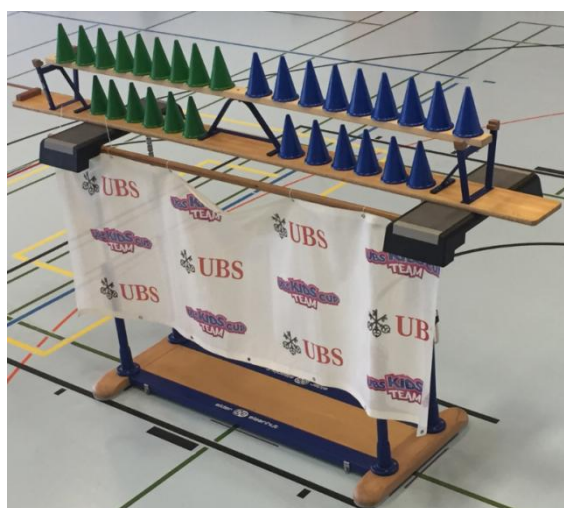
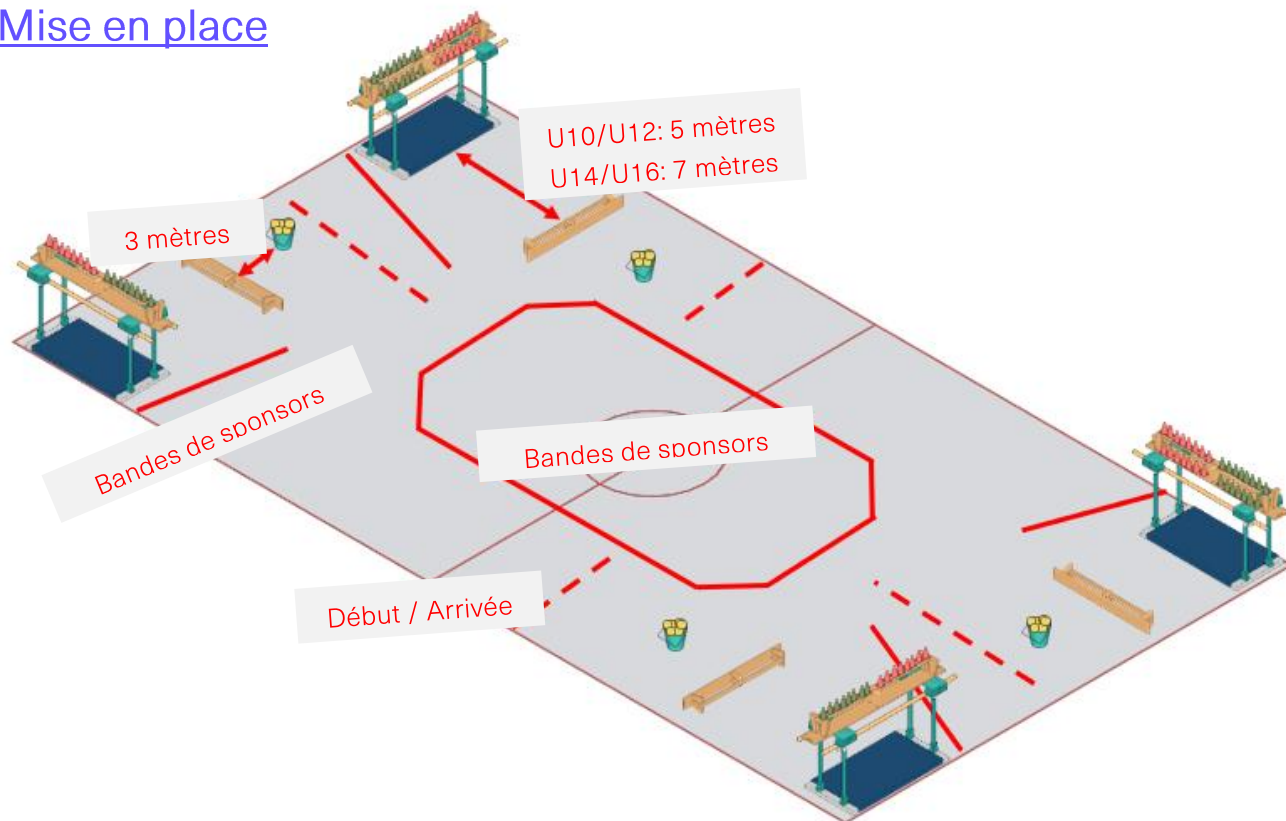


