POLYATHLON

Samstag
14. September 2024
Stadthalle Sursee

Komm und mach mit!

neu Familien Kategorie
Festwirtschaft
und Tombola

GALAXY

30 Jahre völlig abgespaced

Organisiert durch STV Sursee & Turnverband LU/OW/NW

Der Polyathlon besteht aus sieben verschiedenen Disziplinen (Stafetten-Spiele) und dem grossen Polyathlon-Parcours. Der grosse Parcours ist jeweils das Highlight für alle Teilnehmenden. Dabei wird in Teams über Autos, durch Netze, über Sprungtürme und durch Hüpfburgen etc.
gesprungen. Es gibt sechs Kategorien, von den Kleinsten bis hin zur Familie. Alle Teilnehmer zwischen 7 und 16 Jahren können ihren Mut und ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen und als eingespieltes Team zeigen, wie sie das gemeinsam meistern. Präzision, Schnelligkeit und Agilität entscheiden darüber, wer am Ende die Aufgaben am erfolgreichsten meistert. Das höchste Ziel des Anlasses folgt immer dem folgenden Motto; Ein Tag gefüllt mit Spiel, Spass und Überraschungen.

www.turnvereinsursee.ch
www.turnverband.ch

Polyathlon – Galaxy 30 Jahre völlig abgespaced

Der STV Sursee sowie die Abteilung Jugend des Turnverbandes LU/OW/NW freuen sich, euch die ersten offiziellen zugänglichen Unterlagen des diesjährigen 30 jährigen Polyathlons in Sursee zu präsentieren.

Mit sieben Disziplinen für unsere jungen Astronauten und Astronautinnen und dem grossen Polyathlon-Parcours wartet auf alle Teilnehmenden ein Tag voller Spiel, Spass und Überraschungen. Unter dem Motto völlig abgespaced müssen alle ihren Mut und Geschicklichkeit unter Beweis stellen und als eingespieltes Team zeigen, wie sie diesen galaktischen Weltraumflug durch die Galaxy zusammen bewältigen. Genauigkeit, Geschwindigkeit, Voraussicht und Geschick entscheiden, wer am Schluss den Abflug ins Weltall und den Flug durch Meteoritenfelder am erfolgreichsten absolviert hat.

Mit dieser Ausschreibung verfügt ihr über alle wichtigen Informationen, welche ihr für die Anmeldung, die Vorbereitungen sowie den Tag in der völlig abgespaceten Galaxy braucht. Mit Hilfe der detaillierten Disziplinen-Beschreibung, könnt ihr euch optimal auf den galaktischen Tag vorbereiten.

Wir freuen uns auf eure Anmeldung und wünschen euch schon heute einen erfolgreichen Flug durch die völlig abgespacete Galaxy und eine gute Landung auf dem Planeten Sursee.

Denise Bürli
Turnverein Sursee
OK-Präsidentin Polyathlon

Tamara Zurkirch
Turnverband LU/OW/NW
Wettkampfleitung

Galaxy – 30 Jahre völlig abgespaced

Angebot

Gruppenwettkampf mit 7 Disziplinen, sowie dem grossen neu kreierten Polyathlonparcours.

Zeitplan

Zeit	Gruppe
9:00 Uhr	Start Kat. C und D
Ab 9.00 Uhr	Start galaktische Familien
Bis 9:30 Uhr	Mutationen / Nachanmeldungen Kat. C und D
Ab 11.00 Uhr	Start Familien- und Fun-Kategorie (Anmeldungen bis 15:00 Uhr)
12:30 Uhr	Wettkampfschluss Kat. C und D
12:30 Uhr	Start Kat. A und B
Bis 13:00 Uhr	Mutationen / Nachmeldungen Kat. A und B
Ca.13:30 Uhr	Rangverkündigung Kat. C und D **(Nach Ansage Speaker)**
ca. 17:00 / 17:30 Uhr	Rangverkündigung Kat. A, B, Familien- und Fun (**Nach Ansage Speaker)**

Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen

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 2008 – 2011	CHF 60.-	12:00 Uhr
B 2012 – 2013	CHF 60.-	12:00 Uhr
C 2014 – 2015	CHF 60.-	9:00 Uhr
D 2016 und jünger	CHF 60.-	9:00 Uhr
galaktische Familien	CHF 60.-	ab 9.00 Uhr
Familien	CHF 20.-	ab 11:00 Uhr
Fun	CHF 20.-	15:30 Uhr

Achtung Anmeldungen vor Ort für die Kategorien A, B, C und D sind 80 Franken!

