

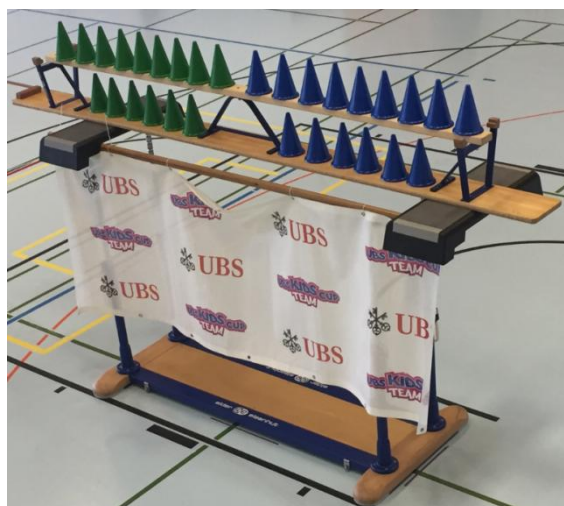
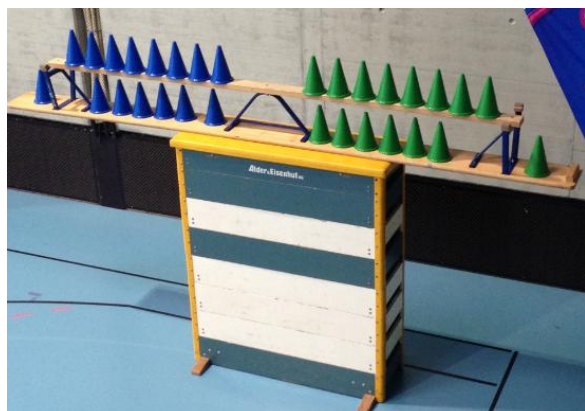
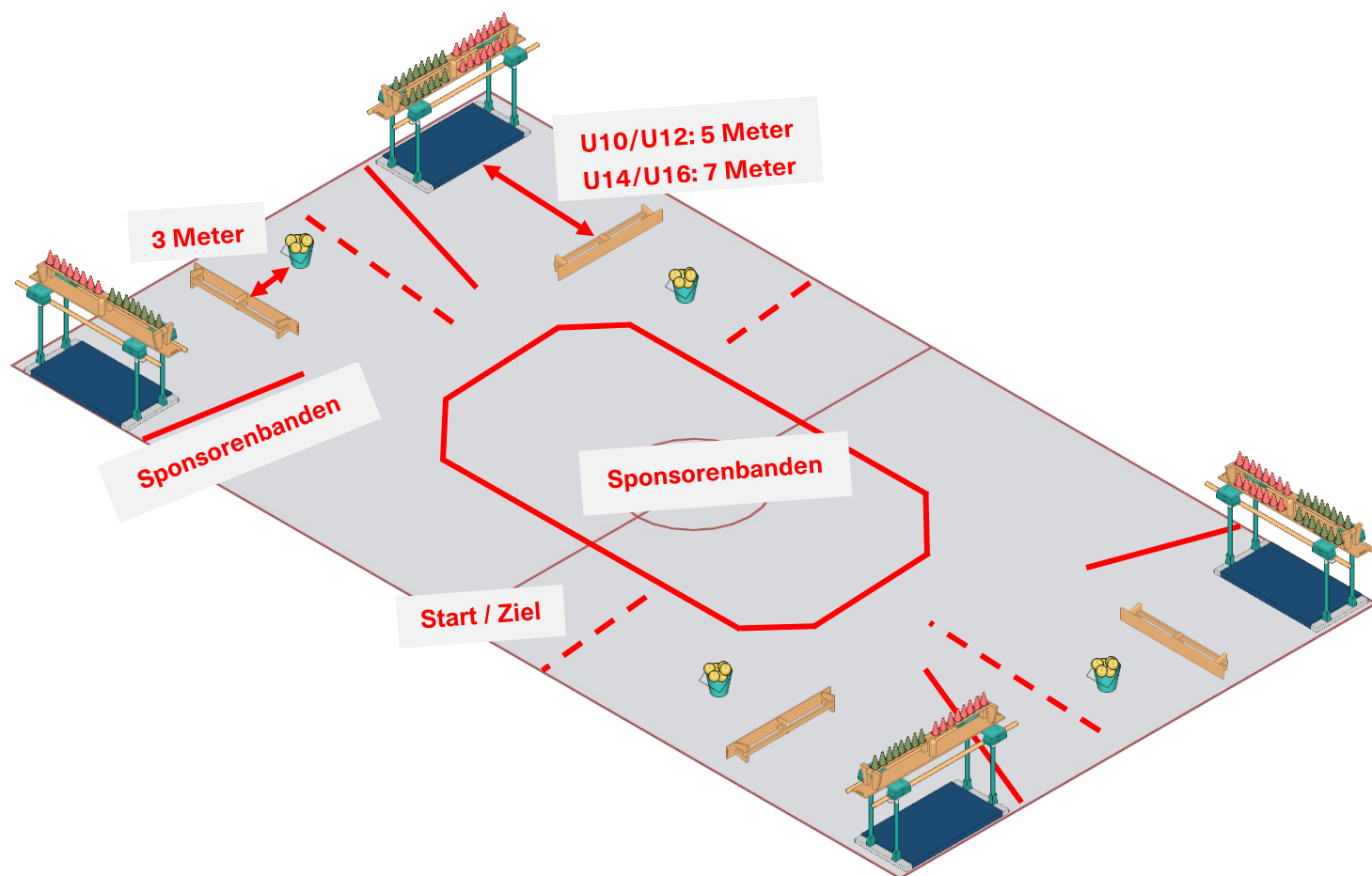
Alle

