



1. Hindernislauf
2. SST Memory
3. Sprint
4. Montalta Transport
5. Axpo Power Bubbles
6. Raiffeisen Basketleiter
7. CH-Kreuz 2.0
8. 5er Hupf
9. Startnummerausgabe



Power Bubbles

Aufgabe

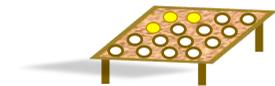
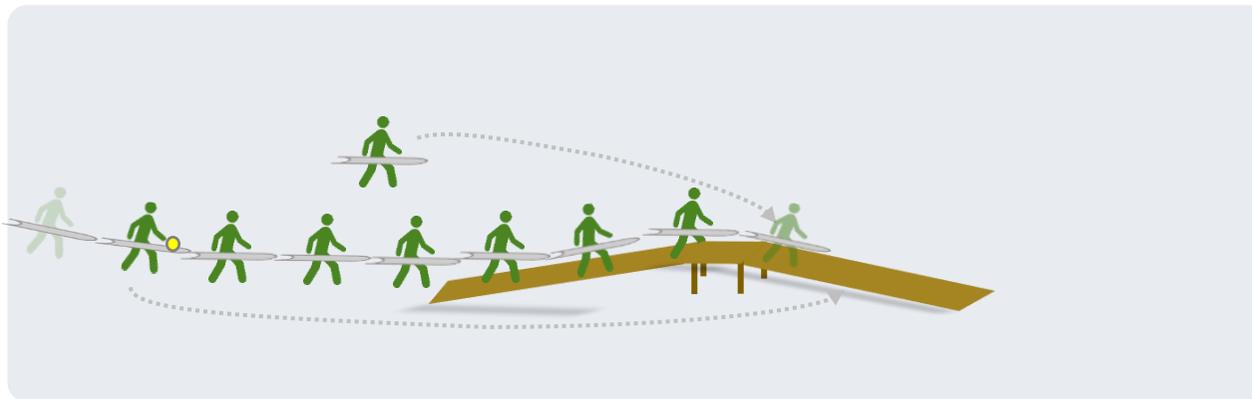
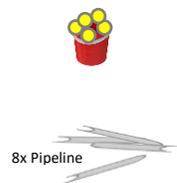
- 16x Power Bubbles verschieben
- Ball rollt über die Pipeline von Rohr zu Rohr ... und über Hindernis zum Tisch
- Zeitlimit von 6 Minuten

Spielregeln

- Ballführender Spieler darf nicht laufen.
- Maximal 8 Spieler im Einsatz
- Maximal ein Ball darf unterwegs sein
- !!! Werfen von Bällen verboten !!!
- Nur in der Pipe rollen

- Ball darf, während Transport nicht berührt werden

- Jeder Ball muss mit der Pipeline über Hindernisse zum Tisch gerollt werden



Fehler / Strafen

- Berührt ein Ball den Boden (Grau Zone) muss mit einem neuen Ball gestartet werden.
- Wenn ein ballführender Spieler wiederholt verwarnt werden muss (laufen mit Ball auf Pipe), wird dieser Ball nicht gezählt.

Wunsch

Hinweise und Coaching während dem Wettkampf bitte vermeiden. Team soll sich selbst organisieren. Zusammen eine Lösung finden.



Wertung

- Zeit wird gestoppt, wenn 16 Bälle auf dem Tisch, alle Pipelines beim Kessel und Spieler wieder bei Startposition sind

Zeitzuschläge:

- 2 Sek. für Bälle die noch unterwegs sind
- 5 Sek. für Bälle die nicht verschoben wurden



Montalta Transport + Kies AG Transport

Aufgabe

- 3 Holzstapel (à 20 Stk.) werden über zur Gegenseite verschoben
- Zeitlimit von 6 Minuten