„Biathlon“

tous

Mise en placePoints importants

- 3 minutes
- Tour : env. 80m
Après chaque tour il est OBLIGATOIRE de lancer jusqu'à ce que tous les cônes soient touchés, ensuite il est permis de seulement courir
- Hauteur minimale de la rangée du bas : 1.80m

- Les mêmes conditions régissent aux quatre postes (rebond, etc.) → le logisticien livre le panneau arrière

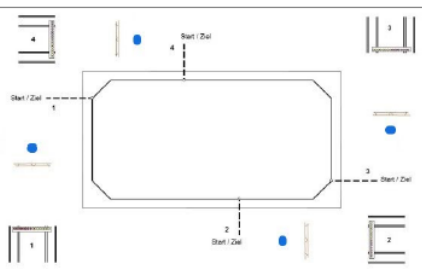
To Do's

- Après chaque série prendre en photos les cônes qui sont encore debout sur le banc avec le team correspondant → preuve en cas de réclamation
 - Si la largeur du départ est trop étroite, pousser le banc suédois un peu sur le côté pour le départ
 - Éviter si possible que les balles se trouvent sur la piste de course
 - Dans l'idéal trois compteurs de tours par team (si nombre d'aides insuffisant, deux par team) → après la série comparer le nombre de tours → si au moins deux compteurs ont le même nombre de tours, tenir compte de ce nombre. Si les trois compteurs ont des nombres différents, discuter brièvement sans se faire remarquer, quel nombre est le plus plausible.
-

Déroulement

- 4 stands de tir sur lesquels s'alignent à chaque fois 2 teams
 - Les teams sont reconnaissables aux t-shirts de couleurs différentes
-

Règlement

Biathlon (toutes les catégories)	Évaluation	Matériel	Aides
Chaque athlète tente d'effectuer le plus de tours (d'env. 80m) possible en 3 minutes. Entre les tours de course, il est possible d'obtenir des points supplémentaires sur le stand de tir : À 5 mètres (U12/U10) / à 7 mètres (U16/U14) de distance, on pose un banc suédois sur deux barres ou autres (par ex. caissons suédois). Hauteur minimale de la rangée inférieure est de 1.80m. Après chaque tour, il faut essayer de toucher les cônes posés dessus (au total 15) avec une balle de tennis. Les cônes touchés restent par terre et ne sont pas remplacés sur le banc. Les cônes qui restent debout sur le banc à la fin ne donnent pas de points. Tous les autres cônes comptent, même les cônes qui restent sur le banc, mais qui sont couchés (donc plus debout) comptent. Pendant les 3 min. les cônes ne sont pas remplacés sur le banc. Si les 15 cônes sont tombés, le team peut continuer de courir sans tirer. Jusqu'à ce moment, chaque membre de l'équipe faut tirer une balle après chaque tour. Il y a 4 stands de tir et deux teams s'alignent sur chacun. Les teams portent des gilets de différentes couleurs pour se différencier. Le signal du départ est: «vos places, partez!» Disposition au départ: les athlètes sont placés sur la ligne de départ en rangées alternées  Deux teams de la même société ne doivent pas être affectés en même temps à un poste de lancer. Garantir dans le logiciel via la saisie.	1 point par tour effectué : le tour est compté lorsqu'un joueur prend une balle dans le bac. Lorsque tous les cônes sont renversés, c'est le franchissement de la ligne d'arrivée qui compte. Pour chaque cône de marquage qui tombe de la berge ou qui se trouve sur la berge (c'est-à-dire qui n'est plus debout), il y a 1 point supplémentaire. Les athlètes commencent le biathlon par un tour de course.  Chaque team a son propre „stand de tir“ (cônes de différentes couleurs)	Cône (4 x 30) 8 barres, 4 bancs suédois, 8 Stepper Balles de tennis (env. 4 x 100) 4 conteneurs de balles à une distance de 3 mètres au milieu du banc suédois 4 bancs suédois comme ligne de lancement 16 compteurs de tours 8x6 gilets de couleur Chronomètre (chronométrage par le speaker)	Par team: 3 compteurs de tours dans l'idéal, 2 compteurs de tours indispensables [autonomes] 1 secrétaire 1 compteur de tirs Divers „ramasseurs de balles“