

## 11. ERICH STRAGANZ SEN. MEMORIAL (NÖLV ROBINSON CUP)

- Datum:** Sonntag, dem 19. Mai 2024, Beginn: 09.30 Uhr
- Ort:** Schwechat, Phönix-Sportplatz, Alfred Hornstraße 2, 2320 Schwechat
- Veranstalter:** SVS – Leichtathletik (ZVR-Zahl: 214693878), <http://www.svs-leichtathletik.at>
- Altersklassen:** Männlich und Weiblich U12 / Jahrgänge 2013-2017
- Bewerbe:** siehe Anhang (Beschreibung)
- Nennungen:** SVS - Leichtathletik, Erich Straganz, E-Mail: [info@svs-leichtathletik.at](mailto:info@svs-leichtathletik.at)
- Informationen:** Jandl Florian (Wettkampfleiter),  
E-Mail: [florian.jandl1@gmail.com](mailto:florian.jandl1@gmail.com)
- Nennschluss:** bis **spätestens Montag, dem 13. Mai 2024**
- Nenngeld:** Robinson-Cup Teilnehmer zahlen 15 €/Mannschaft,  
**Die Bezahlung des Nenngeldes erfolgt direkt bei der Veranstaltung!**
- Meldung:** bis spätestens 1 Stunde vor Beginn des jeweiligen Bewerbes an der gekennzeichneten Meldestelle
- Wertung:** Die Wertung erfolgt in den Kategorien „Maxi“ (Jahrgangsschnitt des Teams 2013,00-2014,24), „Medi“ (Jahrgangsschnitt des Teams 2014,25-2015,49), bzw. „Mini“ (Jahrgangsschnitt des Teams 2015,50 und jünger) nach Platzziffern. Ein Gleichstand im Endklassement bleibt bestehen.
- Preise:** die ersten 3 der jeweiligen Wertung erhalten Medaillen und alle Teams aller Wertungen erhalten Urkunden.
- Siegerehrungen:** finden ca. 30 Minuten nach Beendigung des letzten Bewerbes statt.
- Bestimmungen:** Die Wettkämpfe werden nach den derzeitigen gültigen Wettkampfbregeln des ÖLV durchgeführt.
- Haftung:** Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für Unfälle, Diebstahl etc.
- Allgemeines:** Die Veranstaltung wird mit Genehmigung des NÖLV durchgeführt und zählt zum NÖLV Robinson Cup 2024. Die Verwendung von Spikes ist nicht gestattet.

---

**Bewerbe und Beschreibung für den  
NÖ ROBINSON CUP, 19. Mai 2024  
in Schwechat – Phoenix-Sportplatz:**

**1. Linien-Sprint:**

Der/Die erste Mannschaftsteilnehmer/in steht in Schrittstellung an der Startlinie. Beim Startsignal muss er/sie zur ersten Markierung (5m) laufen, diese mit der Hand berühren, umkehren und wieder zur Startlinie zurücklaufen. Diese wieder mit der Hand berühren, umkehren und zur zweiten Markierung (7,5m) laufen. Diese wieder mit der Hand berühren, umkehren und zur Startlinie zurücklaufen. Diese wieder mit der Hand berühren, umkehren und zur letzten Markierung (10m) laufen. Ein letztes Mal diese mit der Hand berühren, umkehren und wieder zur Startlinie zurücklaufen, dort erfolgt die Übergabe dann mit Handschlag und der/die zweite Mannschaftsteilnehmer/in beginnt.

Gewertet wird die Gesamtzeit aller vier Mannschaftsmitglieder.

**2. 30 Sek „Schnurspring-Challenge“ (beidbeinig):**

Alle Mannschaftsteilnehmer/innen beginnen gleichzeitig beidbeinig schnurzuspringen, es werden alle Sprünge innerhalb der 30 Sekunden gewertet. Sollte ein Sprung nicht gelingen darf sofort weitergesprungen werden und es wird weitergezählt.

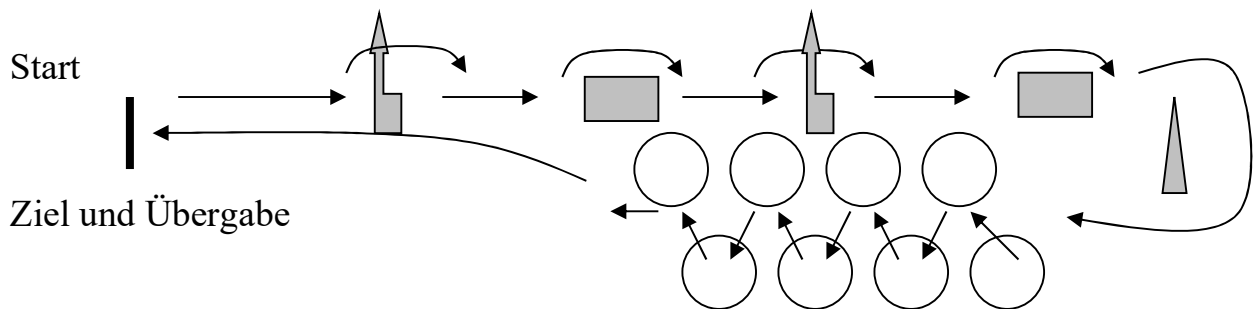
Die Gesamtzahl der Sprünge aller Mannschaftsmitglieder wird gewertet.

**3. Medizinballstoß:**

Beidarmiger Abstoß von der Brust aus paralleler Fußstellung. Jedes Mannschaftsmitglied hat 3 Versuche hintereinander, der weiteste Stoß wird gemessen. Jeweils die beste Weite jedes Teilnehmers wird zu einer Team-Wertung zusammengezählt.

Der Stoß ist ungültig, wenn der Sportler die Abwurfmarkierung übertritt bzw. betritt.

4. Umkehrstaffel mit Hindernissen (ca. 50m):



Start hinter der Startlinie → durch die Hürde → über die Schachtel → durch die Hürde → über die Schachtel → um das Hütchen → links, rechts in jeden Reifen steigen → durchs Ziel → Übergabe mit Handschlag.

Gewertet wird die Gesamtzeit.

5. Fahrradreifen-Weitwurf

Jedes Mannschaftsmitglied absolviert 3 Versuche aus dem Stand im Diskuskreis, der weiteste Standwurf jedes Mannschaftsmitgliedes wird zu einer Gesamtleistung addiert.

6. Sackhüpfen:

Jede Mannschaft erhält einen Sack zum Hüpfen. Die Mannschaftsteilnehmer/innen stehen sich paarweise gegenüber. Der/Die erste Teilnehmer/in beginnt beim Startsignal mit dem Sack zu hüpfen und muss nach der Strecke den Sack an den/die nächste/n Teilnehmer/in übergeben. Diese/r hüpfert mit dem Sack wieder zurück zum Start. Gewonnen hat die schnellste Mannschaft.