Spielregeln

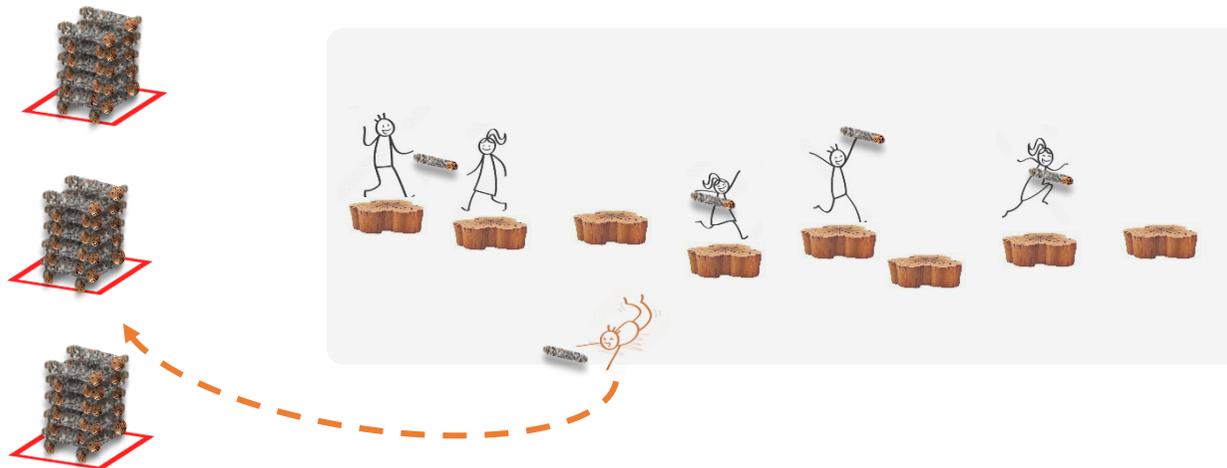
Max. 8 Spieler im Einsatz

- Boden darf nicht berührt werden (Graue Zone)
- Fliegender Wechsel bei Startposition möglich

- Holzstücke müssen getragen oder übergeben werden
- Spieler dürfen nur ein Holzstücke berühren

!!! Werfen verboten !!!

- Kommunizieren zwischen den Spieler ist erlaubt



Start- / Zielposition
Wechselbereich



Fehler / Strafen

- Bodenberührung = Mit Holzstück zurück zur Ausgangsposition
- Stapel nicht im markierten Bereich
- Zeitzuschlag für nicht bewegte Holzstücke

Wunsch

*Hinweise und Coaching während dem Wettkampf bitte vermeiden.
Team soll sich selbst organisieren. Zusammen eine Lösung finden.*

Wertung

Zeit wird gestoppt, wenn 3 Holzstapel verschoben,
in 3 Türme (Markierung) gestapelt und
ALLE Spieler im Ziel und «STOP» rufen.

Zeitzuschläge:

- 10 Sek. für falsch gestapelt Holztürme 3x10x2 (bei Stop)
- 5 Sek. für nicht verschobene Holzstücke (Zeitlimit)
- 1 Sek. für Holzstück die unterwegs sind (Zeitlimit)

