



www.turnvereinsursee.ch



Turnverband
Luzern
Ob- und
Nidwalden

www.turnverband.ch

Ausschreibung

Polyathlon

15.09.2018 in Sursee

SUPERHELDEN



POLYATHLON

Inhalt

Superhelden	1
Angebot	2
Zeitplan	2
Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen	3
Kategorien / Startgelder / Startzeiten	3
Kategorie A-D	3
Kategorie Familie	3
Kategorie Fun	4
Anmeldeschluss	4
Anmeldestelle	4
Teilnahme	4
Bekleidung	4
Versicherung	5
Wettkampfanlage / Situationsplan	5
Garderoben	5
Auszeichnungen	5
Verpflegung	6
Anreise	6
Schiedsgericht	6
Durchführung / Witterung	6
Fundbüro	6
Sanität	6
Kontaktinformationen	7
Disziplin 1: Polyathlon-Parcours	8
Disziplin 2: Rettungsaktion Supersprung	9
Disziplin 3: Superheldenprüfung Donald Duck	10
Disziplin 4: Superwurf	11
Disziplin 5: Superheld im Einsatz	12
Disziplin 6: Rettungsaktion Allround	13
Disziplin 7: Die Wasserhelden	15
Disziplin 8: Superheldenprüfung	16

Liebe Superhelden, herzlich Willkommen in Supermania!

Der STV Sursee sowie die Abteilung Jugend des Turnverbandes LU/OW/NW freuen sich, Euch hiermit die exklusiven Unterlagen des diesjährigen Polyathlon Sursee zu präsentieren.

Mit sieben heroischen Disziplinen und dem grossen Polyathlon-Parcours wartet auf alle Superhelden ein Tag voller Spiel, Spass und Überraschungen. Die Superhelden müssen ihren Mut und Geschicklichkeit unter Beweis stellen und als gut eingespieltes Team zeigen, wie sie die Herausforderungen zusammen meistern. Tapferkeit, Geschwindigkeit und Superkräfte entscheiden wer am Schluss die Superschurken am schnellsten besiegen kann.

Mit dieser Ausschreibung verfügt Ihr über alle wichtigen Informationen, welche Ihr für die Anmeldung, die Vorbereitungen sowie den Heldentag benötigt. Mit Hilfe der detaillierten Disziplinenbeschriebe könnt Ihr Euch optimal auf diese Herausforderung vorbereiten.

Wir freuen uns auf Eure Anmeldung und wünschen Euch schon heute eine unvergessliche und erlebnisreiche Supermania in Sursee.

Fabienne Vogel
Turnverein Sursee
OK-Präsidentin Polyathlon

Marco Wermelinger
Turnverband LU/OW/NW
Wettkampfleitung

Angebot

Gruppenwettkampf mit 7 Disziplinen sowie dem grossen neu kreierten Polyathlonparcours.

Zeitplan

Zeit	Gruppe
9:00 Uhr	Start Kat. A und B
Bis 9:30 Uhr	Mutationen / Nachanmeldungen Kat. A und B
11:30 Uhr	Wettkampfschluss Kat. A und B
12:30 Uhr	Rangverkündigung Kat. A und B
12:00 Uhr	Start Kat. C und D
Bis 13:00 Uhr	Mutationen / Nachmeldungen Kat. C und D
15:30 Uhr	Start Familien- und Fun-Kategorie (Anmeldungen bis 15:00 Uhr)
	Wettkampfschluss Kat. C und D
17:30 Uhr	Rangverkündigung Kat. C, D, Familien- und Fun

Der Einfachheit halber verwenden wir die männliche Personen- und Stellenbezeichnung. Darunter sind stets auch die weiblichen Bezeichnungen zu verstehen.

Kategorien / Startgelder / Startzeiten

Kategorie	Startgeld Gruppe	Startzeiten
A 2002 – 2005	Fr. 50.--	9:00 Uhr
B 2006 – 2007	Fr. 50.--	9:00 Uhr
C 2008 – 2009	Fr. 50.--	12:30 Uhr
D 2010 und jünger	Fr. 50.--	12:30 Uhr
Familien	Fr. 20.--	15:30 Uhr
Fun	Fr. 20.--	15:30 Uhr

Kategorie A-D

Eine Gruppe besteht aus 5 Kindern. Der Jahrgang des ältesten Kindes gibt die Startkategorie an. Jüngere Teilnehmer können in einer höheren Kategorie unbeschränkt eingesetzt werden. Pro Riege können mehrere Gruppen starten. Ein Kind darf mit verschiedenen Gruppen starten. Jede Gruppe absolviert den Polyathlon-Parcours sowie weitere 7 spielerische Disziplinen.

Kategorie Familie

Eine Gruppe besteht aus 3 bis 5 Personen (davon mind. einen Elternteil oder eine erwachsene Person aus der Verwandtschaft). Die Gruppe absolviert nur den Polyathlon-Parcours. Die Anmeldung erfolgt direkt am Wettkampftag bis 15:00 Uhr.

Kategorie Fun

Eine Gruppe besteht aus 3 bis 5 Personen. Es gibt keine Altersvorschriften. Alle können mitmachen – egal ob Teilnehmende, Betreuer oder Zuschauer. Die Gruppe absolviert nur den Polyathlon-Parcours. Die Anmeldung erfolgt direkt am Wettkampftag bis 15:00 Uhr.