Kategorie A-D

Eine Gruppe besteht aus 5 Kindern. Der Jahrgang des ältesten Kindes gibt die Startkategorie an. Jüngere Teilnehmende 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 galaktische Familie

Eine Familie besteht aus 4 bis 5 Personen. Dabei müssen mindestens 2 davon noch Kinder sein. Jede Familie absolviert den Polyathlon-Parcours sowie weitere 7 spielerische Disziplinen.

Kategorie Familie

Eine Gruppe besteht aus 3 bis 5 Personen (davon mind. **1 Elternteil** + Kind oder **1 Gotti/Götti** + Kind oder **1 Grosseltern** + Kind). 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.

Voranmeldeschluss

Samstag, 08. September 2024

Anmeldestelle

Anmeldungen können über die Webseite des Turnverbands Luzern, Ob- und Nidwalden gemacht werden, gleiches Tool wie GETU-Anmeldungen.
https://anmeldung.turnverband.ch/
Einmal registrierte Kinder werden in den Folgejahren vom System wiedergefunden. Die Eingabe der Daten ist einmalig. Personen ohne Zugang können sich als Gast Einloggen. Unter «Noch kein Login? Jetzt registrieren» gibt es die Möglichkeit Gast.
P.S. Schulen können beim Verband «andere» Wählen.

Allgemeine Weisungen / Wettkampfbestimmungen

Für Fragen stehe ich dir gerne zur Verfügung:

Tamara Zurkirch, Brühlmattstrasse 6, 6221 Rickenbach, Tel. 078 879 97 76
E-Mail: tamara.zurkirch@hispeed.ch / polyathlon@turnverband.ch
Internet: turnvereinsursee.ch / turnverband.ch

Teilnahme

Kategorie A-D: Mädchen und Knaben der Jahrgänge 2008 und jünger.
Weitere Kategorien gemäss Kategorienbeschrieb.

Bekleidung

Motto getreue T-Shirts/Bekleidung (zum Beispiel als Astronaut, Alien oder ähnliches). sind willkommen, genauso wie Gesichtsbemalungen oder Schlachtrufe!

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

Versicherung

Die Versicherung ist Sache der Teilnehmenden. Der Organisator lehnt jede Haftung bei Unfällen, Krankheit, Schadenfällen und Diebstahl ab.

Garderoben

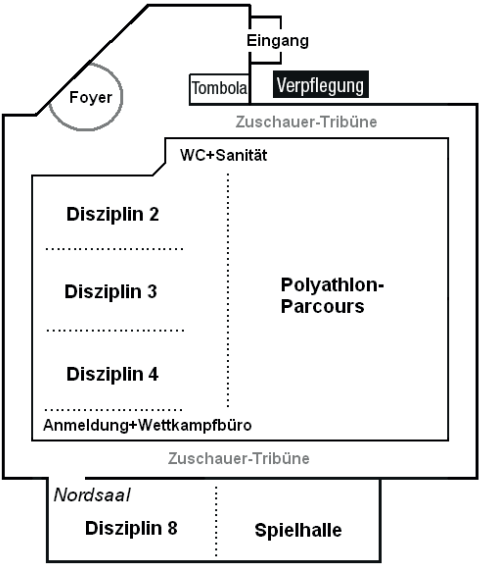
Stehen in der Stadthalle zur Verfügung.

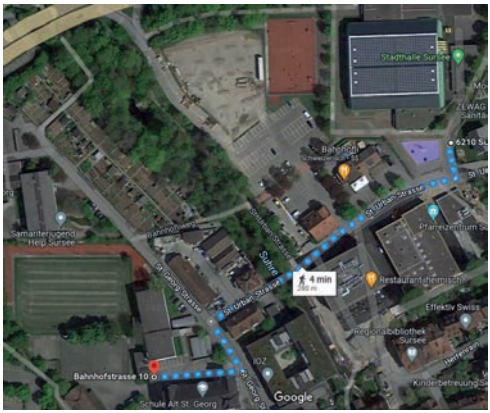
Auszeichnungen

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

Wettkampfanlage / Situationsplan

Stadthalle Sursee





St. George Anlage

Aussenanlage

Die beiden Wettkampfs-Plätze liegen nur wenige Gehminuten auseinander.

