

Kindermehrkampf



KMK – 8jährige:

1. 25m ganze Lage Rücken/Brust/Kraul
2. 100m Kraul oder Rücken
3. Wendenausführung in Bauchlage
4. Wendenausführung in Rückenlage
5. Startsprung mit Gleitphase
6. 25m Kraulbearbeit

KMK – 9jährige:

1. 50m ganze Lage in Rücken/Brust/Kraul
2. 200m Kraul oder Rücken
3. Wendenausführung in Bauchlage
4. Wendenausführung in Rückenlage
5. Startsprung mit Gleitphase
6. 50m Kraulbearbeit

Beschreibung:

Schwimmstrecken:

- Die Wettkämpfe werden nach den gültigen Wettkampfbestimmungen ausgetragen.
- Der Start erfolgt WB-konform vom Startblock bzw. bei Rücken aus dem Wasser.
- „Kraul“ bedeutet, dass der Aktive jede andere Schwimmart schwimmen kann, außer Brust-, Schmetterlings- oder Rückenschwimmen (Analogie zu §126(1) WB).

Wendenausführung in Bauch-/Rückenlage:

Der Aktive schwimmt aus maximal 10m, mindestens 5m in Richtung Wand und führt eine WB-konforme Freistil- bzw. Rückenwende (es muss nicht zwingend eine Rollwende ausgeführt werden) aus. Der Schwimmer führt nach der Wende entweder eine Gleitbewegung und/oder Schmetterlingsbeinbewegung über eine Distanz von 5m aus. Die Bewegungen können unter/an/über der Wasseroberfläche erfolgen. Der Zeitnehmer startet seine Uhr, sobald das erste Körperteil die Wand berührt und stoppt diese, sobald der Kopf des Schwimmers (über, an oder unter der Wasseroberfläche) die 5m durchbricht.

Folgende Gründe führen zur Ungültigkeit des Versuchs:

- Die Wende wird nicht WB-konform ausgeführt.
- Körper/Arme/Hände befinden sich nach Verlassen der Füße von der Wand nicht in vollständiger Strecklage.
- Die Hände liegen nach Verlassen der Wand nicht übereinander.
- Die 5m Marke wird nicht erreicht.

Startsprung mit Gleitphase:

- Der Start erfolgt auf Startkommando – „Auf die Plätze“ + Pfiff
- Der Schwimmer springt vom Startblock und gleitet völlig gestreckt an oder unter der Wasseroberfläche ohne Bewegung bis zum Stillstand.
- Die Hände müssen aufeinander liegen.
- Der Messpunkt ist der Kopf.

Kindermehrkampf

- Die Weite wird in 10cm Schritten durch den Kampfrichter gemessen (nicht aufrunden!).
- Der Kampfrichter begleitet den Schwimmer vom Start bis zum Auftauchen.
- Der Versuch ist beendet, wenn...
 - Körper/Arme/Hände sich nicht mehr in vollständiger Strecklage befinden.
 - die Hände nicht mehr übereinander liegen.
 - Luft geholt oder aufgeatmet wird.
 - keine Vorwärtsbewegung mehr stattfindet.
- Der Versuch ist ungültig, wenn ...
 - der Start vor dem Startkommando erfolgt.

Beispiele für übereinanderliegende Hände beim Gleittest / Startsprung mit Gleitphase:

Richtig:



Falsch:



Kraulbeinarbeit:

- Auf Pfiff des Schiedsrichters begeben sich die Schwimmer ins Wasser.
- Danach hält sich der Schwimmer mit einer Hand an der Wand fest, mit der anderen umfasst der Schwimmer das Brett am oberen Rand.
- Sofort nach dem Startsignal muss das Brett mit den Händen am oberen Rand festgehalten werden.
- Auch beim Zielanschlag (ggf. Wendenanschlag) muss das Brett mit beiden Händen am oberen Rand umfasst werden. Nach dem Wendenanschlag darf ein Arm komplett vom Brett gelöst werden. Dieser muss nach dem Verlassen der Wand sofort aufs Brett zurückgeführt werden (ein Armzug ist nicht erlaubt). Die Zeit ist zu stoppen, wenn die Hände die Wand berühren.

Position der Hände am Brett:



Wertung der Leistungen:

1. Für die **Schwimmstrecken** erfolgt die Beurteilung anhand der gültigen FINA-Punktetabelle.
2. Bei der **Beinarbeit** erfolgt eine Punktwertung anhand der FINA-Tabelle für 50m-Strecken ganze Lage (bei 25m wird die Leistung mit 2 multipliziert).
3. Beim **Startsprung mit Gleitphase** gibt es pro 10 cm 2 Punkte.
4. Bei der **Wendenausführung in Bauch-/Rückenlage** erfolgt die Punktevergabe nach der erreichten Zeit.
 - 7,1 Sekunden oder schlechter = 0 Punkte
 - 7 Sekunden = 5 Punkte, für jede Zehntel-Sekunde besser = + 5 Punkte (z.B. 6,0 Sekunden = 55 Punkte)

Es erfolgt eine Mehrkampfwertung je Jahrgang und Geschlecht. In die Mehrkampfwertungen sind nur Leistungen von Aktiven aufzunehmen, die bei allen Disziplinen angetreten sind. Bei unsachgemäßer Durchführung der Disziplin ist die Disziplin mit 0 Punkten zu werten. Die Reihenfolge der Disziplinen ist in der Ausschreibung geregelt.