Anmeldeschluss

Freitag, 31. August 2018

(oder gemäss Absprache mit der Wettkampfleitung)

Anmeldestelle

Marco Wermelinger, Buchenweg 1, 6260 Reiden, Tel. 079 710 21 28

E-Mail: marco.wermi@gmail.com

Internet: www.turnvereinsursee.ch
 www.turnverband.ch

Teilnahme

Kategorie A-D: Mädchen und Knaben der Jahrgänge 2002 und jünger.
Weitere Kategorien gemäss Kategorienbeschrieb.

Bekleidung

Motto getreue T-Shirts/Bekleidung sind willkommen, genauso wie
Gesichtsbemalungen oder Schlachtrufe!

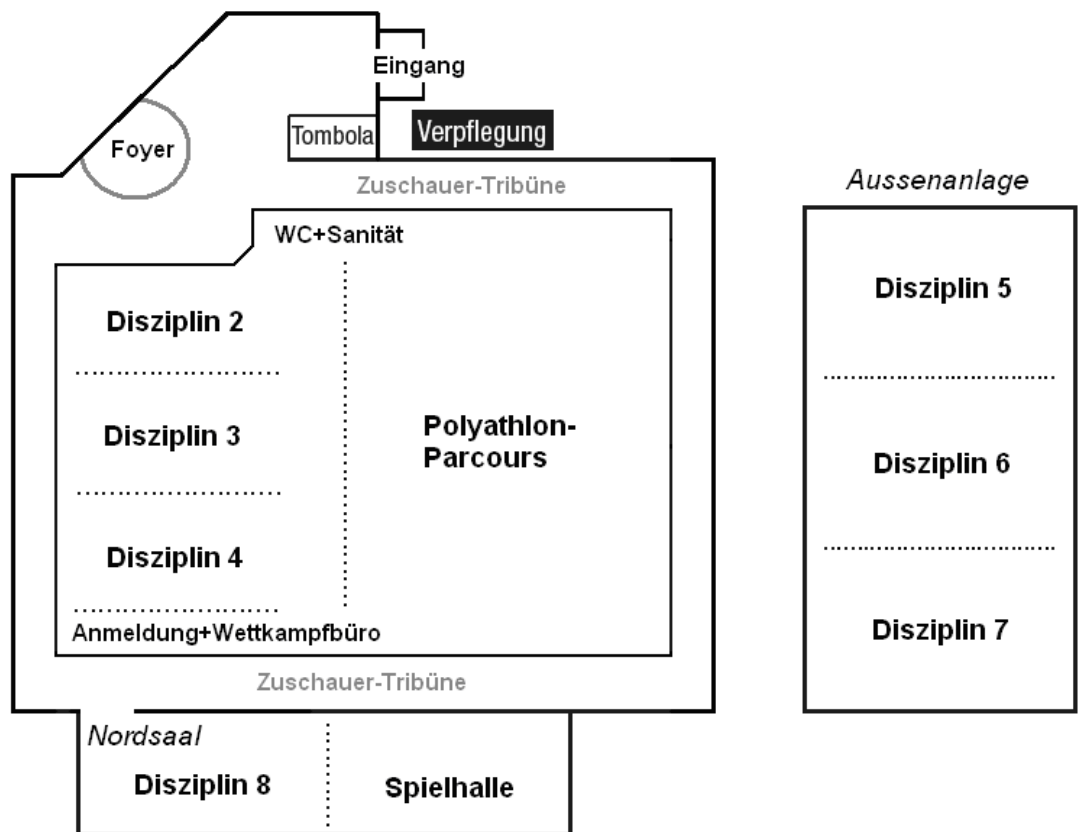
Einzig Gegenstände, welche die Ausübung von Sport behindern, lasst ihr
bitte zu Hause!

Versicherung

Ist Sache der Teilnehmer. Der Organisator lehnt jede Haftung für Unfälle, Schadenfälle und Diebstahl ab.

Wettkampfanlage / Situationsplan

Stadthalle Sursee



Garderoben

Stehen in der Stadthalle zur Verfügung.

Auszeichnungen

Die drei Erstrangierten jeder Kategorie gewinnen eine Auszeichnung. Jedes teilnehmende Kind erhält ein Andenken.

Verpflegung

Der STV Sursee betreibt eine grosse Festwirtschaft.

Anreise

Sursee ist gut mit den öffentlichen Verkehrsmitteln erreichbar. Die Stadthalle liegt nur wenige Gehminuten vom Bahnhof entfernt.

Achtung: Parkplätze sind gebührenpflichtig!

Schiedsgericht

Rekurse sind schriftlich bis spätestens 15 Minuten nach Wettkampfschluss an den Vertreter des Verbandes einzureichen. Er und zwei Mitglieder des OK entscheiden endgültig. Gleichzeitig ist eine Protestgebühr von Fr. 100.00 abzugeben. Bei Ablehnung der Einsprache verfällt die Protestgebühr.

Durchführung / Witterung

Der Polyathlon findet bei jeder Witterung statt.

Fundbüro

Während des Anlasses befindet sich das Fundbüro bei der Anmeldung. Nach dem Anlass kontaktieren sie die Hauswarte der Stadthalle Sursee Telefon 079 582 10 19, bis 14 Tage nach dem Anlass.

Sanität

Samariterverein Sursee.

Fabienne Vogel

OK Präsidentin

Tel. 079 648 65 79

fabiennevogel3@gmail.com

Marco Wermelinger

Vertreter Turnverband

Tel. 079 710 21 28

marco.wermi@gmail.com

Standort: Stadthalle

Der Polyathlon-Parcours ist Adrenalin pur und eines der Highlights des ganzen Polyathlons. Die Gruppe durchläuft diesen Parcours als Team. Dabei muss sie unterschiedliche Hindernisse überwinden und sich diversen Herausforderungen stellen.

