



www.turnvereinsursee.ch



www.turnverband.ch

Ausschreibung

Polyathlon

17.09.2022 in Sursee

**POLYATHLON
BAUSTELLE**



Inhalt

Achtung Baustelle!	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: Fit für den Bau	9
Disziplin 3: Lastwagentransport	10
Disziplin 4: Baulabyrinth	11
Disziplin 5: Mauer bauen	12
Disziplin 6: Baustelle	13
Disziplin 7: Bauarbeiter	14
Disziplin 8: Baustellenberufe	15

Polyathlon – Achtung Baustelle!

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

Mit sieben Disziplinen für unsere jungen Bauarbeiterinnen und Bararbeiter und dem grossen Polyathlon-Parcours wartet auf alle Teilnehmerinnen und Teilnehmer ein Tag voller Spiel, Spass und Überraschungen. Auf der Baustelle müssen alle ihren Mut und Geschicklichkeit unter Beweis stellen und als gut eingespieltes Team zeigen, wie sie die Herausforderungen zusammen meistern. Genauigkeit, Geschwindigkeit und Geschick entscheiden wer am Schluss die Bauarbeiten am schnellsten erfolgreich absolvieren kann.

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

Wir freuen uns auf Eure Anmeldung und wünschen Euch schon heute einen tapferen und erfolgreichen Weg zur Baustelle in Sursee.

Denise Bürli
Turnverein Sursee
OK-Präsidentin Polyathlon

Tamara Zurkirch
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
Ca.12:30 Uhr	Rangverkündigung Kat. A und B (Nach Ansage Speaker)
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
ca. 17:00 / 17:30 Uhr	Rangverkündigung Kat. C, D, Familien- und Fun (Nach Ansage Speaker)

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 2006 – 2009	Fr. 50.--	9:00 Uhr
B 2010 – 2011	Fr. 50.--	9:00 Uhr
C 2012 – 2013	Fr. 50.--	12:00 Uhr
D 2014 und jünger	Fr. 50.--	12:00 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

Samstag, 27. August 2022

(oder gemäss Absprache mit der Wettkampfleitung)

Anmeldestelle

Tamara Zurkirch, Bifangstrasse 4, 6233 Büron, Tel. 078 879 97 76

E-Mail: tamara.zurkirch@hispeed.ch / polyathlon@turnverband.ch

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

Teilnahme

Kategorie A-D: Mädchen und Knaben der Jahrgänge 2006 und jünger.

Weitere Kategorien gemäss Kategorienbeschrieb.