Biathlon

„Biathlon“

alle

Aufbau



Wichtige Punkte

- 3 Minuten
 - Runde: ca. 80m
 - nach jeder Runde MUSS geworfen werden bis alle Kegel getroffen sind, danach darf man nur noch laufen
 - Mindesthöhe der unteren Reihe: 1.80m
 - An allen vier Stationen müssen die gleichen Voraussetzungen herrschen (Abprall, etc.) → Rückwand wird von Logistiker geliefert
-

To Do's

- Nach jeder Serie Foto von den Kegeln machen, die noch auf der Bank stehen zusammen mit dem dazugehörigen Team → Beweis bei Reklamationen
 - Falls Startbreite zu eng, die Langbank für den Start etwas zur Seite schieben
 - Möglichst vermeiden, dass Bälle auf Laufbahn herumliegen
 - Optimalerweise drei Rundenzähler pro Team (falls nicht genügend Helfer zwei pro Team) → nach Serie Anzahl Runden vergleichen → haben mind. zwei Zähler die gleiche Anzahl Runden, diese Zahl verwenden. Haben alle drei Zähler verschiedene Anzahlen, kurz und unauffällig absprechen, welche Zahl am ehesten stimmen könnte.
-

Ablauf

- 4 Wurfstationen, bei welchen je zwei Teams starten
 - Teams werden mit verschiedenfarbigen Überzieh-Leibchen gekennzeichnet
-

Reglement

Biathlon (alle Kategorien)	Wertung	Materiale	Helfer(innen)
Jeder Athlet versucht innerhalb von 3 Min. möglichst viele Runden (à ca. 80m) zu absolvieren. Zwischen den Laufrunden können an der Wurfstation zusätzliche Punkte erzielt werden: In 5 Metern (U12/U10) / In 7 Metern (U16/U14) Entfernung wird eine Langbank auf zwei Barren oder Ähnlichem (z.B. Schwedenkästen) hochgestellt, Mindesthöhe untere Reihe 1.80m. Nach jeder Runde muss versucht werden, die darauf aufgestellten Markierkegel (15 Stück insg.) mit einem Tennisball zu treffen. Keine Punkte geben Kegel, die am Ende noch auf der Bank stehen bleiben. Alle anderen Kegel werden als Punkt gezählt. Auch Kegel, die auf der Bank liegen bleiben (also nicht mehr stehen) werden als Punkt gezählt. Die Kegel werden während der 3 Min. nicht wieder auf die Bank zurückgestellt. Sind alle 15 getroffen, darf das Team weiterlaufen, ohne zu werfen. Bis zu diesem Zeitpunkt, muss von jedem Teammitglied und nach jeder Runde ein Ball geworfen werden. Es gibt 4 Wurfstationen, bei welchen je zwei Teams starten. Die Teams werden mit verschiedenfarbigen Überzieh-Leibchen gekennzeichnet. Startkommando: Das Startkommando lautet: «Auf die Plätze, los!» Startaufstellung: Die Athleten werden an der Startlinie abwechselungsweise eingereiht: Zwei Teams vom gleichen Verein dürfen nicht gleichzeitig an einer Wurfstation eingeteilt werden. Über Eingabe in die Software sicherstellen.	Pro absolvierte Laufrunde 1 Punkt: Laufrunde wird gezählt, wenn ein Ball aus dem Behälter genommen wird. Sobald keine Kegel mehr stehen, zählt die Überquerung der Ziellinie. Pro Markierkegel der von der Bank fällt oder auf der Bank liegt (also nicht mehr steht) gibt es 1 Zusatz-Punkt. Die Athleten beginnen den Biathlon mit einer Laufrunde. Jedes Team hat sein eigenes „Trefferfeld“ (verschiedene Farben der Markierkegel)	Markierkegel (4 x 30) 8 Barren, 4 Langbänke, 8 Stepper Tennisbälle (ca. 4 x 100) 4 Ballbehälter in Abstand von 3 Metern mittig zur Langbank 4 Langbänke als Abwurfline 16 Rundenzähler 8x6 farbige Überzieh-Leibchen Stoppuhr (Zeitnahme durch den Speaker)	Pro Team: 3 Rundenzähler optimal, 2 Rundenzähler notwendig [unabhängig] 1 Schreiber 1 Trefferzähler Diverse „Balljungen“