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 die Vertreterin des Verbandes einzureichen. Sie und zwei Mitglieder des OK entscheiden endgültig. Gleichzeitig ist eine Protestgebühr von CHF 100.- 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 kann der Hauswarte der Stadthalle Sursee kontaktiert werden - Telefon 041 926 92 33 (bis 14 Tage nach dem Anlass).

Sanität

Samariterverein Sursee.

Kontaktinformationen

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

Disziplin 1: Polyathlon-Parcours

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

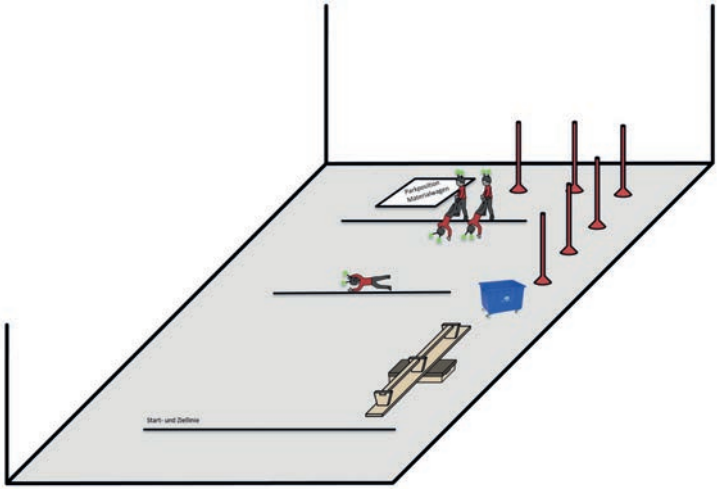
Disziplin 2: Alienausbildung

Standort: **Stadthalle**

Alle Spieler (1-5) ziehen sich den Alien Haarreif an. Von der Startposition aus müssen alle einzeln über die Langbank gehen. Sobald die Langbank wieder in die Startposition kommt, darf der nächste Spieler darüber gehen (**es befindet sich immer nur ein Spieler auf der Langbank!**). Beim Materialwagen muss ein Spieler hineinsitzen, die anderen stossen den Piloten im Materialwagen um die Malstäbe und parkieren ihn bei der Markierung. Ein Spieler rennt bis zur nächsten Markierung und legt sich dort quer auf den Boden. Die anderen vier Spieler machen paarweise eine «Garette» und gehen über den Spieler, der am Boden liegt bis zur Ziellinie. Der liegende Spieler darf sofort aufstehen, wenn die anderen Spieler über ihn gestiegen sind. Sobald alle über die Ziellinie gelaufen sind, wird die Zeit gestoppt.