Bekleidung

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

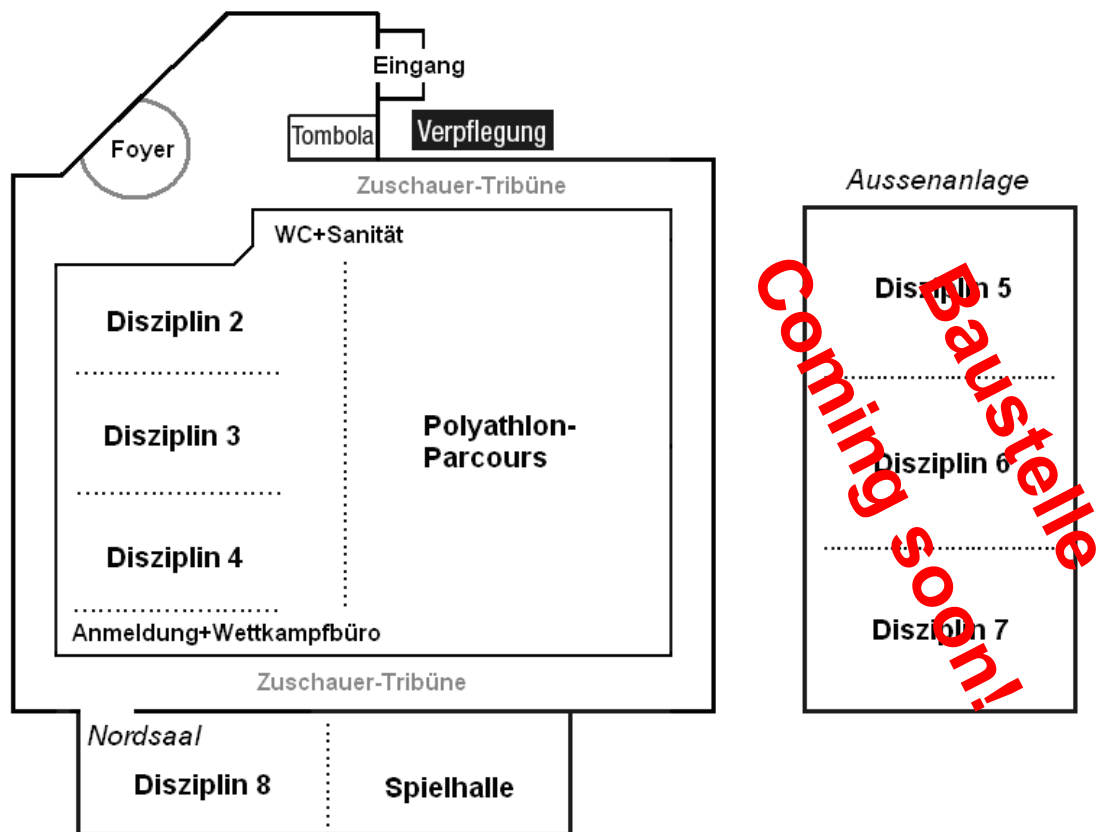
Einzig Gegenstände, welche die Ausübung von Sport behindern, lasst ihr bitte zu Hause!

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 041 926 92 33, bis 14 Tage nach dem Anlass.

Sanität

Samariterverein Sursee.

Denise Bürli

OK Präsidentin

Tel. 079 584 24 28