SWISSKI

CH-Kreuz 2.0

Aufgabe

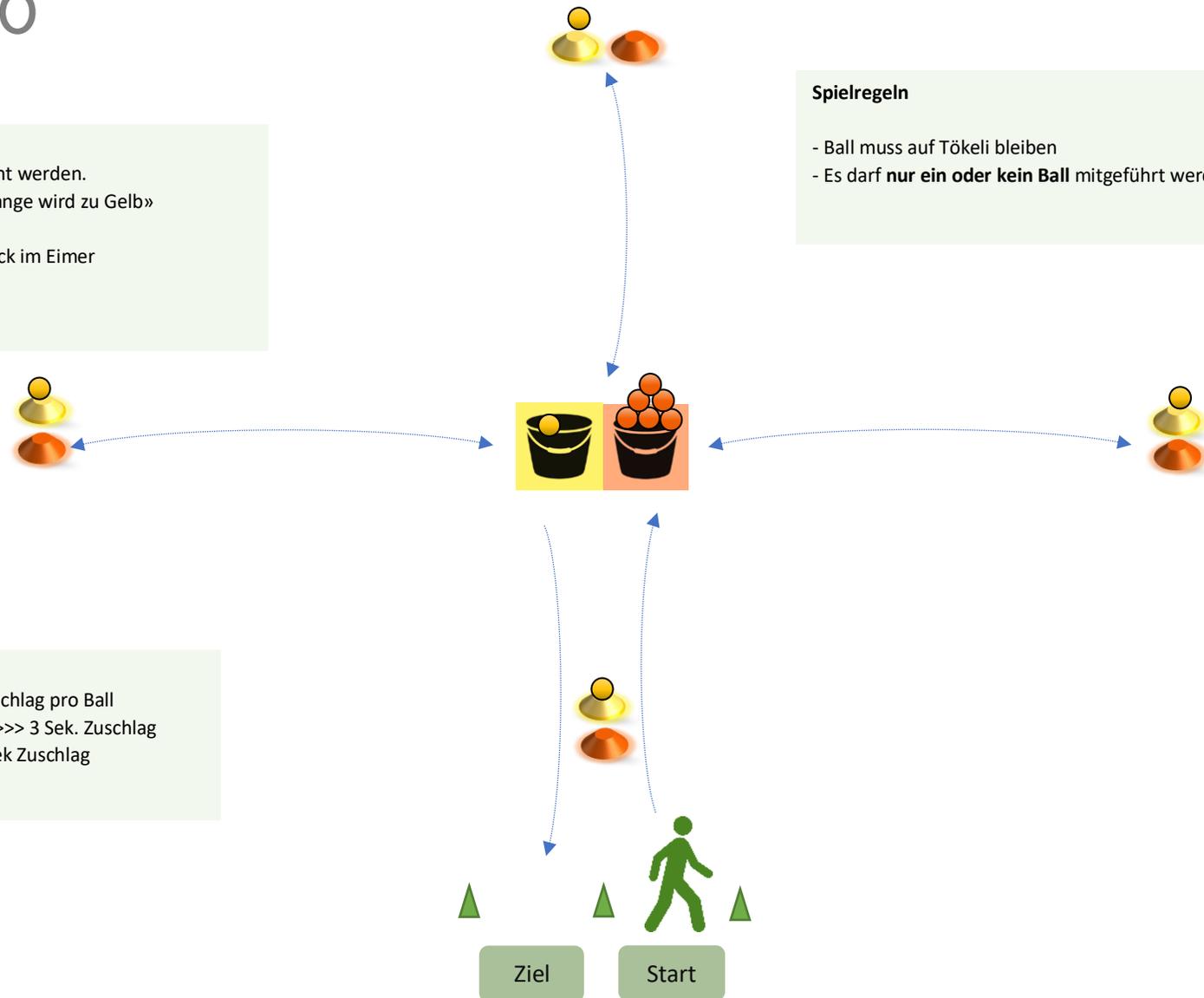
- 4 Tennisbälle müssen ausgetauscht werden.
«Gelb wird zu Orange» oder «Orange wird zu Gelb»
- Ausgetauschte Bälle müssen zurück im Eimer
- Freier Start >>> Zeitauslösung

Spielregeln

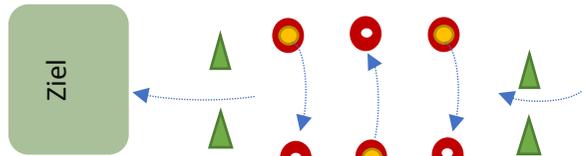
- Ball muss auf Tökeli bleiben
- Es darf **nur ein oder kein Ball** mitgeführt werden

Fehler / Strafen

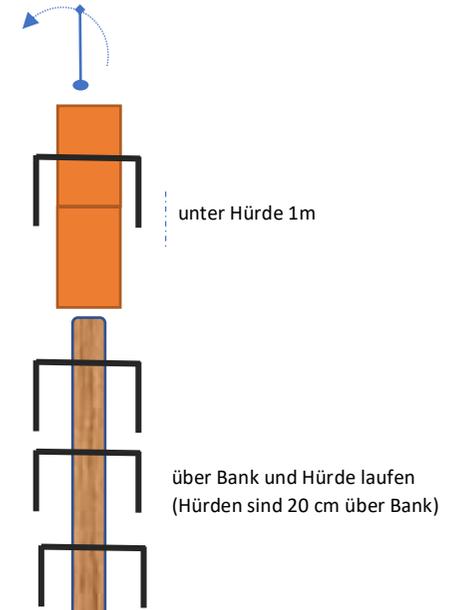
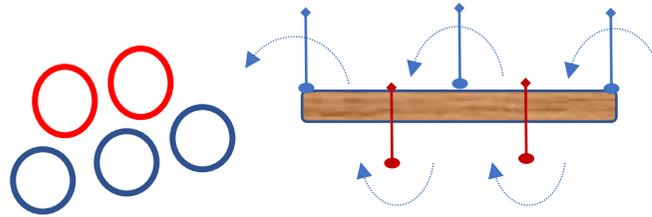
- Nicht ausgetauschte Bälle >>> 5 Sek. Zuschlag pro Ball
- Pro Ball nicht auf Tökeli (bei Zieleinlauf) >>> 3 Sek. Zuschlag
- Pro Ball am Boden (Unordnung) >>> 1 Sek Zuschlag



