

Vereinsmeisterschaft 2012

13.08.2012 / Chrigu

Name	1) Spielkartenweitwurf		2) Rennen auf Zeit		3) Pfllockstehen		4) Reifeprüfung		5) Spielkartenzielwurf		6) Knöpfchen drücken		Total-Rang-Pkte.	Schluss-Rang
	Weite [m]	Rang ¹	Differenz zu 60 Sek.	Rang ²	Gestandene Zeit [Sek.]	Rang ³	Distanz zur Wand [m]	Rang ⁴	Treffer-Pkte.	Rang ⁵	Anzahl Druckis	Rang ⁶		
René	2.93	5	4.00	6	23.56	5	2.30	7	11	3	417	16	42	1
Franziska	3.43	3	6.00	10	42.00	2	3.71	9	4	16	469	10	50	2
Christtian	2.31	14	0.17	1	9.53	8	6.03	14	3	17	627	1	55	3
Schanine	1.87	19	3.00	5	8.00	11	1.60	5	5	13	534	3	56	4
Julia	2.80	6	7.00	13	15.00	6	0.80	1	3	17	456	14	57	5
Isabelle	3.63	1	2.00	3	9.00	9	10.90	18	3	17	456	13	61	6
Pasci	3.49	2	2.47	4	3.91	18	7.47	17	8	8	464	12	61	6
Charly	2.27	15	0.44	2	5.00	14	0.80	1	2	22	493	7	61	6
Dani P.	2.54	10	4.00	6	5.31	13	4.00	10	3	17	528	5	61	6
Nora	2.15	17	12.00	18	50.90	1	5.20	11	6	11	531	4	62	10
Rita	2.77	8	13.56	19	1.92	22	1.40	4	9	5	497	6	64	11
Urban	1.81	21	21.00	23	40.00	3	5.20	11	9	5	565	2	65	12
Tämi	2.48	11	9.00	15	4.24	16	1.13	3	10	4	390	19	68	13
Tschappi	2.78	7	11.31	17	7.94	12	6.63	15	6	11	475	9	71	14
Sibse	2.35	13	16.00	22	14.00	7	6.80	16	12	2	452	15	75	15
Nathalie	2.36	12	6.00	10	36.00	4	12.00	21	5	13	397	17	77	16
Thomas J.	3.31	4	15.43	21	2.91	19	1.85	6	3	17	466	11	78	17
Christof	1.85	20	5.00	8	2.46	20	5.53	13	15	1	347	21	83	18
Matthias	2.62	9	9.68	16	8.19	10	12.33	22	9	5	316	22	84	19
Schantal	2.24	16	5.00	8	4.00	17	11.00	19	8	8	350	20	88	20
Simon	1.55	22	8.00	14	5.00	14	2.60	8	1	23	479	8	89	21
Brigitte	2.04	18	6.16	12	1.62	23	14.49	23	5	13	395	18	107	22
Didier	1.51	23	13.75	20	1.99	21	11.05	20	7	10	213	23	117	23

Disziplinen

1) Spielkartenweitwurf

3 Spielkarten möglichst weit werfen. Die weiteste Karte wird gemessen.

2) Zeitrennen

In einer vorgegebenen Zeit (60 s) muss eine Strecke von 2 x 100 m gerannt werden. Möglichst kleine Abweichung von der Zeit.

3) Pflockstehen

Möglichst lange stehen, einbeinig, auf einem niederen Pflock, die Zeit beginnt auf Zuruf des Stehers; 2 Versuche. Es wird der längere Versuch gewertet

4) Reife-Prüfung

Der Reif wird längs durch die Halle gerollt. Möglichst nahe an die gegenüberliegende Wand, darf sie aber nie berühren, sonst ungültig. Gemessen wird die Distanz zur Wand. 3 Versuche.

5) Spielkartenzielwurf

9 Spielkarten auf 3 versch. Distanzen in einen Reifen werfen. Anzahl Karten im Reif zählt (auch „angerissen“ zählt, also wenn die Karte nur teilweise auf dem Reif liegt). Grössere Distanz mehr Punkte.

Terrain: Halle 2

Material: Jasskarten, 3 Reife

6) Knöpfchen drücken

Einhandzähler in die Hand nehmen und mit dem Daumen derselben Hand während 2 Minuten möglichst oft aufs Knöpfchen drücken. Ohne Handwechsel!. Anzahl Drückbewegungen werden notiert.