

Startinformation

9. Sparkasse Wälderlauf

Zeitplan Samstag, 22.06.2019

ab 10:00 Uhr

Startnummernausgabe im Läuferpark bei den Bezauer Wirtschaftsschulen
Startnummern können bis kurz vor Start abgeholt werden. Die Startnummern werden alphabetisch nach Nachnamen sortiert und können von jedem Läufer selbst abgeholt werden.

Gruppen ab 15 Startern können sich noch bis Mittwoch, 19. Juni bei theresia@meuse.at melden, wenn es Ihnen lieber ist, alle Nummern gesammelt abzuholen! Nur möglich, wenn EINE PERSON alle Nummern der Gruppe mitnimmt.

10:00-15:00

Möglichkeit zur Nachmeldung im Bereich der Startnummernausgabe,
Kosten: € 40,--.

Kinder- und Jugendliche können vor Ort bis ca. ½ Stunde vor dem jeweiligen Start nachgemeldet werden, Kosten € 8,--.

12:30 Uhr

Start der Kinder- und Jugendläufe, im ½ Stunden Takt; Preisverteilung im Anschluss.

16:00 Uhr

Start des 6. Sparkasse Wälderlaufs

16:00

„Weh tau“ - Profis

ca. 16:05

„Guat tau“ - Hobbyläufer

ca. 16:10

„Mit tau“ – Genussläufer & Walker

Die „Kurz tau“ Läufer reihen sich je nach Zielzeit in den entsprechenden Startblöcken ein!

Strecke:

Die Strecke ist ein flacher Kurs, teilweise auf Asphalt, teilweise auf Kieswegen. Start und Ziel sind hinter den Bezauer Wirtschaftsschulen, der Kurs führt durch Bezau zum Schwimmbad, entlang der Bregenzerache nach Reuthe bis Bizau, wo das ganze „Bizauer Moos“ umrundet wird, dann wieder zurück nach Reuthe, entlang des Mühlebachs (kurzer, schmaler Wegabschnitt, **hier bitten wir Euch alle rechts zu laufen und schnellen Läufern/innen die Möglichkeit zum Überholen zu geben!**) durch den Weiler Ellenbogen zum Ziel im Grebauer Moos/Wirtschaftsschulen.

Anschließend:

Läuferfest in der Aula der Bezauer Wirtschaftsschulen, ab ca. 19 Uhr sorgen die Akkustikband „Goatma“ & DJ U3 für beste Stimmung. Für Bewirtung sorgt den ganzen Tag über das Team der Feuerwehr Bezau, Eintritt zum Läuferfest ist für alle Läufer & Läuferinnen, Fans & Einheimischen gratis!

Siegerehrung 4. Kinder Wälderlauf: je Kategorie Ränge 1-3 Mädchen/Buben, sowie die größte Gruppe, ca. 14:00 Uhr im Läuferpark
 9. Sparkasse Wälderlauf, ca. 20:00 Uhr in der Aula der Bezauer Wirtschaftsschulen.
 1-3 Rang Damen
 1-3 Rang Herren
 Größte Gruppe
 Älteste Läuferin/ältester Läufer

Allgemeine Information

Läuferpark Wirtschaftsschulen Bezau, Greben 178, 6870 Bezau

Zeitnehmung Einweg Transponder auf der Rückseite der Startnummer –
STARTNUMMER daher bitte nicht knicken!

Streckensicherheit Die medizinische Versorgung im Start- und Zielbereich sowie entlang der Strecke ist durch die Teams des Roten Kreuzes sowie der Bergrettung gewährleistet.

Straßensperren Für die Dauer des Wettkampfs werden teilweise Straßenabschnitte in Bezau und Bizau für den Verkehr gesperrt. Straßenquerungen werden durch die Feuerwehr und die Polizei gesichert.

Umkleiden/Duschen **Damen:** Bezauer Wirtschaftsschulen, Turnsaal & Duschen
Herren: Neue Mittelschule Bezau, Turnsaal & Duschen, ca. 250 Meter

 Für Gepäck und Wertsachen in den Umkleideräumen übernimmt der Veranstalter **KEINE HAFTUNG!** Die Umkleideräume sind bis 19:30 Uhr geöffnet, Gepäckstücke, die danach noch dort sind, werden gesammelt im OK-Büro im Gebäude der Bezauer Wirtschaftsschulen deponiert!

Öffentliche Verkehrsmittel Die Linien 35/37 (Bregenz-Bezau) sowie die Linien 38/40 (Dornbirn-Bezau/Schoppernaut-Bezau), Ausstieg: Busbahnhof Bezau (ca. 100 Meter vom Läuferpark)

 Sichere Nachhause Fahrt: Linienbusse lt. Fahrplan, Taxi Veli, Tel. 0664 5233477; alle Infos auch auf www.waelderlauf.at



Parkplätze

sind in ausreichender Zahl in Bezau vorhanden, Einweisung durch die Feuerwehr ab 11.00 Uhr. Die Parkplätze sind alle nicht allzuweit vom Läuferpark entfernt, ihr kommt von überall gut zu Fuß zum Startgelände!

Haftungsausschluss

Wie Ihr schon bei Anmeldung in den Teilnahmebedingungen bestätigt habt, weisen wir noch einmal darauf hin, dass die Teilnehmer auf eigene Gefahr am Wettkampf teilnehmen und gegen Veranstalter, Sponsoren und Anrainergemeinden keine Ansprüche wg. Schäden und Verletzungen jeglicher Art geltend machen können!