Spass, Nervenkitzel, Strategie und Spannung sind garantiert!!!

Ziel: Die Gruppe muss so schnell wie möglich durch diesen Parcours rennen, hüpfen, klettern, kriechen, balancieren, ...

Messfaktor: Endzeit. Die Zeit wird gestoppt, sobald die letzte Person die Ziellinie überquert hat.

Spezielles: Diese Disziplin wird zweifach gewertet und erhält somit die doppelte Gewichtung im Vergleich mit den übrigen Disziplinen.

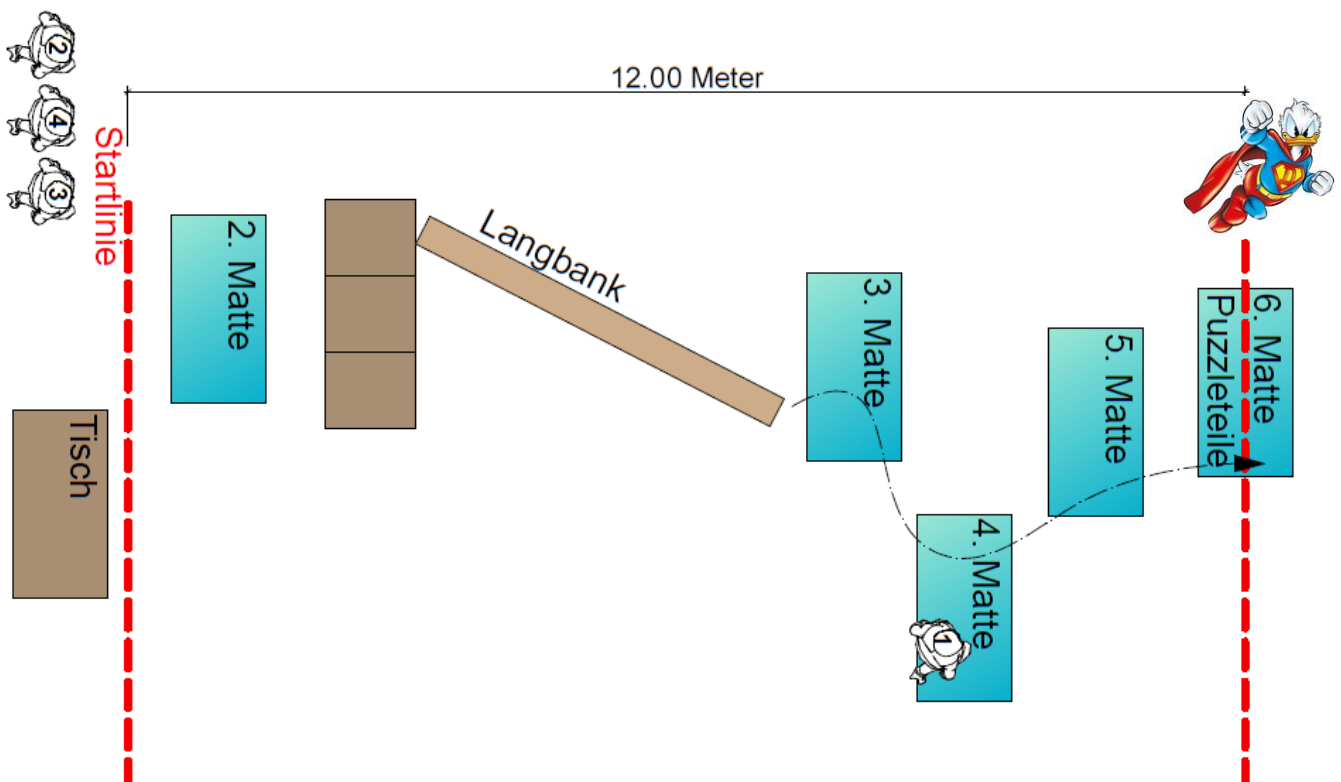
Standort: Stadthalle

Spieler 1 klettert auf den Schwedenkasten, rutscht die Langbank herab und hüpft von einer zur anderen Matte bis zum markierten Feld. Im markierten Feld holt der Spieler zwei Puzzlestück und nimmt denselben Weg wieder zurück. Sobald der Spieler auf der Matte beim Start gelandet ist, darf der nächste Spieler starten.

Messfaktor: Endzeit, sobald das Puzzle fertig gestellt ist. (max. 4 min.)

Strafzeit: Die Langbank muss heruntergerutscht werden! Ebenfalls darf nicht neben die Matten getreten werden. Als Strafe muss ein Puzzleteil abgegeben werden.