denise.buerli@hotmail.com

Tamara Zurkirch

Vertreterin Turnverband

Tel. 078 879 97 76

polyathlon@turnverband.ch

tamara.zurkirch@hispeed.ch

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 und der Buzzer gedrückt wurde.

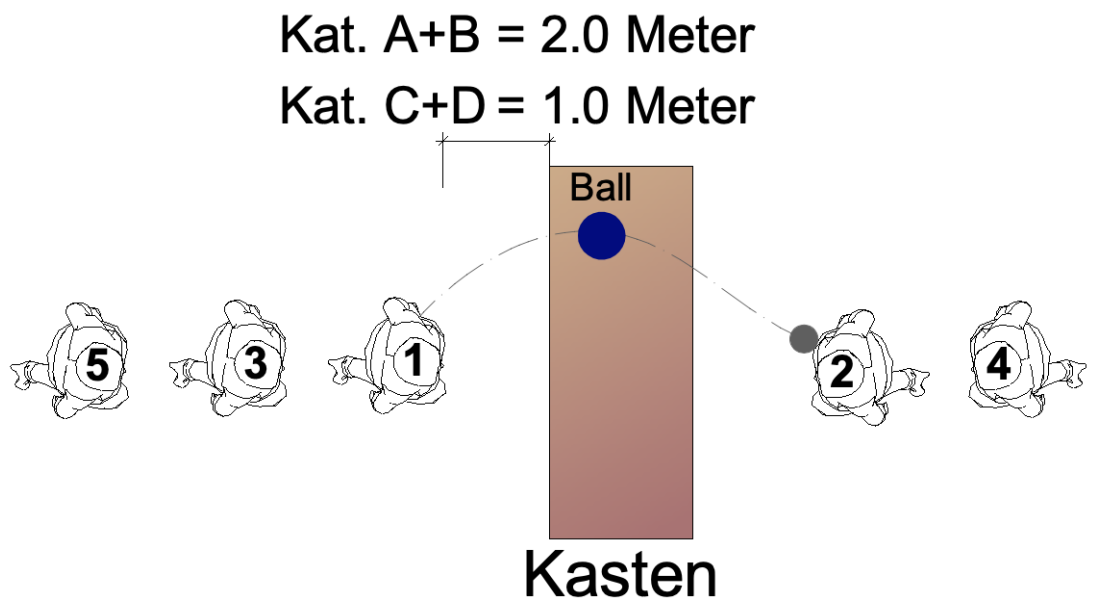
Spezielles: Diese Disziplin wird zweifach gewertet und erhält somit die doppelte Gewichtung im Vergleich mit den übrigen Disziplinen.

