

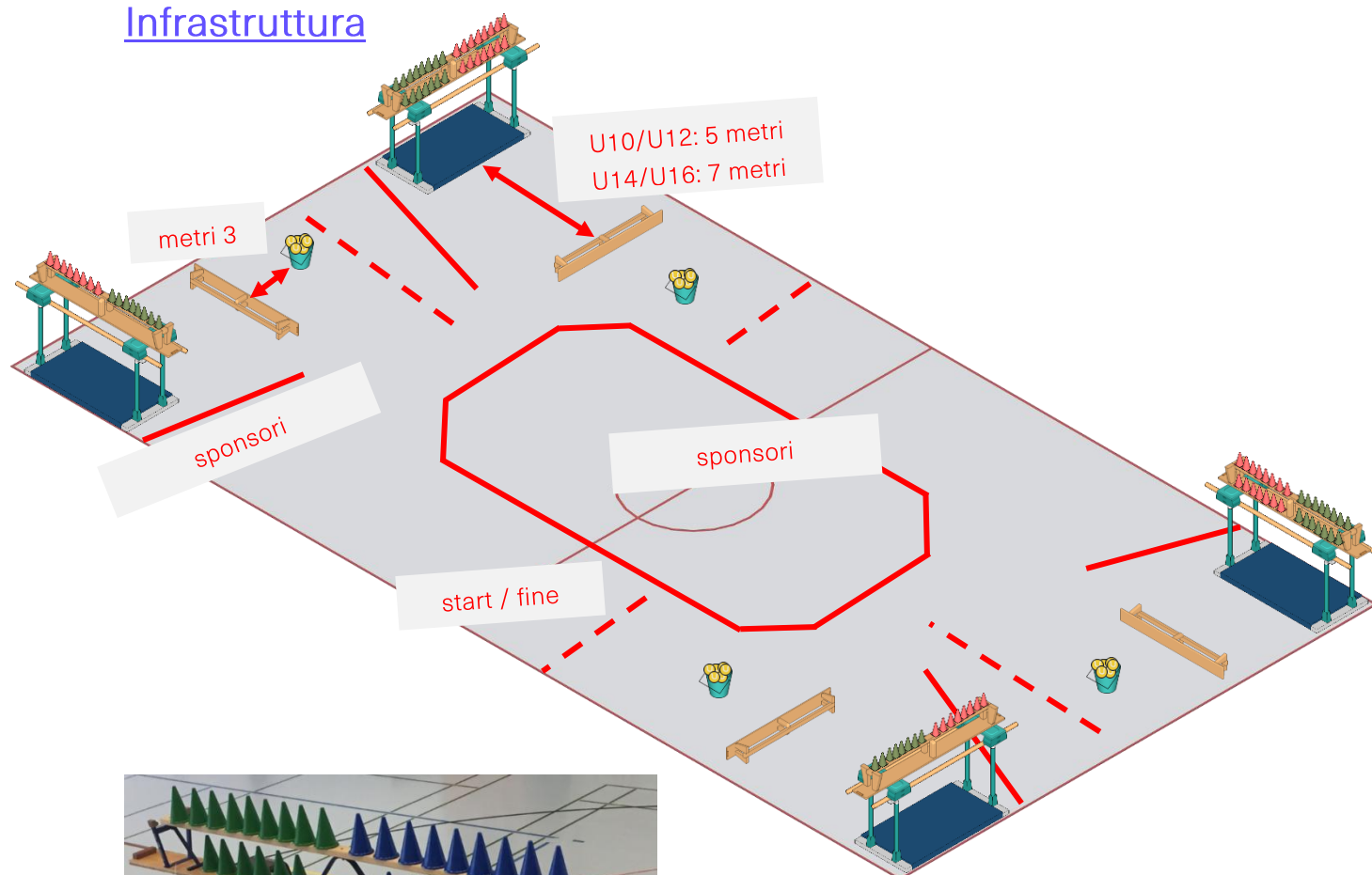
tutti

Biathlon

„Biathlon“

tutti

Infrastruttura



Punti importanti

- 3 minuti
 - Giro: di circa 80m
 - Dopo ogni giro si DEVE lanciare, finché tutti i coni sono stati colpiti, poi si può soltanto correre
 - Altezza minima della fila sottostante: 1.80m
 - In tutte e quattro le postazioni ci devono essere le stesse condizioni (rimbalzo, ecc.) → la parete di fondo viene fornita dalla logistica
-

