4

# Schüler C

Lauf 4



Lauf 5



	I	II	III
A	2	0,55	6
B	3	0,75	5
C	4	0,9	4

## Schüler B

L  
a  
u  
f

1

I = Höhe

II = Höhe

I = Höhe

	I	II	III
A	1,05	0,45	7
B	0,8	0,25	5
C	0,95	0,35	6

L  
a  
u  
f

2

Höhe = 5cm

	I	II	III
A	0,7	0,9	0,8
B	0,8	0,7	0,9
C	0,9	0,8	0,7

L  
a  
u  
f

3

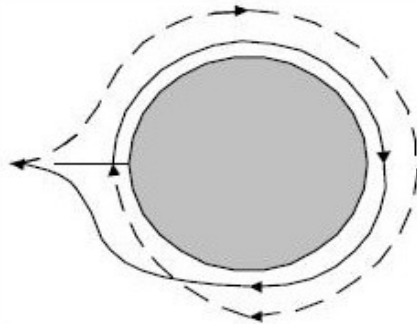
vorwärts

rückwärts

	I	II	III
A	3	8	5
B	2	6	7
C	4	5	8

## Schüler B

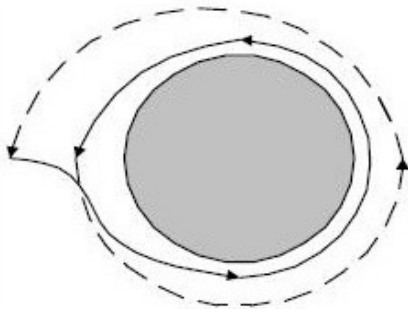
L  
a  
u  
f  
4



1 Runde rückwärts  
1 Rund vorwärts  
I / II / III = Kreisdurchmesser

	I	II	III
A	1,5	3	4
B	4,5	4	2,5
C	5,5	3	3,5

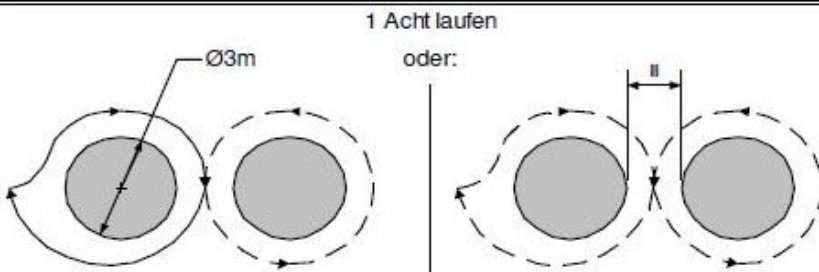
L  
a  
u  
f  
5



1 Runde rückwärts  
1 Rund vorwärts

	I	II	III
A	2	5	1,5
B	4,5	4	2,5
C	5,5	3	4,5

L  
a  
u  
f  
6



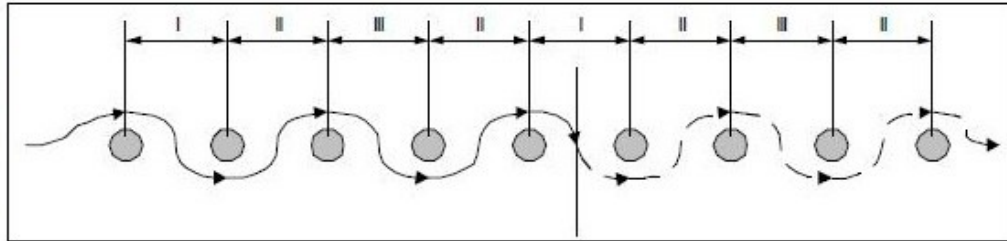
1 Acht laufen  
oder:

I = 1. Kreis; II = 2. Kreis

	I	II	III
A	vorw. rück.	2	
B	rück. rück.	5	
C	vorw. vorw.	3	

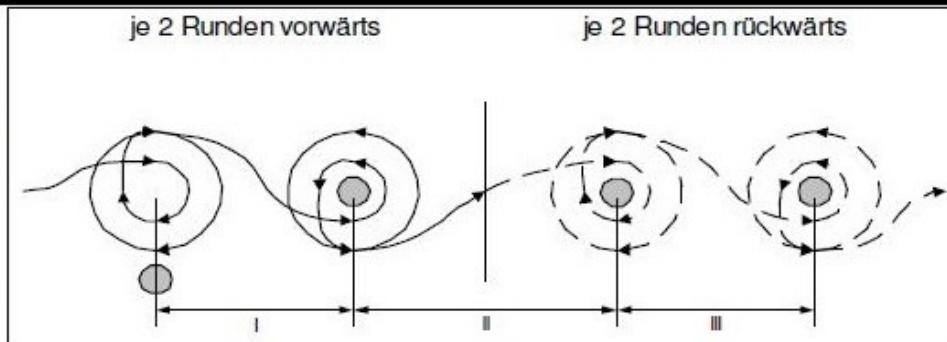
## Schüler B

L  
a  
u  
f  
7



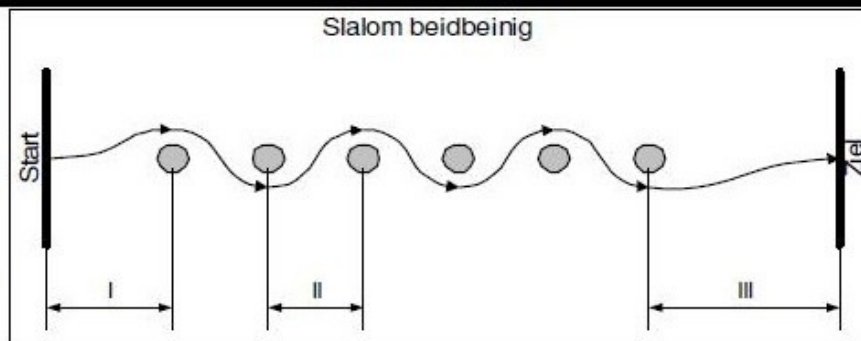
	I	II	III
A	1,5	3	4
B	2,5	2	3
C	5	1,5	2,5