Standort: Stadthalle

Der Spieler 1 wirft den Ball über den Schwedenkasten und rennt um den grossen Kastenturm auf die andere Seite und stellt sich hinter Spieler 4. Der Spieler 2 fängt den Ball auf und wirft den Ball über den Kastenturm und der Spieler 3 fängt den Ball. Dadurch entsteht ein Rundlauf.

Messfaktor: Endzeit, sobald die Anzahl Fangbälle erreicht sind. (max. 3 min.)

Kategorie: A+B: 40 Fangbälle
C+D: 20 Fangbälle



Standort: Stadthalle

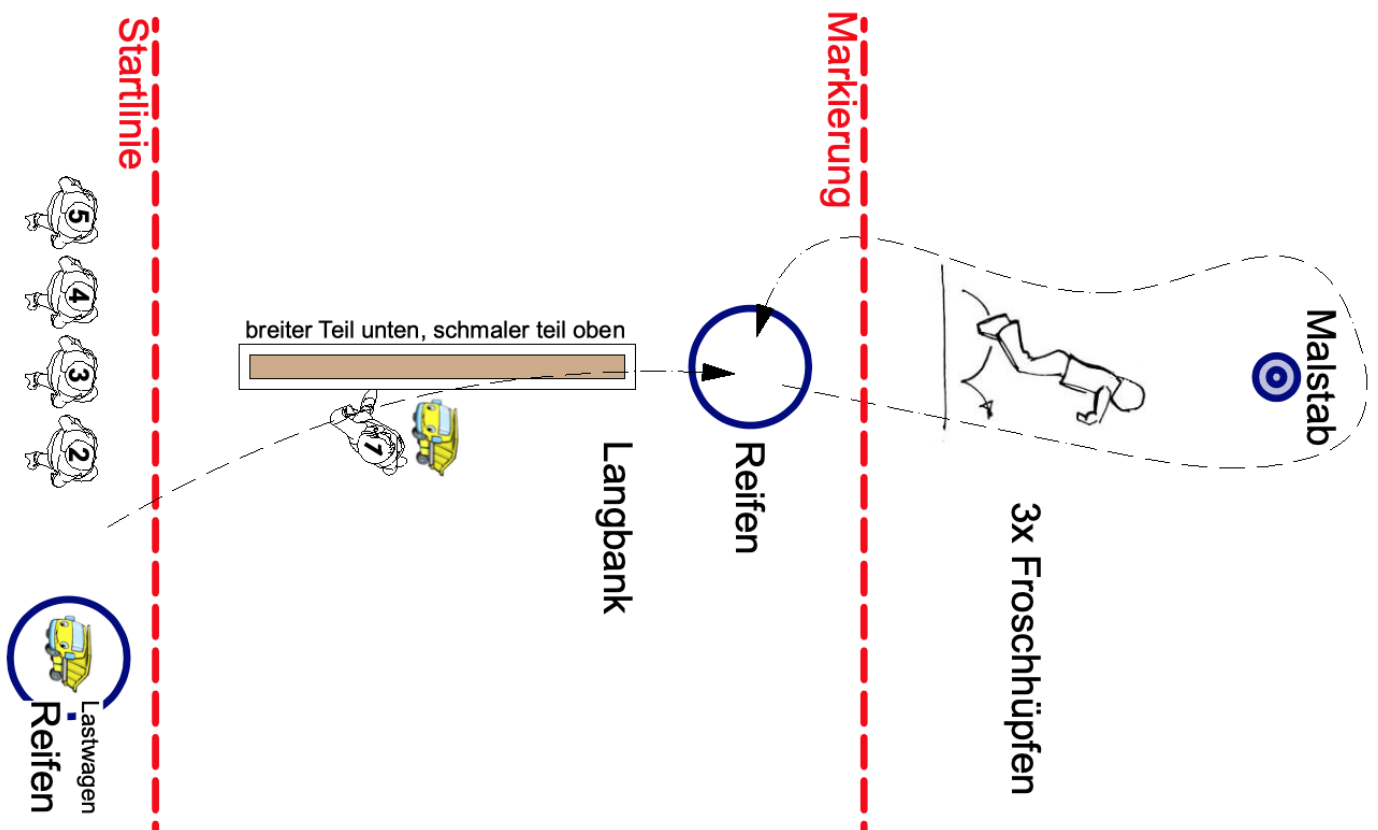
Der Spieler 1 nimmt den Lastwagen aus dem Reifen. Dann rennt der Spieler 1 zur Langbank und fährt mit dem Lastwagen unter/über der Langbank. Spieler 1 legt den Lastwagen in den Reifen am Ende der Langbank. Bei der Markierung macht der Spieler 1 drei Froschhüpfen und rennt um den Malstab zurück zum Reifen. Beim Reifen nimmt der Spieler 1 den Lastwagen und rennt direkt zur Startlinie zum Spieler 2. Der Spieler 1 übergibt dem Spieler 2 den Lastwagen. Dann startet der Spieler 2 von vorne – bis alle Spieler den Parcours absolviert haben.