Kategorie: A+B: 20-30 Puzzleteile
C+D: 15-24 Puzzleteile

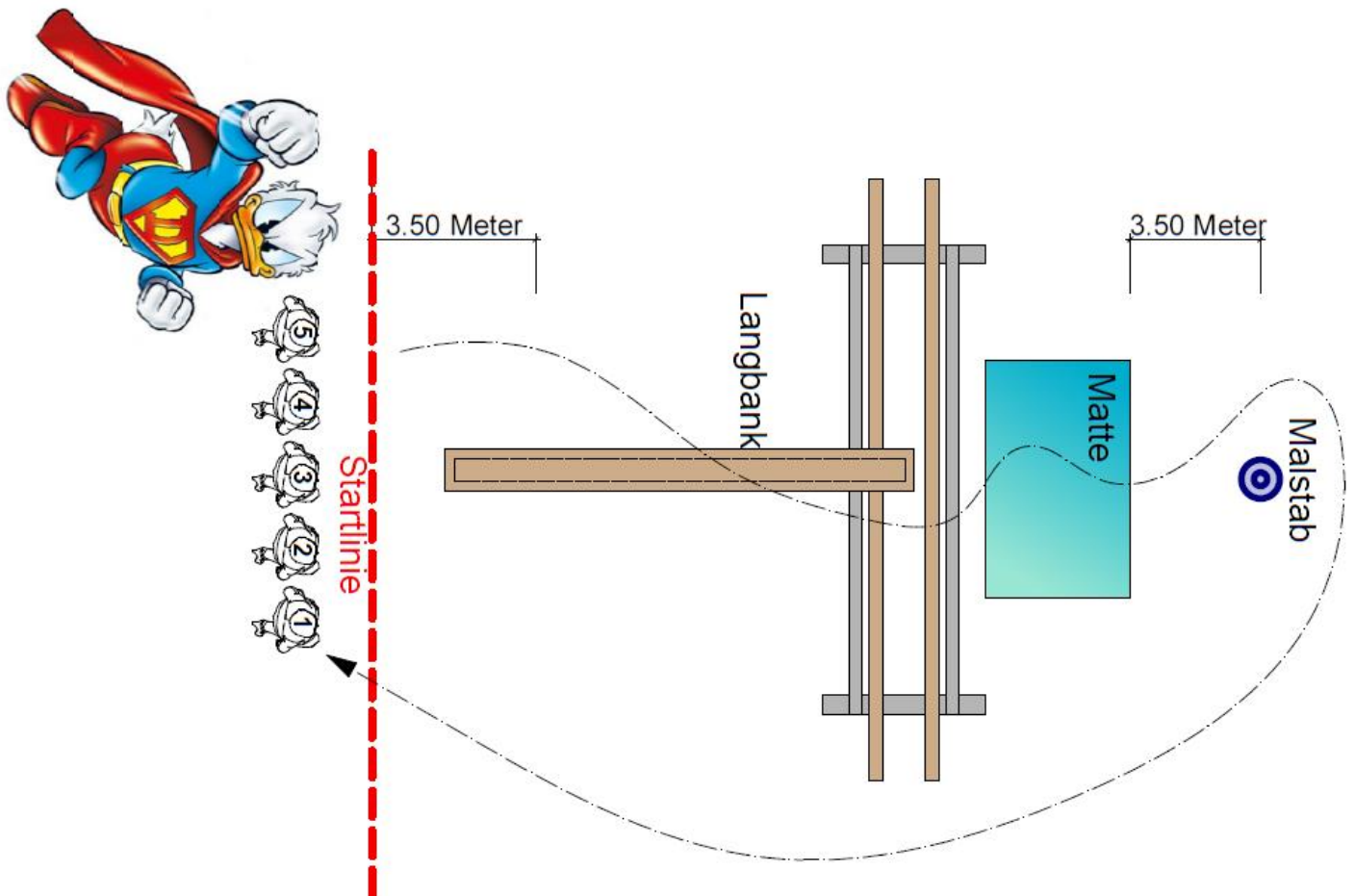


Standort: Stadthalle

Spieler 1 startet, in dem er den Helm und das Superheldengewand anzieht. Der Spieler läuft über die Langbank, danach überquert er den Barren (über beide Holmen), springt auf die Matte und zum Schluss rennt er um den Malstab. Danach begibt er sich direkt zum Spieler 2. Sobald er das Gewand seinem Nachfolger übergeben hat, kann dieser loslaufen.

Messfaktor: Endzeit (max. 4 Min.)