L  
a  
u  
f  
8



	I	II	III
A	2	3	4
B	4	2	3
C	5	4	2

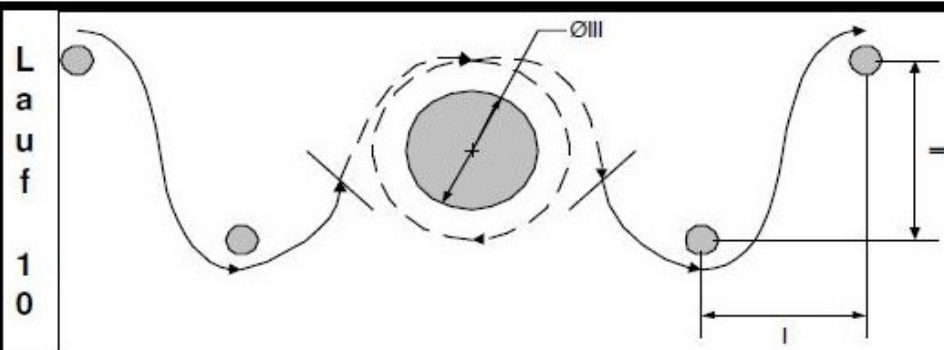
L  
a  
u  
f  
9



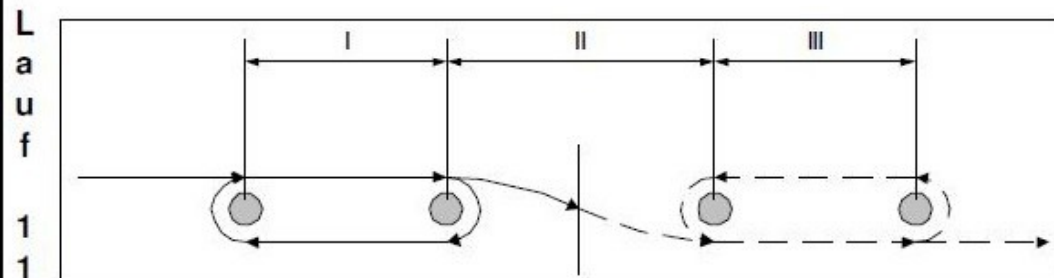
	I	II	III
A	5	3	2,5
B	4	2,5	2
C	3,5	2	2



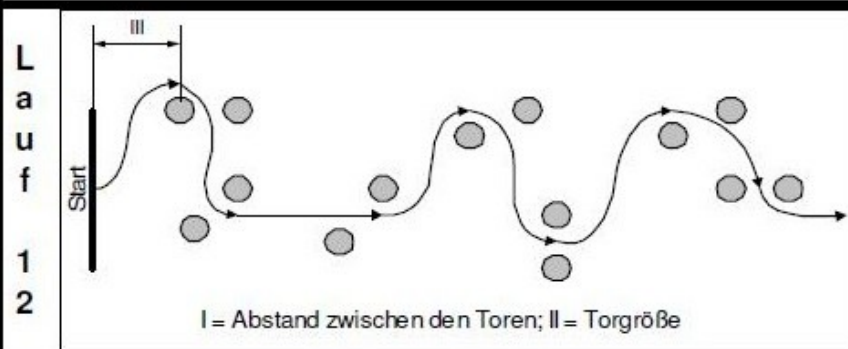
## Schüler B



	I	II	III
A	5	4	3
B	2	3	4
C	3	4	2,5



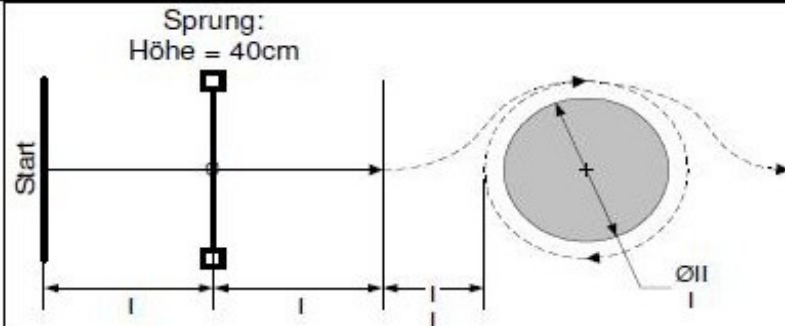
	I	II	III
A	3	5	4
B	4	4	2
C	5	3	5



	I	II	III
A	4	0,6	3
B	3	0,8	2
C	2	0,9	4

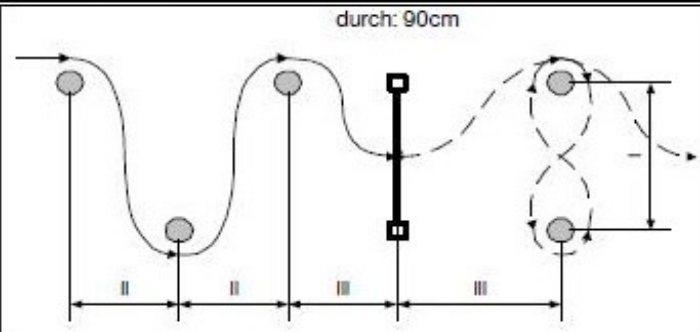
# Schüler A

L  
a  
u  
f  
1



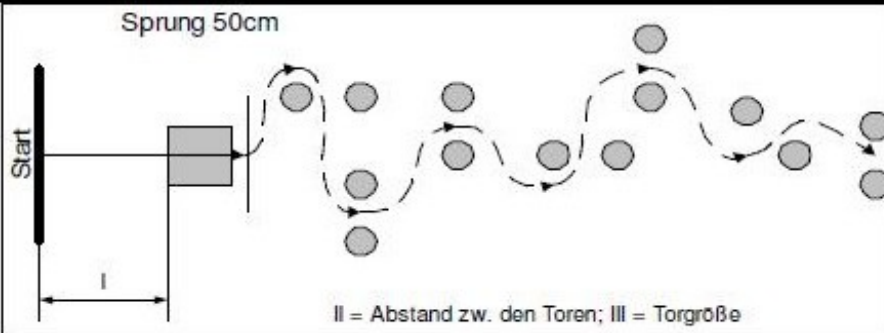
	I	II	III
A	3,5	2	5
B	4,5	3	4
C	5,5	4	3

L  
a  
u  
f  
2



	I	II	III
A	2,5	4	1,5
B	3	3	2,5
C	1,5	5	3,5

L  
a  
u  
f  
3



	I	II	III
A	6	2	0,6
B	5	3	0,8
C	7	4	1

# Auslosung der Geschicklichkeitsläufe

<b>Startgruppe</b>	<b>Lauf/Element</b>	<b>A, B, C</b>
<b>Schüler D</b>		
<b>Schüler C</b>		
<b>Schüler B</b>		
<b>Schüler A</b>		