Messfaktor: Endzeit (max. 3 Min.)

Strafzeit: Der Lastwagen muss über die Langbank fahren. Ansonsten nochmals vorne bei der Langbank beginnen.

Kategorie: **A+B:** 2 Durchgänge (Spieler fahren mit dem Lastwagen unter der Langbank durch)

C+D: 2 Durchgänge (Spieler fahren mit dem Lastwagen über die Langbank)

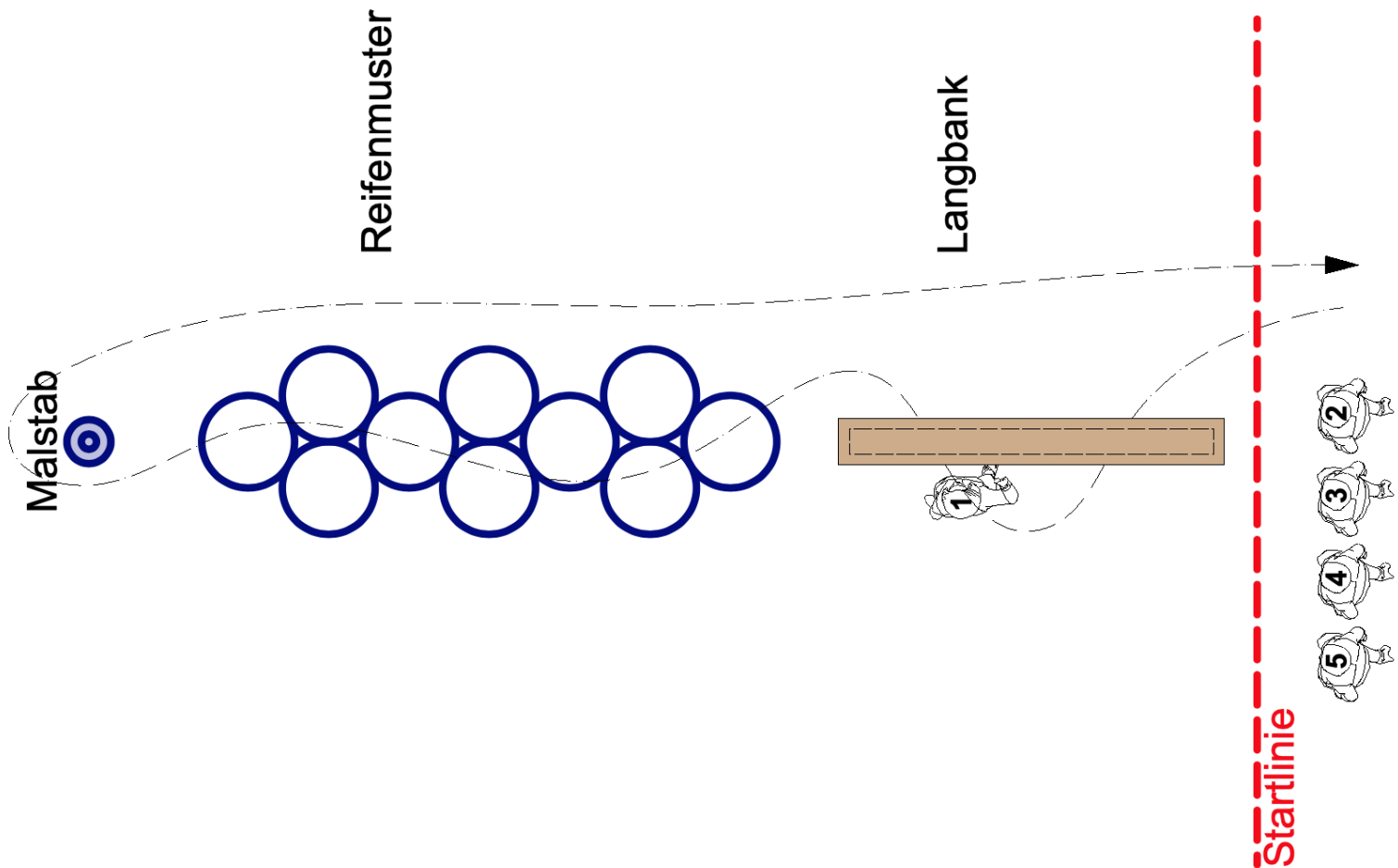


Standort: Stadthalle

Der Spieler 1 rennt los und schlängelt sich unter der Langbank durch. Der Spieler 1 hüpft das Reifenmuster (1 Reifen = 2 Beine / 2 Reifen = 1 Bein pro Reifen) und rennt um den Malstab direkt zum Spieler 2. Der Spieler 2 startet und macht dasselbe. Dadurch entsteht ein Rundlauf.