Hindernislauf



3 Tennisbälle verschieben
(Seitenwechsel)
Wieder auf Tökeli stellen



Fehler / Strafen

- Element fällt auf Boden (Pfosten oder Hürde) > 0.5 Sek Zuschlag
- Tennisball nicht auf Tökeli > 2 Sek Zuschlag
- Purzelbaum vergessen > 2 Sek Zuschlag
- Nicht richtig durchlaufen >>> Dann zurück und richtig durchführen

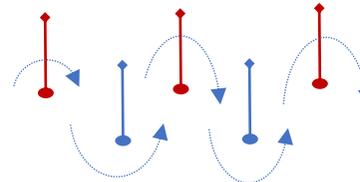


Schwedenkasten muss
nicht berührt werden

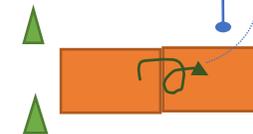


Trampolin

Sprung mit Trampolin
über Schwedenkasten



Slalom



Purzelbaum

MEMORY

Aufgabe

- Memoryspiel (8 Paare) müssen gefunden werden
- Zeitlimit: 6 Minuten

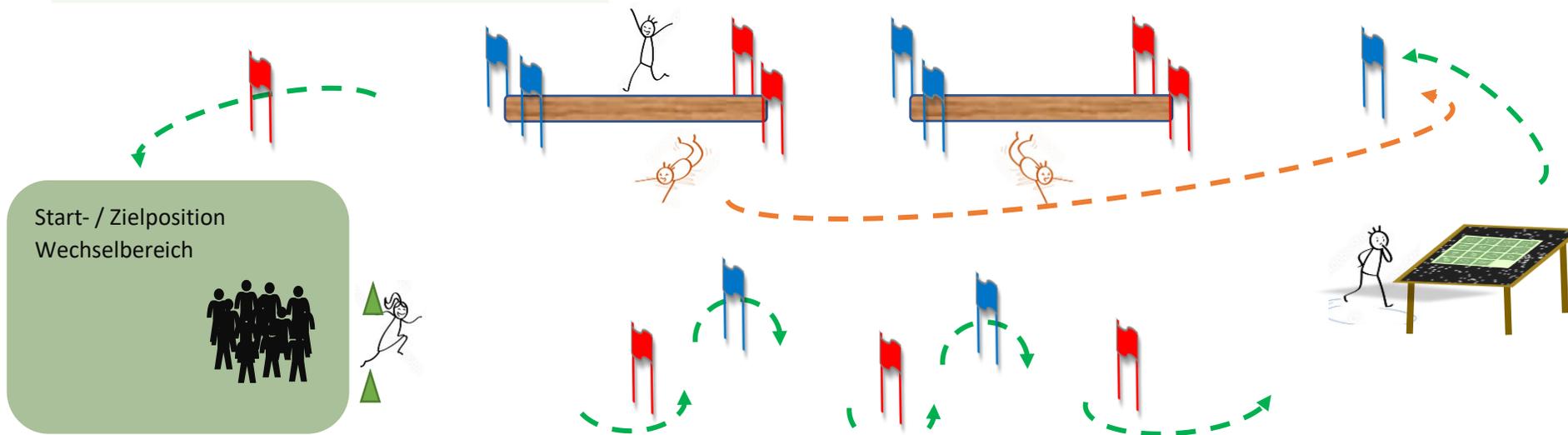
Wunsch

Hinweise und Coaching während dem Wettkampf bitte unterlassen. Team soll sich selbst organisieren.

Spielregeln

- Nur ein Spieler/Läuferin ist unterwegs (Stabübergabe im Wechselbereich)
- Pro Durchlauf dürfen zwei Karten aufgedeckt werden
- Im Wechselbereich darf geredet werden

Wird ein **Paar gefunden**, dürfen **zwei weitere Karten** aufgedeckt werden



Fehler / Strafen

- Stürzt ein Läufer von der Bank muss er zurück zum blauen Tor
- Wird ein Tor ausgelassen >>> 2 Sekunden Zuschlag
- Läufer ohne Stab >>> 5 Sekunden Zuschlag

Wertung

- Zeit wird gestoppt, wenn 8 Paare aufgedeckt und alle Spieler im Ziel
- = effektive Zeit – 50 Sekunden Bonus
- Bei Zeitlimit >> Zeitlimit - 5 Sekunden pro aufgedeckte Paare