To do's

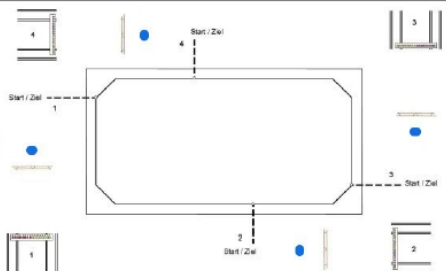
- Dopo ogni serie fare delle foto dei coni che sono ancora in piedi sulla panchina, con la squadra appartenente → prova in caso di reclami
 - Se la linea di partenza dovesse essere troppo stretta, spostare la panchina a lato per la partenza.
 - Possibilmente evitare che ci siano palline sul circuito
 - Idealmente 3 contatori di giri per squadra (se non dovessero esserci abbastanza aiutanti 2 per squadra) → finita la corsa confrontare il numero di giri → se due aiutanti dovessero avere lo stesso numero di giri, viene utilizzato questo dato. Se tutti e tre gli aiutanti dovessero avere un numero di giri differente, discutere velocemente e discretamente, quale dato è più verosimile.
-

Svolgimento

- 4 stazioni di lancio, nelle quali partono 2 squadre ciascuna
 - Le squadre vengono contrassegnate con delle casacche colorate
-

tutti

Regolamento

Biathlon (tutte le categorie)	Valutazione	Materiale	Aiutanti
Ogni atleta cerca, nel tempo di 3 minuti, di realizzare il maggior numero di giri (di circa 80m). Fra un giro e l'altro si possono ottenere punti aggiuntivi ad una postazione di lancio: ad una distanza di 5 metri (U12/U10) / 7 metri (U16/U14) viene posizionata una panchina, che viene appoggiata su due parallele o simili (ad esempio dei cassoni). L'altezza minima per la fila di coni sottostante è di 1.80m. Dopo ogni giro si deve cercare di colpire con una pallina da tennis i coni (15 in totale) posti sulla panchina. I coni che alla fine sono rimasti in piedi sulla panchina non danno alcun punto. Tutti gli altri coni vengono contati come punti. Anche i coni che cadono, ma rimangono sulla panchina (che quindi non sono più in piedi) contano come punti. Durante i 3 minuti i coni non vengono riposizionati sulla panchina. Dal momento che tutti e 15 i coni sono stati colpiti la squadra può continuare a correre senza lanciare. Fino a questo momento ogni membro della squadra, dopo ogni giro, deve aver lanciato una palla. Ci sono 4 postazioni di lancio, da ciascuna delle quali partono due squadre. Le squadre vengono contrassegnate da casacche di colori diversi. Comando di partenza: il comando di partenza è «Ai vostri posti, pronti, via!» Posizionamento di partenza: gli atleti vengono posizionati in modo alternato sulla linea di partenza:  Due squadre della stessa società non possono essere assegnate alla stessa postazione di lancio contemporaneamente. Controllare tramite il software.	Per ogni giro completato si ottiene 1 punto: il giro viene contato quando viene estratta una pallina dal contenitore. Non appena tutti i coni sono caduti conta il passaggio dalla linea di partenza. Per ogni cono di marcatura che cade dalla banca o si trova sulla banca (cioè non più in piedi) c'è 1 punto aggiuntivo. Gli atleti iniziano il biathlon con un giro di corsa.  Ogni squadra ha la propria „zona di lancio” (coni di differenti colori).	Coni (4 x 30) 8 parallele, 4 panchine, 8 step Palline da tennis (circa 4 x 100) 4 contenitori di palline, posti al centro a distanza di 3m dalla panchina 4 panchine come linee di lancio 16 contagiri 8x6 casacche colorate Cronometro (cronometraggio eseguito dallo speaker)	Per squadra: ottimale: 3 contatori di giri, necessari: 2 contatori di giri [indipendenti] 1 segretario 1 aiutante che conta i coni colpiti Diversi raccattapalle