Messfaktor: Endzeit, effektive Zeit

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



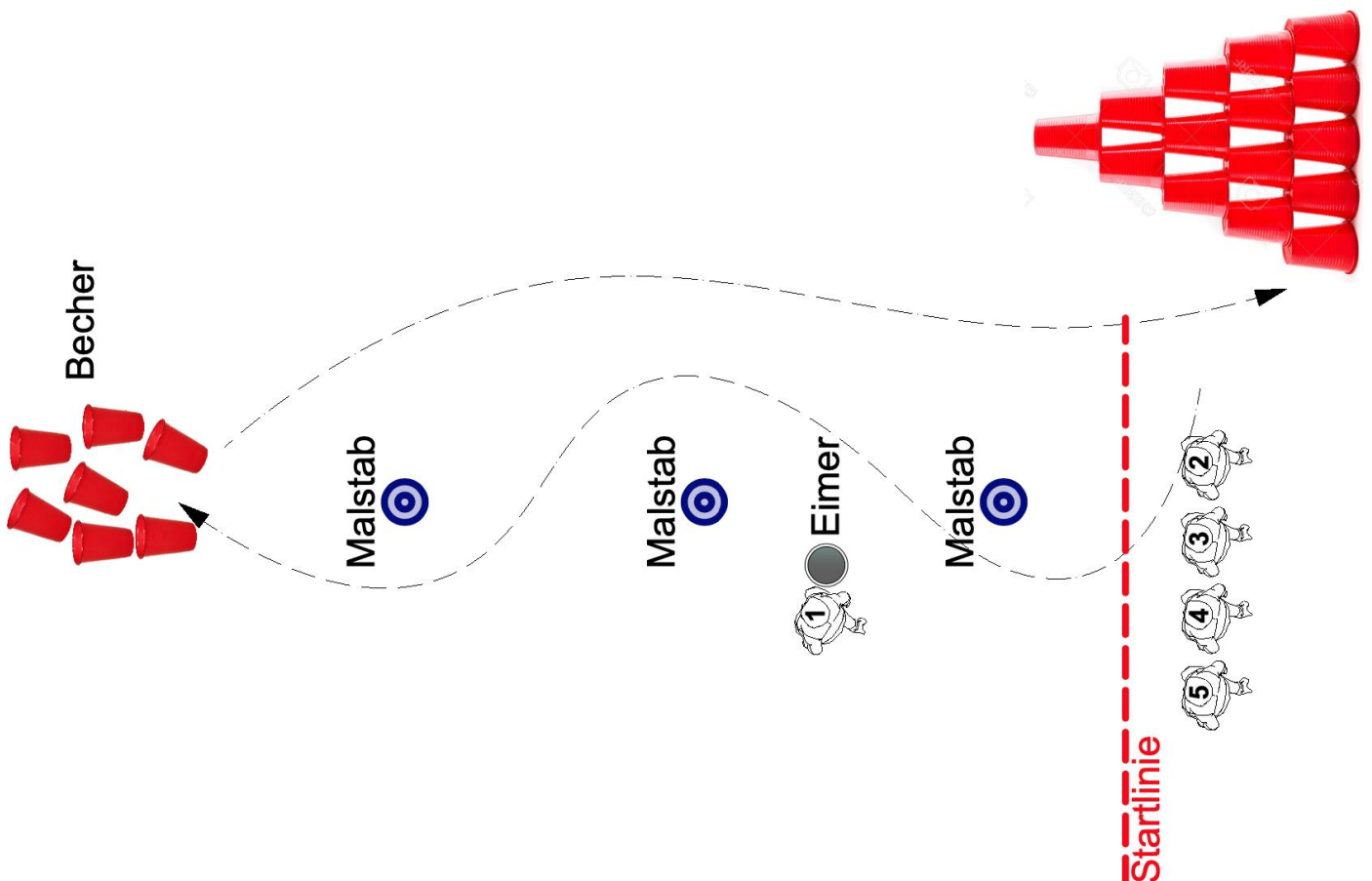
Standort: Coming soon

Der Spieler 1 nimmt den Eimer in die Hand und rennt durch den Slalom. Der Spieler 1 legt drei Becher in den Eimer. Der Spieler 1 rennt zurück, legt die Becher auf die Markierung und übergibt den Eimer dem Spieler 2. Der Spieler 2 kann starten, sobald er den Korb erhält. Die anderen Spieler bauen in dieser Zeit die Pyramide.

Messfaktor: Endzeit, nach den entsprechenden Anzahl Durchgängen oder max. 3 min. Die Pyramide muss stehen.