Kategorie: A+B: 3 Durchgänge
C+D: 2 Durchgänge



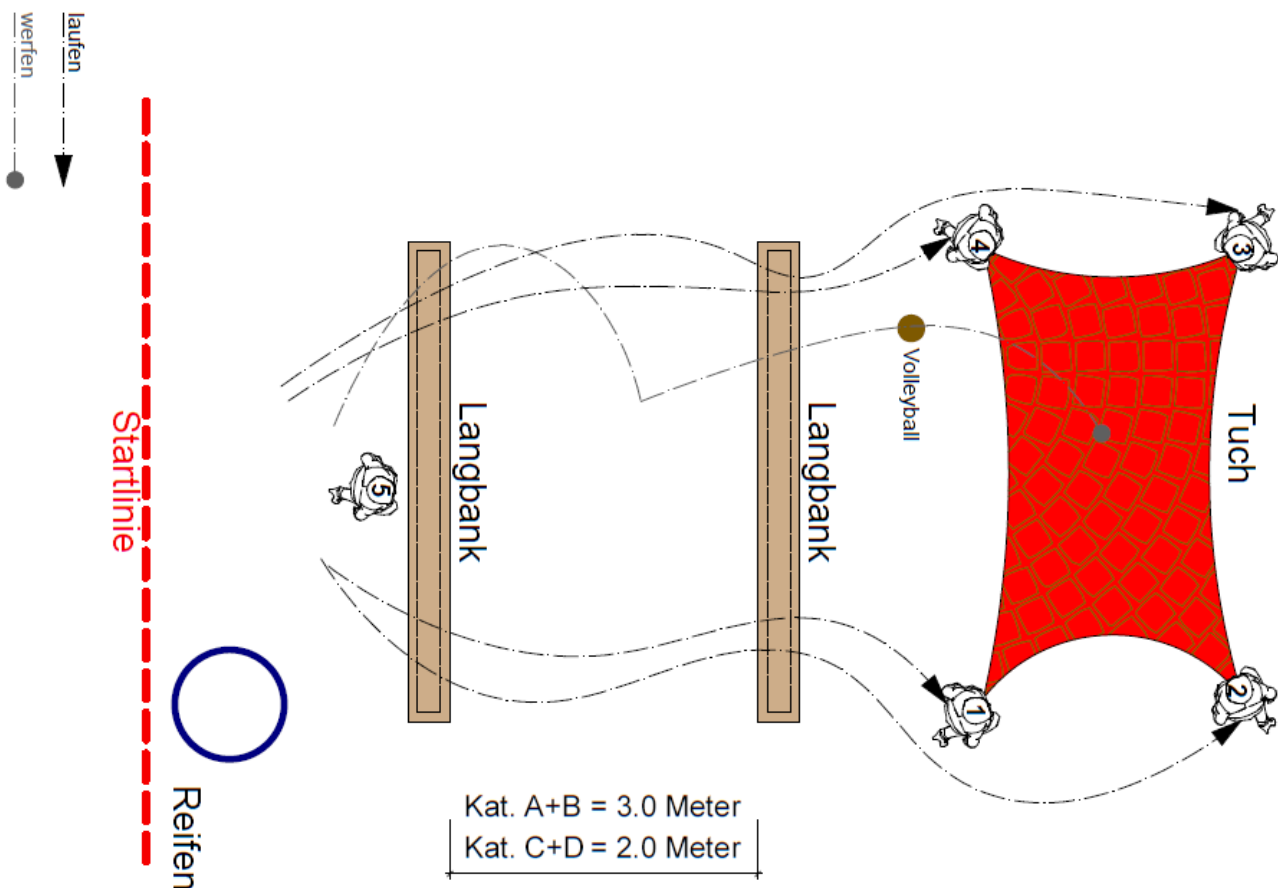
Standort: Stadthalle

Spieler 1-4 rennen miteinander los und überqueren die zwei Langbänke bis sie beim Tuch ankommen. Jeder Spieler hält eine Ecke vom Tuch. Spieler 5, welcher beim Start steht, nimmt den Ball aus dem Reifen und rennt bis zur Bank. Dort wirft Spieler 5 den Ball zwischen die beiden Langbänke. Der Ball prallt ab und die 4 Spieler müssen den Ball mit dem Tuch auffangen. Spieler 5 löst einen Spieler beim Abfangtuch ab. Dieser Spieler rennt zur Matte und wirft den Ball. Die Wechsel dürfen fließend geschehen.

Messfaktor: Endzeit, nach den entsprechenden Fangbällen

Spezielles: Der Ball muss im Fangtuch bleiben, sonst zählt der Punkt nicht.

Kategorie: A+B: 12 Fangbälle, Distanz Langbank 3 Meter
C+D: 10 Fangbälle, Distanz Langbank 2 Meter



Standort: Aussenanlage

Spieler 1 startet und rennt zum 1. Eimer und füllt den Becher. Danach rennt der Spieler über die Hindernisse. Den Slalom absolviert der Spieler vorwärts. Der Spieler stellt den Becher auf das Rollbrett, legt/setzt sich selber auf das Rollbrett und fährt bis zum letzten Malstab. Dort steht der Spieler 1 auf und rennt zum Eimer 2. Dort leert der Spieler den Becher in den Eimer. Sobald er den Becher dem nächsten Spieler übergeben hat, darf dieser starten.

Messfaktor: Endzeit, wenn die Markierung im Messbecher 2 erreicht ist.