Messfaktor: Endzeit

Kategorie: A+B: 2 Durchgänge
C+D: 1 Durchgang



Disziplin 3: Feuerball

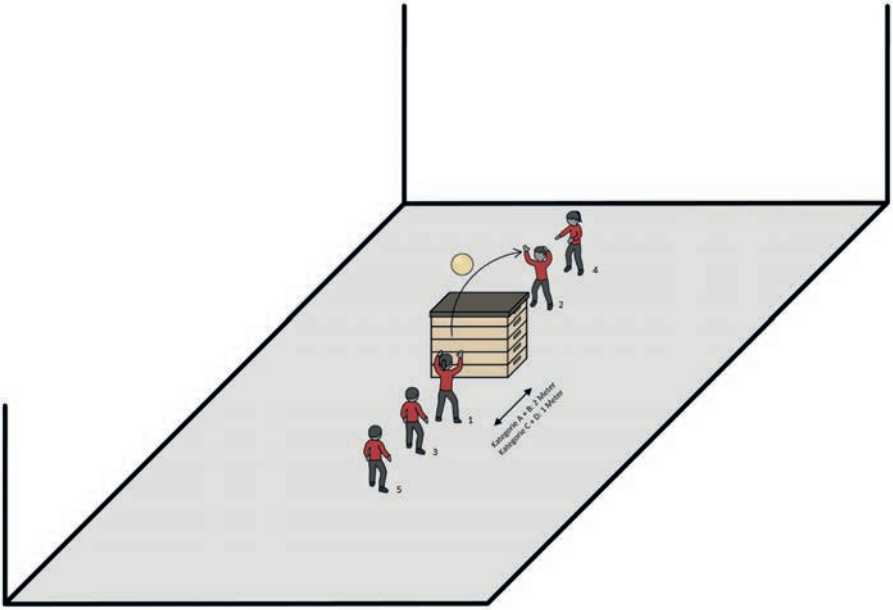
Standort: **Stadthalle**

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

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

Kategorie: **A+B:** 40 Fangbälle

C+D: 20 Fangbälle



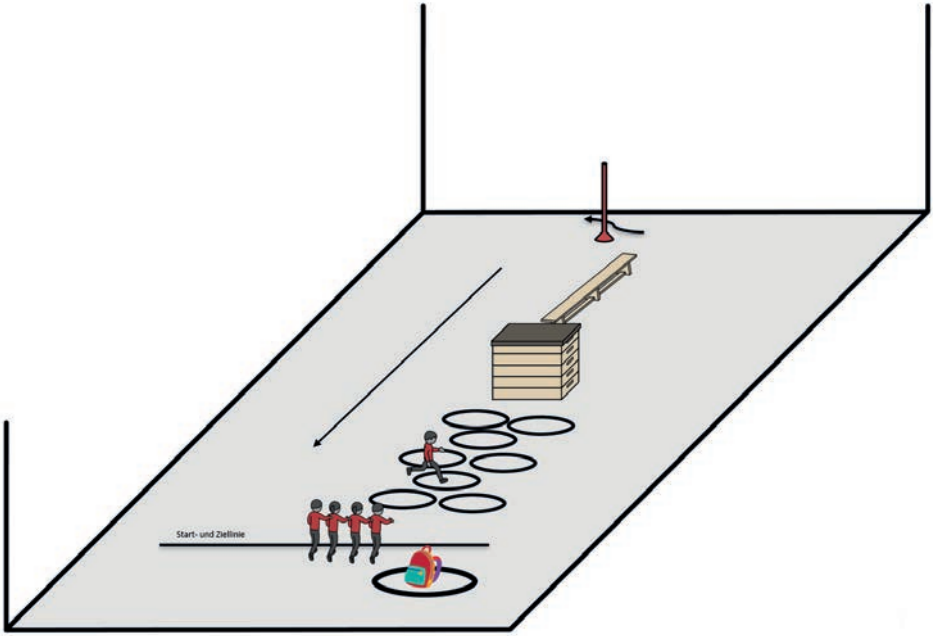
Disziplin 4: Ausflug zum Mars

Standort: **Stadthalle**

Vor der Startlinie wird der Düsenrucksack angezogen. Mit dem Rucksack am Rücken hüpft der Spieler 1 das vorgegebene Reifenmuster (1 Reifen= 2 Beine/ 2 Reifen = 1 Bein pro Reifen). Danach klettert er auf den Schwedenkasten und rutscht die Langbank hinunter, rennt um den Malstab direkt zu Spieler 2. Hinter der Startlinie wird der Rucksack übergeben und Spieler 2 startet.