Kategorie: A+B: 3 Durchgänge

C+D: 2 Durchgänge



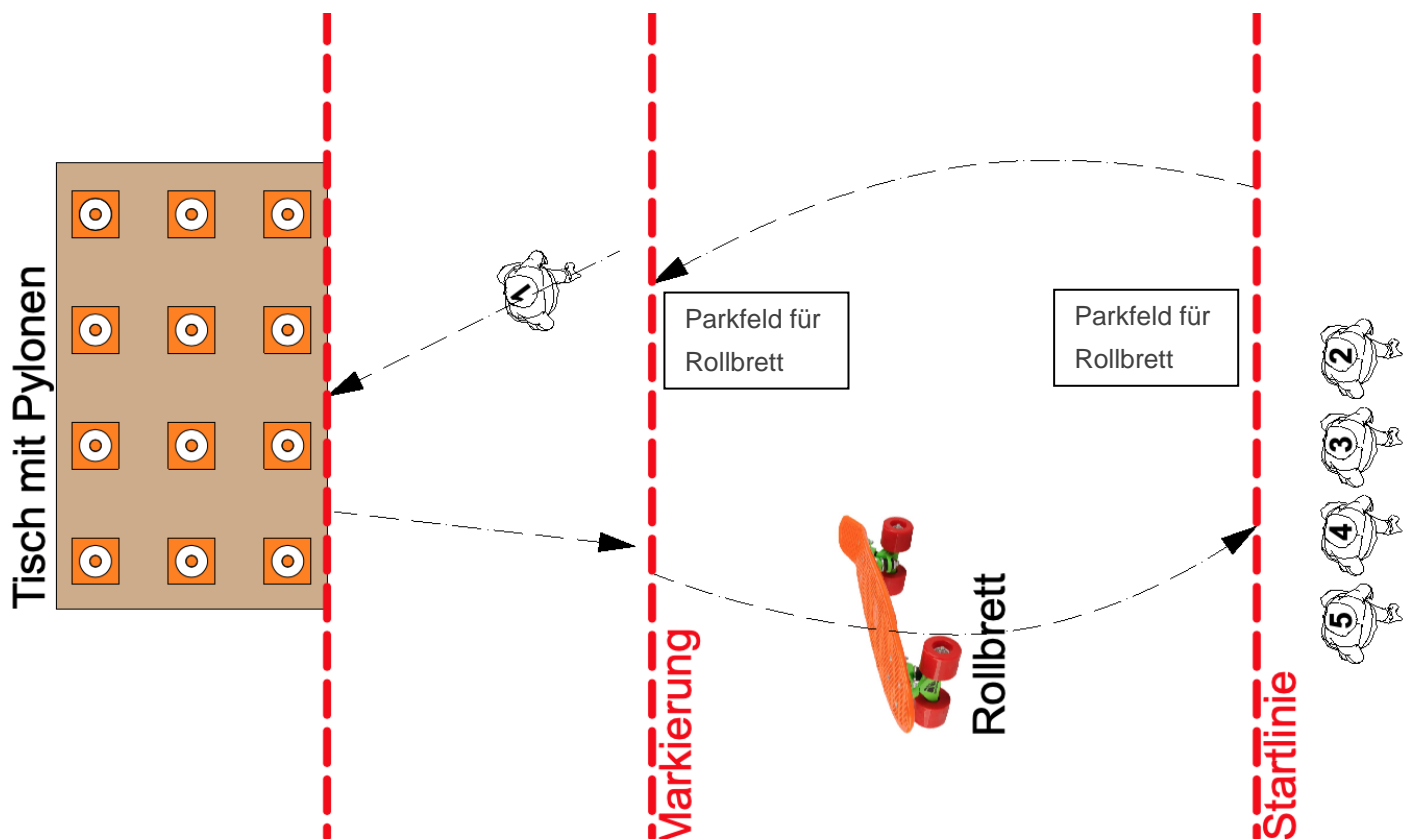
Standort: Coming soon

Der Spieler 1 startet bei der Startlinie. Der Spieler 1 fährt mit dem Rollbrett bis zur Markierung und stellt sein Rollbrett dort ab. Der Spieler 1 rennt zu den Pylonen. Der Spieler 1 darf ein Pylon hochhalten und wenn eine Karte darunter liegt, muss er diese mitnehmen. Der Spieler rennt mit der Karte zum Rollbrett und fährt zur Startlinie zurück. Der Spieler 1 übergibt dem Spieler 2 das Rollbrett.

Messfaktor: Endzeit, wenn alle Karten gefunden und zum Start zurück gebracht wurden (max. 3 Min.)

Kategorie: A+B: die 12 Pylonen werden jeweils nach jedem Versuch wieder richtig hingestellt.

C+D: die 9 Pylonen dürfen umgekehrt werden, damit die Kinder sehen, welche Pylonen schon von einem anderen Mitspieler bereits angeschaut wurden.



