

Vielen Dank!



Unsere Partner und Sponsoren

Hauptsponsor:



**Raiffeisen-Volksbank
Oder-Spree eG**

Flexibel, solide ... die Bank vor

Premiumpartner:



Partner und Sponsoren:



Beeskower Wohnungsbau- und
Verwaltungsgesellschaft mbH

Spree-Apotheke Beeskow

Schulze & Söhne Beeskow
LINPAC Packaging Beeskow

Physiotherapie Bremer Beeskow

Rossmann Drogeriemarkt Beeskow

E.DIS AG

Regionalbereich Ost-Brandenburg

Ford Autohaus Kuhnt Beeskow

Praxis für Zahnmedizin
Dr. Schubert Beeskow

Buchwald GmbH Frankfurt (Oder)

gefördert von: Kreisstadt Beeskow, Landkreis Oder-Spree

Außerdem bedanken wir uns für die Unterstützung bei der Durchführung des diesjährigen Altstadtlaufes bei:

- den Freiwilligen Feuerwehren der Stadt Beeskow und Umgebung
- der Revierpolizei Beeskow
- VBS Verkehrstechnik Frankfurt (Oder)
- Bumerang e.V.

und all den freiwilligen, fleißigen Helfern.

Wir bedanken uns ganz herzlich bei
unseren Sponsoren, Partnern und
Förderern, sowie allen
Beteiligten für die Unterstützung des
9. Beeskower Altstadtlaufes.



Leichtathletik in Beeskow e.V.

www.leichtathletik-beeskow.jimdo.com

www.beeskow-altstadtlauf.de

Hinweise für den Lauf

Liebe Sportfreunde,
wir begrüßen euch ganz herzlich beim 9. Beeskower Altstadtlauf.
Auf den folgenden zwei Seiten haben wir für euch noch einmal die wichtigsten Informationen zum heutigen Lauf zusammengefasst.
Wir wünschen euch viel Spaß!

Startzeiten

10:00 Uhr - 2,5km
10:30 Uhr - 5km und 10km
11:45 Uhr - Bambini-Lauf

Startnummer

Die Startnummer ist deutlich sichtbar vorn auf dem Oberkörper (Brust/Bauch) zu tragen. Die Startnummer darf nicht geknickt werden. Zur Befestigung der Startnummern sind dem Startbeutel Sicherheitsnadeln beigelegt.

Zeitnahme

Die Zeitnahme erfolgt elektronisch mittels Zeitchip/Transponder an der Rückseite der Startnummer. Die Zeitmessung erfolgt automatisch pro Runde. Für eine sichere Zeitnahme muss die Startnummer deutlich auf Brusthöhe angebracht sein. Am Zeitchip darf nichts verändert werden.

Siegerehrung - Einzelwertungen

Die Siegerehrungen finden ab ca. 12:30 Uhr auf der Hauptbühne des Marktplatzes statt.

2,5km Platz 1-3 Schüler bis AK 13 (U14) m+w
5km Platz 1-3 Gesamtwertung m+w
Platz 1-3 Jugend AK 12-19 (U14 - U20) m+w
10km Platz 1-3 Gesamtwertung m+w

Die Schüler- und Jugendwertung fasst die entsprechenden AK zu einer einzigen Wertungsklasse zusammen.

Siegerehrung - Teamwertungen

In den Kategorien - (1) Grundschulen 2,5km, (2) Firmen 5km, (3) Vereine 5km, (4) weiterführende Schulen (ab 7. Kl.) 5km - werden jeweils die 3 besten Mannschaften geehrt.

Teilnehmerurkunden

Jeder Teilnehmer kann sich ca. 30 Minuten nach Zielschluss der jeweiligen Distanz eine Teilnehmerurkunde im Startbüro (Rathaus) ausdrucken lassen. Diese sind aber auch noch nach dem Lauf online über die Ergebnislisten aufrufbar.

www.beeskow-altstadtlauf.de / www.strassenlauf.org

Umkleidekabinen, Duschen, WC

In der Turnhalle der „Grundschule an der Stadtmauer“ stehen allen Teilnehmern Umkleidekabinen, Duschen und Toiletten zur Verfügung. Diese befinden sich ca. 200m vom Start/Ziel entfernt.

Bambini-Lauf

Der Bambini-Lauf ist für alle Kinder bis 7 Jahre (Jg. 2015). Die Strecke führt einmal um den Marktplatz (ca. 320m). Es erfolgt keine Zeitnahme und Auswertung. Alle Teilnehmer erhalten ein kleines Präsent. Der Start ist um 11:45 Uhr oder gegebenenfalls einige Minuten später nach Zielschluss des 10km-Laufes.

Strecke

Die Strecke ist ein Rundkurs von rund 2,5km. Sie führt teilweise entlang der Stadtmauer und der Spree, aber auch durch schattigen Park.

Start und Ziel befinden sich direkt vor dem Beeskower Rathaus.

Allgemeine Hinweise

Der Beeskower Altstadtlauf ist ein Stadtlauf. Mit der sehr abwechslungsreichen Streckenführung gehen aber auch einige Besonderheiten einher. Bitte achtet auf Bordsteinkanten, Wurzeln und sonstige Unebenheiten, z.B. auf dem Kopfsteinpflaster. Bitte nehmt Rücksicht auf die anderen Teilnehmer! Schließlich soll der Lauf allen gut in Erinnerung bleiben.

Im Notfall steht ein Rettungswagen des DRK am Marktplatz (Breite Str. / Berliner Str.) bereit.