Messfaktor: Endzeit

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

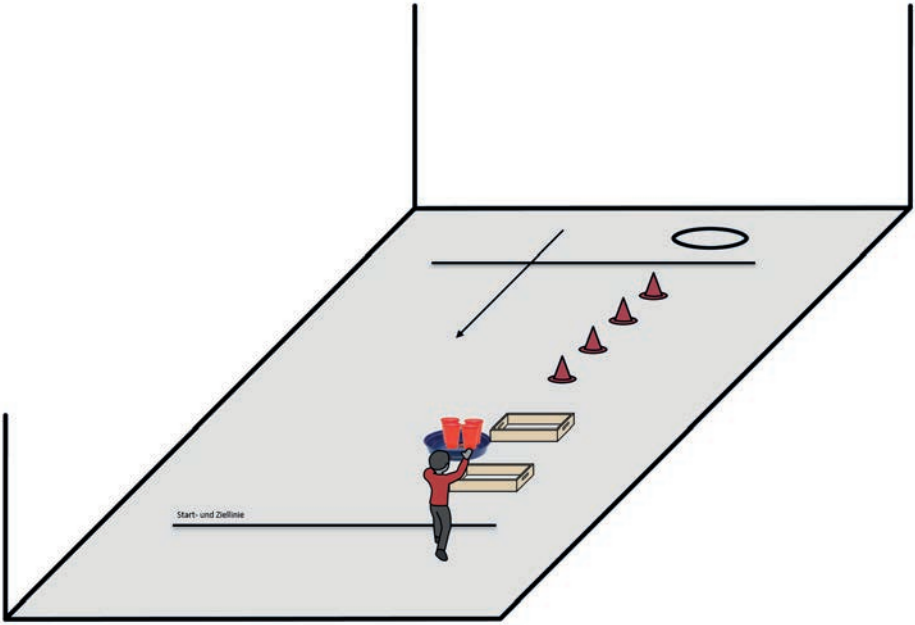


Disziplin 5: Astronautenverpflegung

Standort: **Innenanlage St. Georg oder Rubtanplatz Zirkusplatz**

Spieler 1 nimmt das Serviertablett in die Hand. Die anderen Spieler dürfen ihm 4 Becher auf das Tablett stellen. Die Becher müssen einzeln auf das Tablett gestellt werden (nicht stapeln, nicht legen, Öffnung nach oben) und dürfen nicht mehr von Spieler 1 berührt werden. Mit dem Tablett muss Spieler 1 nun über die Hürden und um die Pylonen gehen. Wenn Becher runterfallen, dürfen die von den Spielern aufgesammelt und wieder zum Start gebracht werden. Bei der Markierung legt er die Becher in den Reifen und rennt mit dem Tablett zurück zu den anderen Spielern. Er übergibt das Serviertablett an den nächsten Spieler.

Messfaktor: Anzahl Becher nach 3 Minuten

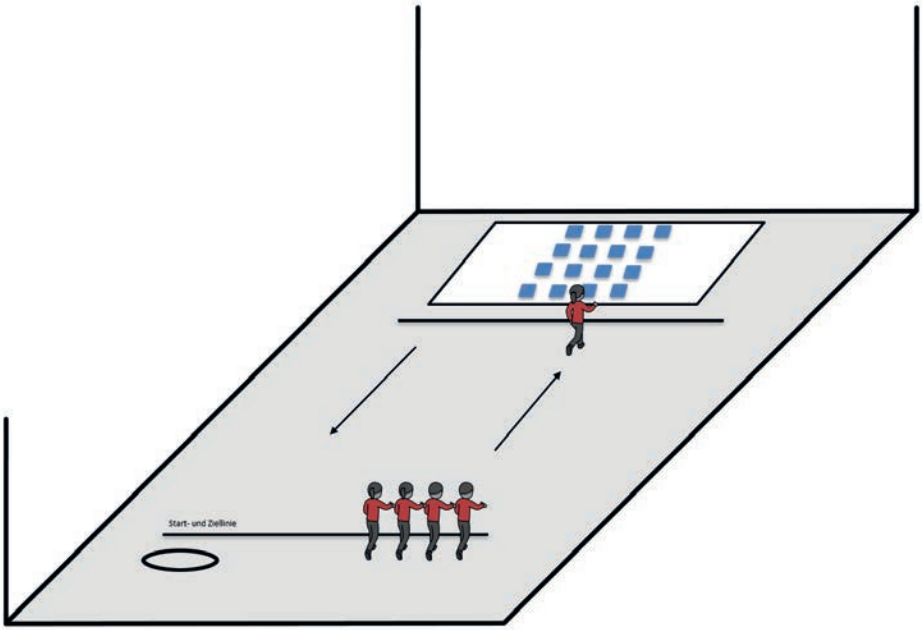


Disziplin 6: Weltall Memory

Standort: **Innenanlage St. Georg oder Rubtanplatz Zirkusplatz**

Spieler 1 startet bei der Startlinie und läuft bis zum eingezeichneten Feld. Dort liegen 16 Memorykarten verdeckt auf dem Boden. Spieler 1 darf zwei Karten aufdecken. Wenn auf beiden Karten das gleiche Symbol abgebildet ist, darf er die Karten mitnehmen. Bei der Startlinie angekommen, gibt er Spieler 2 einen Handschlag und dieser darf starten. So entsteht eine Stafette. Dis Stafette endet so bald alle Memorykarten gefunden wurden.

Messfaktor: Endzeit (max. 3 Minuten)