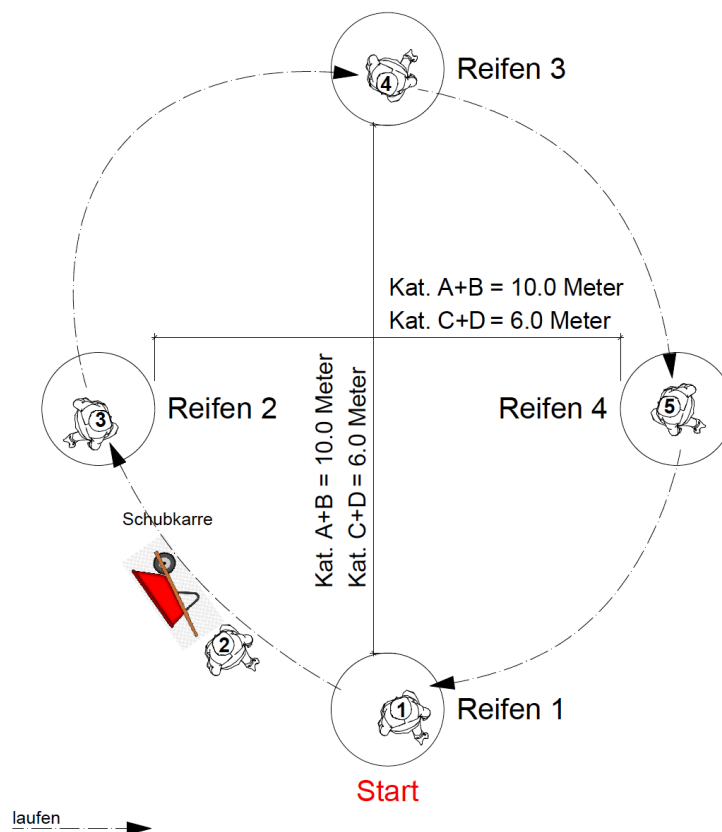
Standort: Coming soon

Spieler 1 und Spieler 2 stehen zusammen neben dem Reifen 1. Die anderen Spieler 3 - 5 verteilen sich neben die Reifen 2 - 4. Der Spieler 1 bleibt neben dem Reifen stehen, während der Spieler 2 mit der Schubkarre bis zum Reifen 2 los rennt und im Reifen 2 die Schubkarre dem Spieler 3 übergibt. Der Spieler 2 bleibt neben dem Reifen 2 stehen. Der Spieler 3 rennt zum Spieler 4 und übergibt die Schubkarre im Reifen 4. Der Spieler 3 bleibt neben dem Reifen 3 stehen. Der Spieler 4 rennt zum Spieler 5 und übergibt die Schubkarre im Reifen 5. Der Spieler 4 bleibt neben dem Reifen 4 stehen. Der Spieler 5 rennt zum Spieler 1 und übergibt die Schubkarren im Reifen 1. Dadurch entsteht ein Rundlauf.

Messfaktor: Endzeit nach 3 Min., Anzahl Runden zählen

Strafzeit: Wenn aus der Schubkarre etwas herausfällt, zählt diese Runde nicht. Die herausgeflogenen Sachen müssen sofort wieder in die Schubkarre gelegt werden.

Kategorie: A+B: Abstand zwischen den Reifen 10 Meter
C+D: Abstand zwischen den Reifen 6 Meter



Standort: Nordsaal

Der Spieler 1 rennt zum Reifen und würfelt mit dem Würfel. Der Würfel zeigt ein Baustellenberuf an, genau dieses Bild befindet sich auch auf dem Boden. Der Spieler 1 hat drei Versuche das Feld des Baustellenberuf mit den Sandsäcken zu treffen.

Messfaktor: Endzeit, wenn jedes Feld des Baustellenberuf von einem Sandsack getroffen wurde oder max. 3 min.

Kategorie: A+B: Distanz 3 Meter
C+D: Distanz 1.5 Meter