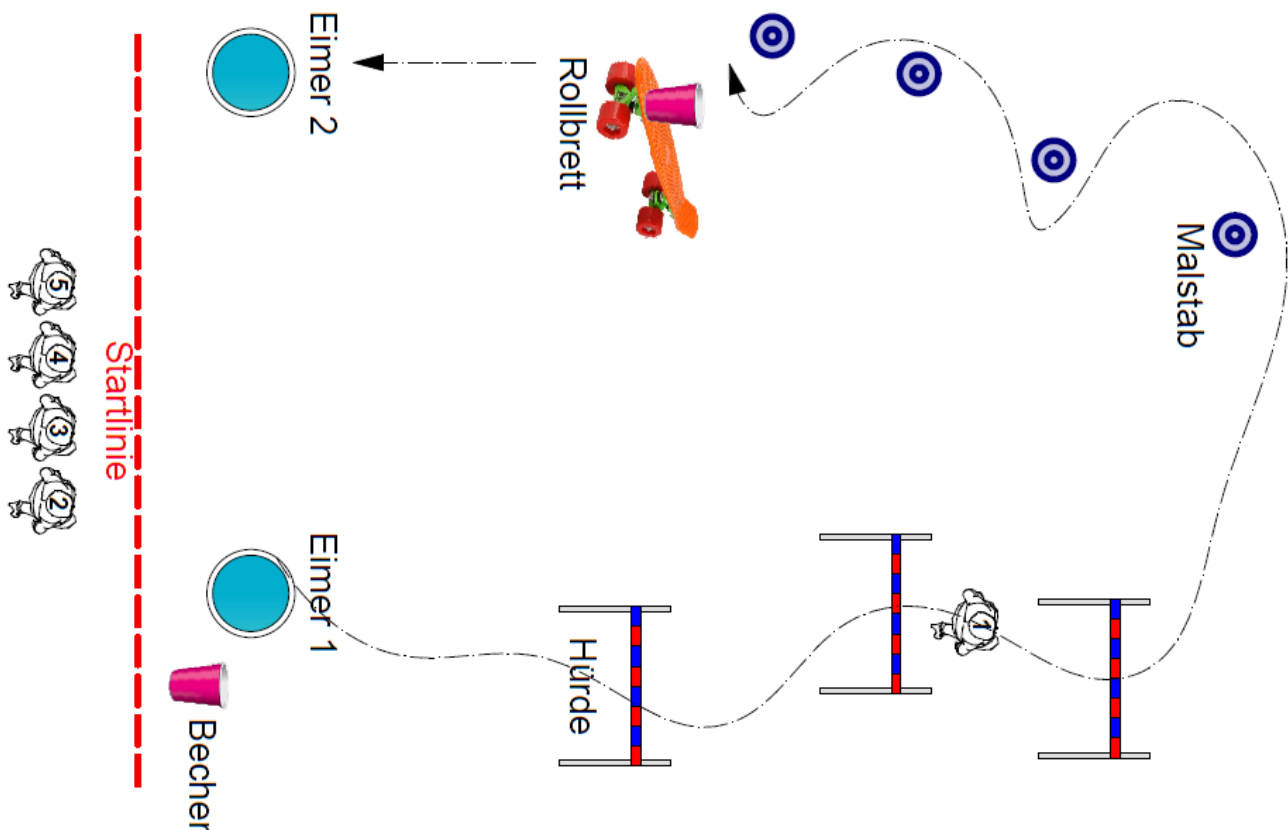
A+B: Markierung 2 Liter

C+D: Markierung 1.5 Liter

max. 4 Min. Spielzeit

Achtung: A+B: 3 Durchgänge, 4 Malstäbe

C+D: 2 Durchgänge, 3 Malstäbe



Standort: Aussenanlage

Kategorie A+B:

Der Spieler 1 hat einen Gegenstand in den Händen und kriecht unter den Tüchern durch. Sobald er die Markierung erreicht, wirft er den Gegenstand zum Spieler 2 und dieser kann starten. Sobald alle Spieler bei der Markierung sind, können sie weitergehen.

Kategorie C+D:

Spieler 1 + 2 kriechen unter den Tüchern durch, sobald sie herauskommen, müssen sie die Fahrradklingel betätigen, damit die nächsten Spieler starten können. Der letzte Spieler startet alleine.

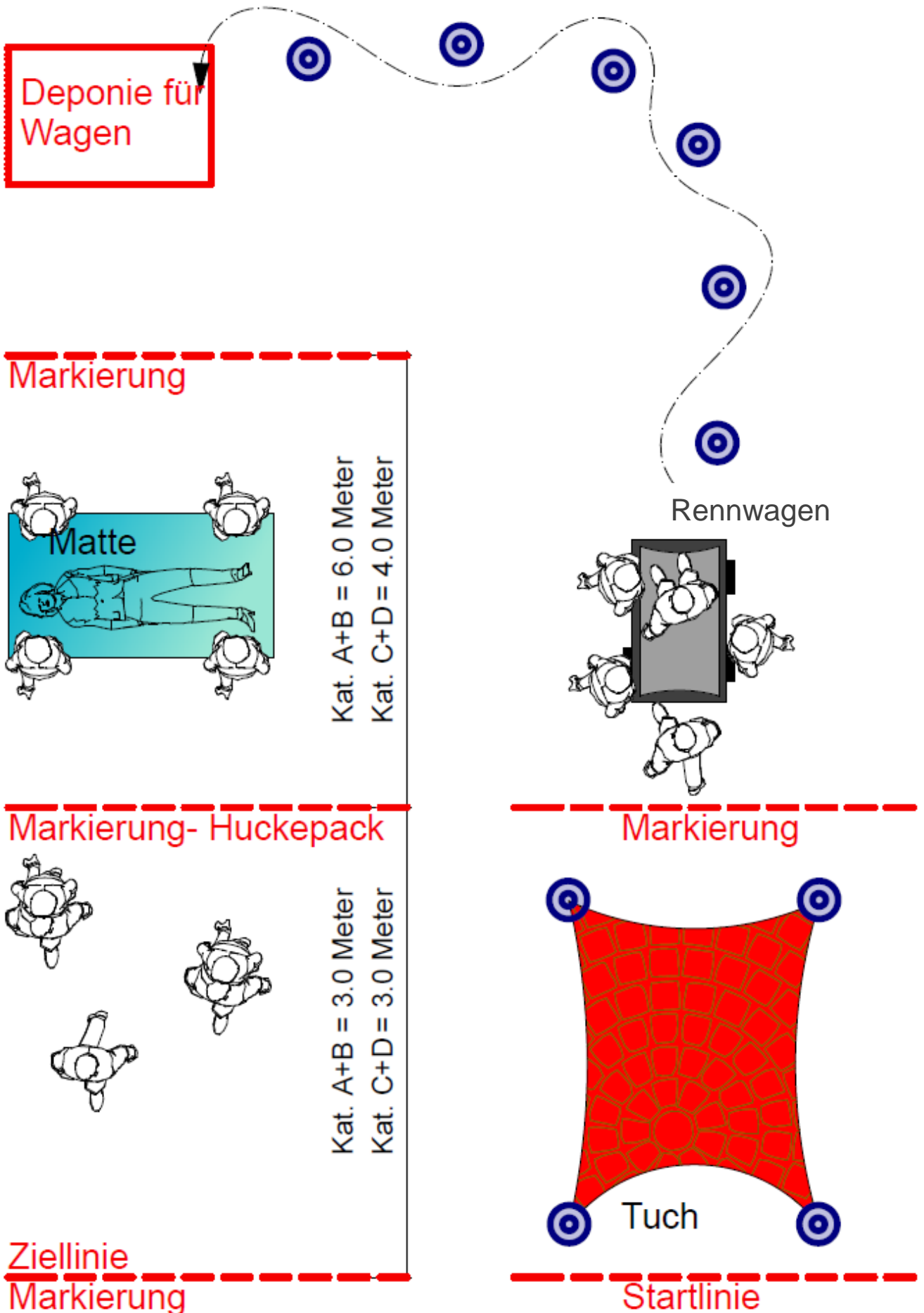
Alle:

Ein Spieler setzt sich in den Rennwagen, die anderen stossen den Wagen um die Malstäbe bis zum Parkplatz. Danach legt sich ein Spieler auf die Matte und die anderen 4 tragen ihn mit der Matte bis zur nächsten Markierung. Zum Schluss machen je zwei Spieler ein Huckepack und überqueren die Ziellinie. Der 5 Spieler darf alleine über die Ziellinie rennen.

Messfaktor: Endzeit (max. 4 Min.)

Kategorie: A+B: 3 Durchgänge, der Gegenstand muss am Schluss im Reifen platziert werden.

C+D: 2 Durchgänge

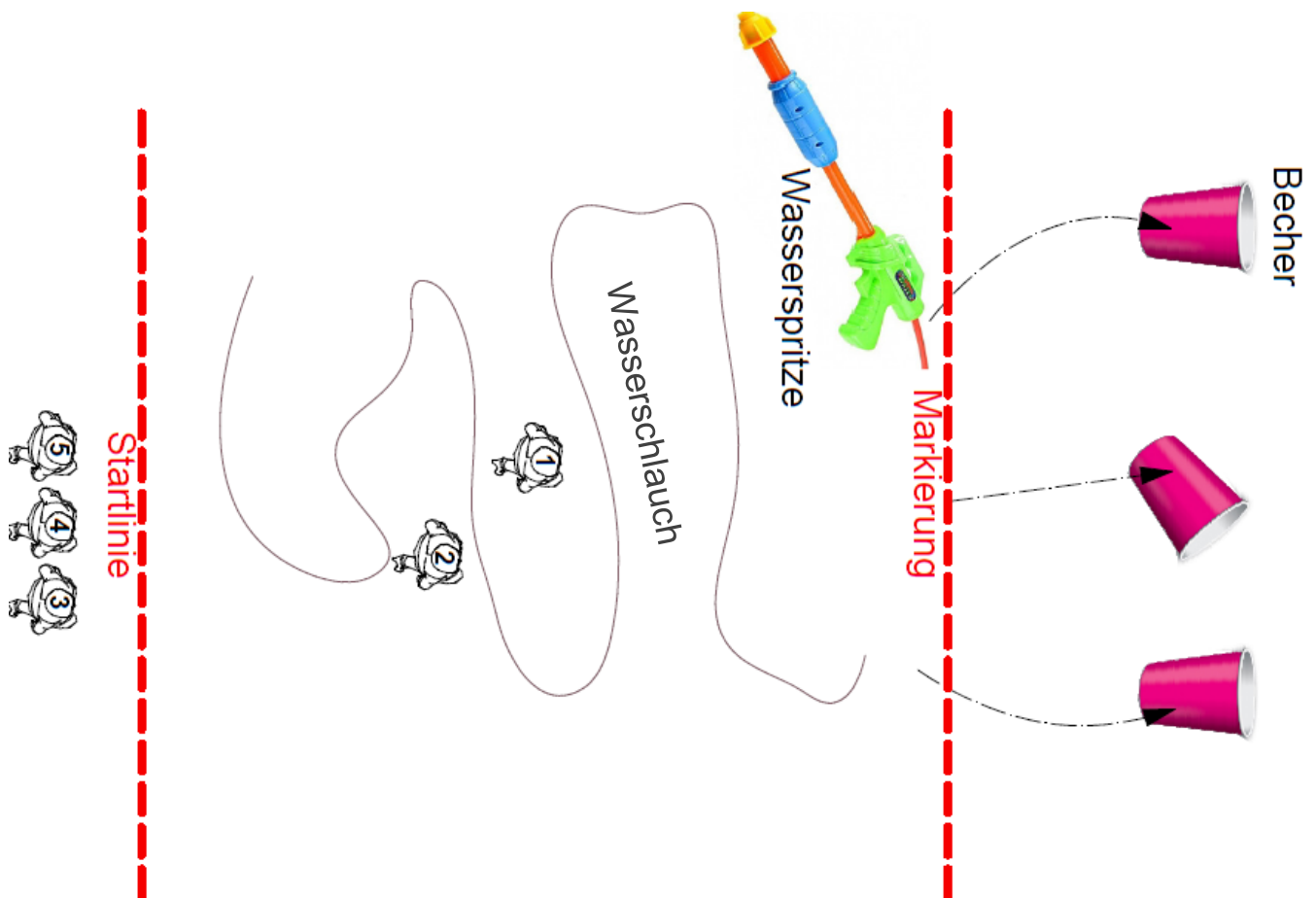


Standort: Aussenanlage

Spieler 1 und Spieler 2 hüpfen über den Wasserschlauch. Spieler 2 pumpt Wasser, damit Spieler 1 mit der Wasserspritze alle Becher trifft. Sobald alle Becher umgefallen sind, rennt Spieler 1 zum Spieler 3 zurück. Spieler 2 stellt die Becher wieder auf und wartet bei der Wasserspritze auf den Spieler 3.

