

## Kick & Run in Bönen, 26.06.2022

Ich versteh so viel von Fußball wie Lothar Matthäus von Grammatik (und das ist auch schon der einzige Fußballvergleich, der mir einfällt.)

Beim passiven Fußball ist das ganz gut, denn in meiner Fußballtippgemeinschaft liege ich immer ziemlich weit vorn mit meinen Bundesligatipps. Eben weil ich keine Ahnung habe und mir keine Gedanken mache über Trainerwechsel, verletzte Spieler, Spielerverkäufe oder ähnliches. Sondern einfach tippe, was ich mag. (Oder manchmal auch das, was Sven Pistor so meint).

Beim aktiven Fußball ist das eher schlecht, wenn man nichts von Fußball versteht. Dieses Wissen hielt mich aber nicht davon ab, begeistert zuzustimmen, als Tanja mich fragte, ob wir diesen Fußball-Lauf, welcher von den Lauffreunden Bönen erstmalig angeboten wurde, machen wollen.

Ja, klar, dachte ich, bin dabei, cooles Format, kennst du noch nicht, probierst du aus! Ich hab mich als Einzelläuferin angemeldet, Tanja und ihre Lauffreundin Linda als Staffel. Die beiden haben ihrer Staffel den Namen „Dorfschnecken“ gegeben, in Anlehnung an die vereinsbekannten „Sprintschnecken“ und weil beide aus dem Doppeldorf Uelzen-Mühlhausen kommen. Anke Blaut kam noch mit dem Fahrrad vorbei, um Fotos von uns zu machen. Vielen Dank, Anke!



Kick & run geht so: Man läuft insgesamt 7 Runden von (amtlich vermessenen!) 1,34 km über das etwas hügelige Gelände am Förderturm. Als Einzelstarter oder als Staffel von maximal 4 Personen. Nach jeder Runde schießt man mit einem normal großen Ball auf ein unnormal kleines Tor (etwa zweimal so breit und anderthalb mal so hoch wie der Ball).



Sobald man trifft, darf man weiterlaufen. Maximal 7 Versuche pro Runde hat man. Wobei der Ball immer selbst zurückgeholt werden muss.

Wer jetzt gut im Rechnen ist, hat bereits messerscharf zwei Sachen geschlussfolgert, nämlich, dass knapp 10 km zu laufen sind und dass man höchstens 49-mal schießen „darf“. Was natürlich Zeit kostet. Aber auch die

Möglichkeit bietet, durchzuschauen vor der nächsten Runde.

Insgesamt 38 Teilnehmer/-innen gingen an den Start, der Wettkampf wurde launig moderiert von Jan-Philipp Struck, bekannt von den Ballonläufen. Jan-Philipp hatte über sein Micro für jeden vorbeilaufenden Läufer in jeder Runde ein anfeuerndes Wort parat. Er wusste auch immer ziemlich genau, wer gerade in welcher Runde lief und wie gut oder schlecht jemand geschossen hatte.

Apropos schlecht geschossen:

ich hatte tatsächlich sehr viel Zeit zum Durchschauen, ich hab nämlich 38 (!) Mal schießen müssen, immer gut betreut von dem Lauffreund Markus, der die Tore im Blick hatte und mich mit „motivierendem Mitleid“ anfeuerte.



„Hast du gesehen, wie knapp das schon wieder war“, „Pfosten, ist doch gut, dann musst du nicht soweit laufen, um den Ball zu holen“, hatte er immer einen netten Spruch für mich auf Lager.

Die vielen Schüsse haben mir natürlich die Zeit versaut, aber egal, hier stand definitiv der Spaß im Vordergrund.

Tanja und Linda liegt Fußball da schon mehr im Blut (hätte ich jetzt nicht gedacht, wo Tanja doch Fan von den „falschen“ Borussen ist...): Sie haben mit insgesamt 19 Schüssen lediglich die Hälfte meiner Schussversuche gebraucht. Respekt, ladies! Hat der SSV Mühlhausen-Uelzen eigentlich auch eine Damenmannschaft? Falls ihr mal eine Ausgleichssportart sucht...



Ganz uneigennützig teste ich für euch noch die Verpflegung. (Ich hab übrigens meine Wettkampf-Kuchen-Taktik verbessert, und hab jetzt schon immer Geld in meinen Laufklamotten parat, dann spar ich mir den Umweg zum Rucksack.) Also nur kurz die Zielmatte überquert, direkt abgebogen zum gut gefüllten Kuchenstand, eine Waffel erstanden, gegessen, Puderzucker von der Schnute gewischt, Bratwurst gekauft. Sehr lecker!

**Mein Fazit:** Laufwettkämpfe ausrichten? Können die Lauffreunde Bönen! Anfeuern? Checked! Catering? Haben sie drauf! Vorausplanen? Auch das können sie:

**Der Termin für den nächsten kick & run 2023 steht bereits! Save the date: 25.06.2023! Dieser Lauf hat es definitiv verdient, dass mehr als zwei Mitglieder des Laufteams teilnehmen!**

Maike Gurlitt