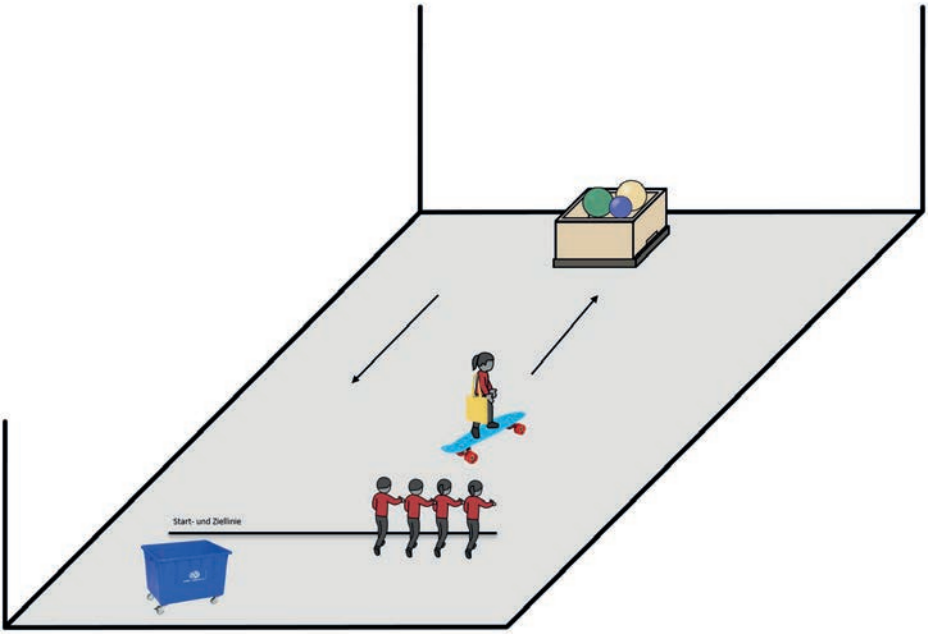


Disziplin 7: Schatztransport

Standort: **Innenanlage St. Georg oder Rubtanplatz Zirkusplatz**

Spieler 1 hängt die Umhängetasche um und startet bei der Startlinie. Er fährt (stehend oder kniend) mit dem Rollbrett bis zum markierten Feld. Hinten angekommen schnappt er sich einen Ball, legt ihn in die Umhängetasche und fährt mit dem Rollbrett wieder zurück zur Startlinie. Dort legt er den Ball in den Gepäckwagen (Materialwagen) und gibt die Umhängetasche weiter.

Messfaktor: Anzahl Bälle im Gepäckwagen nach 3 Minuten



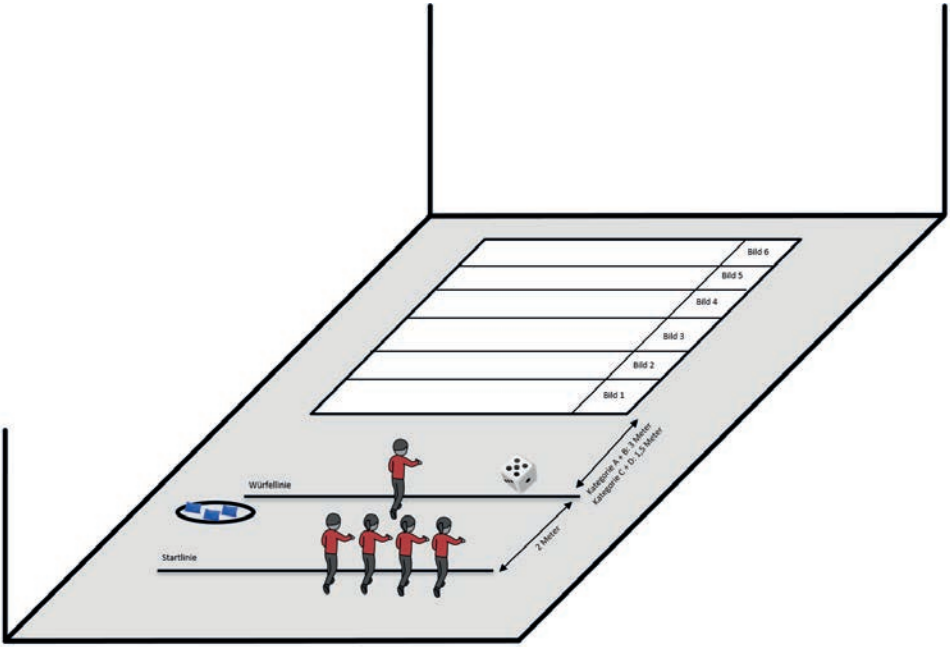
Disziplin 8: Landung auf den Planeten

Standort: **Nordsaal**

Spieler 1 rennt zum Reifen und würfelt mit dem Würfel. Der Würfel zeigt einen Planeten an, genau dieser Planet befindet sich auch auf dem Boden. Spieler 1 hat drei Versuche das Feld des jeweiligen Planeten mit den Sandsäcken zu treffen.

Messfaktor: Endzeit, wenn jedes Feld der Planeten von einem Sandsack getroffen wurde oder max. 3 Minuten.

Kategorie: A+B: Distanz 3 Meter
C+D: Distanz 1,5 Meter



die Mobiliar