Messfaktor: Endzeit (max. 4 Min.)

Kategorie: A+B: 3 Durchgänge
C+D: 2 Durchgänge

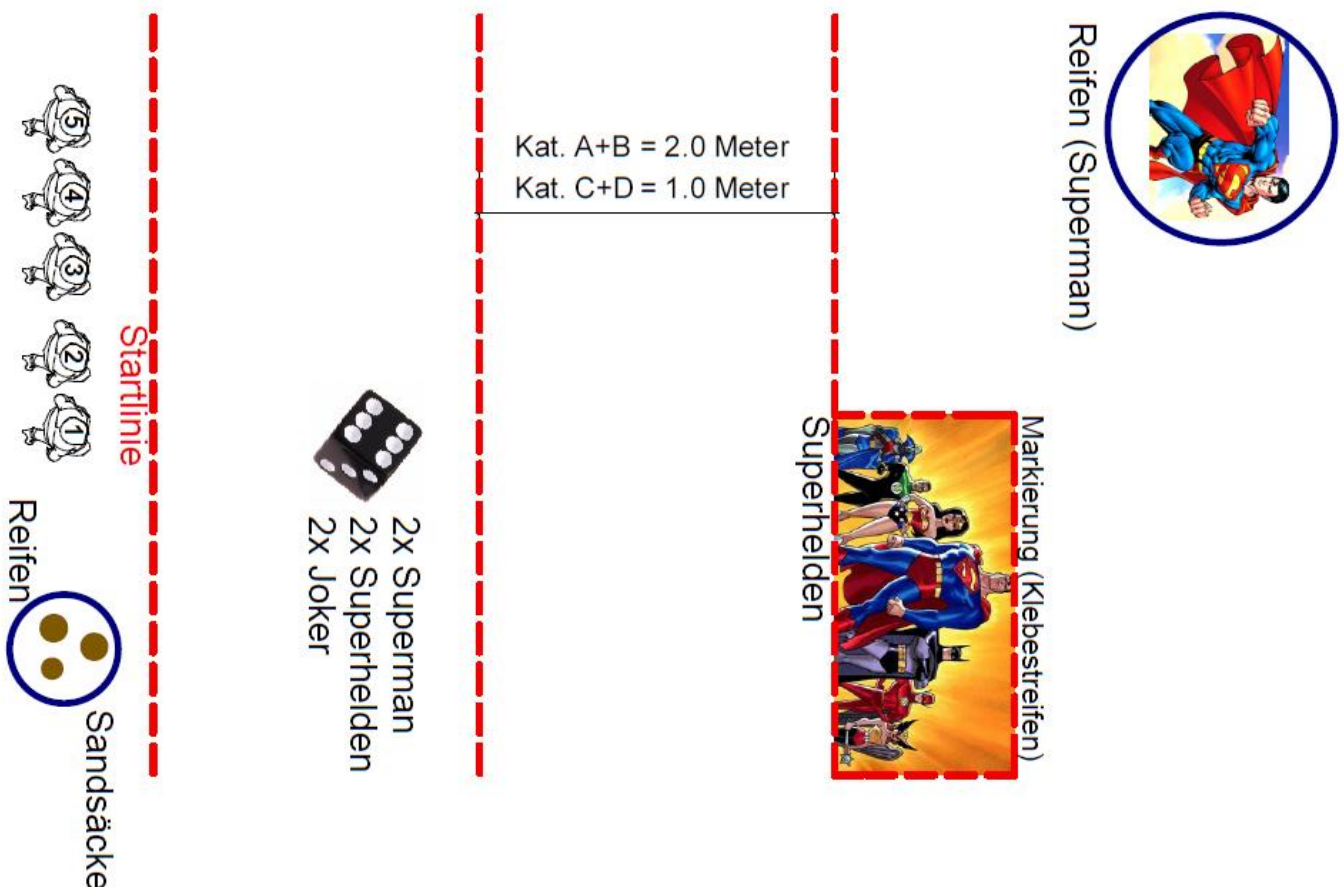


Standort: Nordsaal

Spieler 1 startet bei der Startlinie und nimmt drei Sandsäcke mit. Er läuft zum Würfel und würfelt. Auf dem Würfel sind zweimal Superhelden, zweimal ein Superman und zweimal ein Stern für einen Joker. Der Würfel zeigt an, in welches Feld der Sandsack geworfen werden muss. Man darf 3 Sandsäcke werfen. Die Sandsäcke müssen genau im markierten Feld stehen bleiben, wenn sie herausrutschen gibt es keine Punkte. Beim Jocker darf man wählen in welches Feld man den Sandsack werfen will. Nachdem Spieler 1 geworfen hat, notieren die Helfer die Summe. Der Spieler 1 holt die Sandsäcke und übergibt sie Spieler 2.

Messfaktor: Beim Feld „Superhelden“ gibt es 10 Punkte und beim Feld „Superman“ gibt es 20 Punkte. Also nur wenn der Sandsack im Feld bleibt. Endzeit (max. 3 Minuten)

Kategorie: A+B: 2 Meter
C+D: 1 Meter



Unsere Sponsoren:

Hauptsponsor:

CONCORDIA



KNUTWILER⁺

DAS MINERALWASSER DER ZENTRALSCHWEIZ

athleticum
home of sports

oetterlidruck.ch



posterkoenig.ch 

druckexperte.ch 

kartenkaiser.ch 

conseo.