

Heufresser Wettkämpfe 2017

Samstag, 24. und Sonntag, 25. Juni 2017



Samstag • Teamvorstellung

- 20.00 Uhr Beginn
- Die Reihenfolge der Teams wird am Samstagabend ausgelost.
- Alle Teams müssen deshalb zu Beginn der Vorstellung anwesend sein.



Sonntag • Wettkämpfe

- 11:45 Uhr - Rundgang mit den Teams und Erklärung der Spiele vor Ort.
- 13:15 Uhr – Start der Wettkämpfe
- 14:20 Uhr - ökumenischer Segen und Eröffnung Bürgermeister
- ca. 17:30 - Uhr Finale
- 18:00 Uhr - Siegerehrung



Das Team

- bis zu 11 Teammitglieder
- 1 Teamleiter (Hauptansprechpartner)
- 3-10 Teilnehmer je Wettkampf
- Innerhalb eines Wettkampf ist ein Austausch nicht erlaubt!



- Jedes Team wird im Losverfahren einer Startnummer zugeordnet (Samstagabend).
- In den Vorrunden treten die Teams jeweils gegen einen anderen Gegner an.
- Das „Outfit“ der Gruppe sollte möglichst in das Thema „Landwirtschaft/Heuwirtschaft“ hineinpassen.



Regeln

- Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind verbindlich!
- Die Wettkämpfe der Vorrunde haben Punktwertung.
- Nach den Vorrundenspielen gehen die besten 4 Teams in das Halbfinale. Hier gilt dann KO-Wertung.



Der Heuwagen

- Mindestmaße: Länge 1,7m Breite 1,2m
- Maximalmaße: Länge 2 Breite 1,4
Höhe 1,5m
- 2-achsiger Heuwagen mit Deichsel (durch Halteseil bremsbar)
- mindestens 3 Räder
- geeignet zum Transport von 5 Heuballen (je ca. 80 x 50 x 30 cm)



- Gestaltung der Wagen zum Thema „Heuwagen/Heuwirtschaft“
- Es empfiehlt sich eine leichte und wendige Bauweise

Wagenabnahme geplant für den 10.06.2017



Spiele

1. Heuwagen-Rennen „2-spännig um die Kurven“
2. Heuwagen-Rennen „Auf zur Arbeit!“
3. Hangeln über den Teich
4. Sautrogrennen
5. Stille Post
6. Heu einfahren + Hasen schießen

„ Sonderwettkampf: PULL THE BULL - der stärkste Heufresser.“

Halbfinale

Heufresser füttern

Finale

Der Goldene Biss

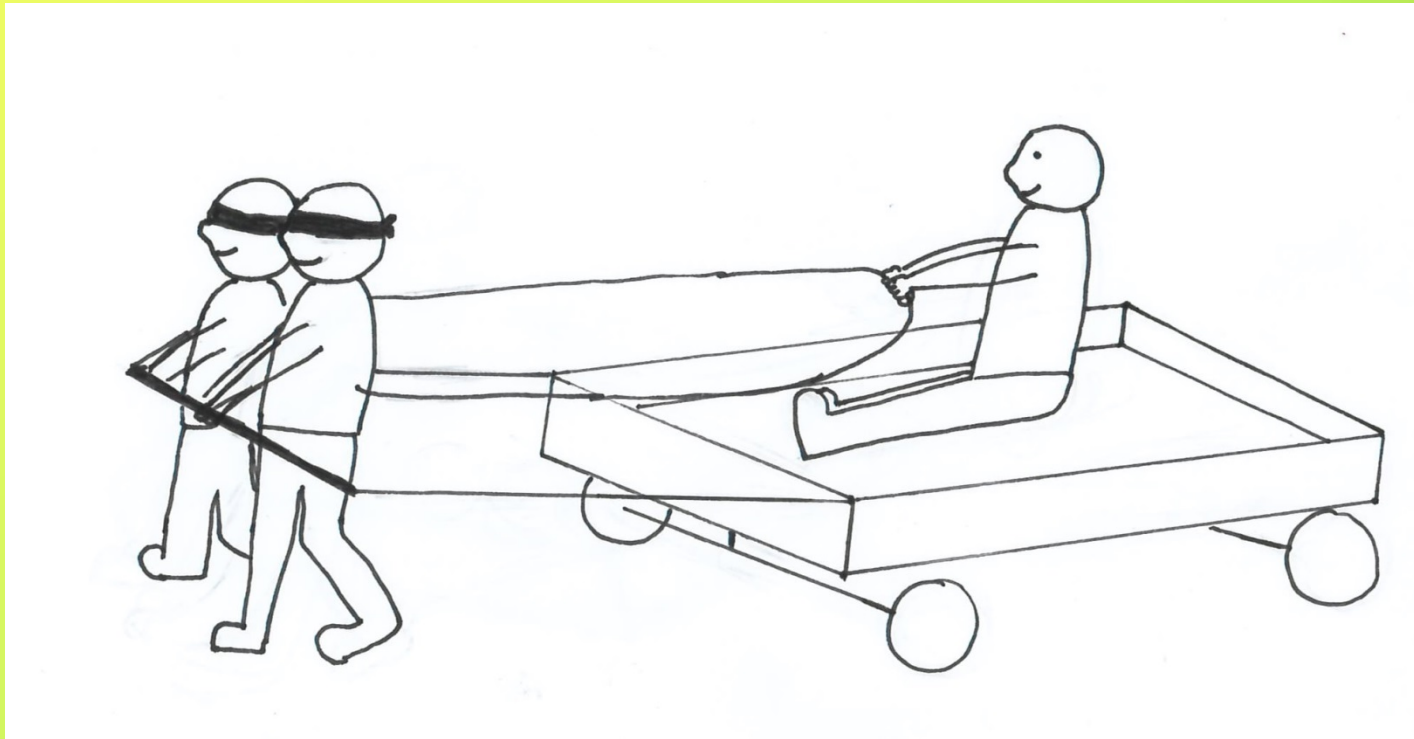


1. „2-spännig um die Kurven“

- 3 Spieler
- Start + Ziel → Wahnbachtalstraße in der Nähe der Shell-Tankstelle,
- Aufgabe: Ein Spieler sitzt als Kutscher im Heuwagen, die anderen 2 ziehen den Wagen.
- Die „Pferde“ laufen „blind“ (Augenklappe) und werden nur über die Zügelleinen gelenkt.
- Zügelleinen werden gestellt.
- Zeitfenster 5 Minuten
- (Paarweise, Punktespiel, Spiel auf Sieg)



1. „2-spännig um die Kurven“

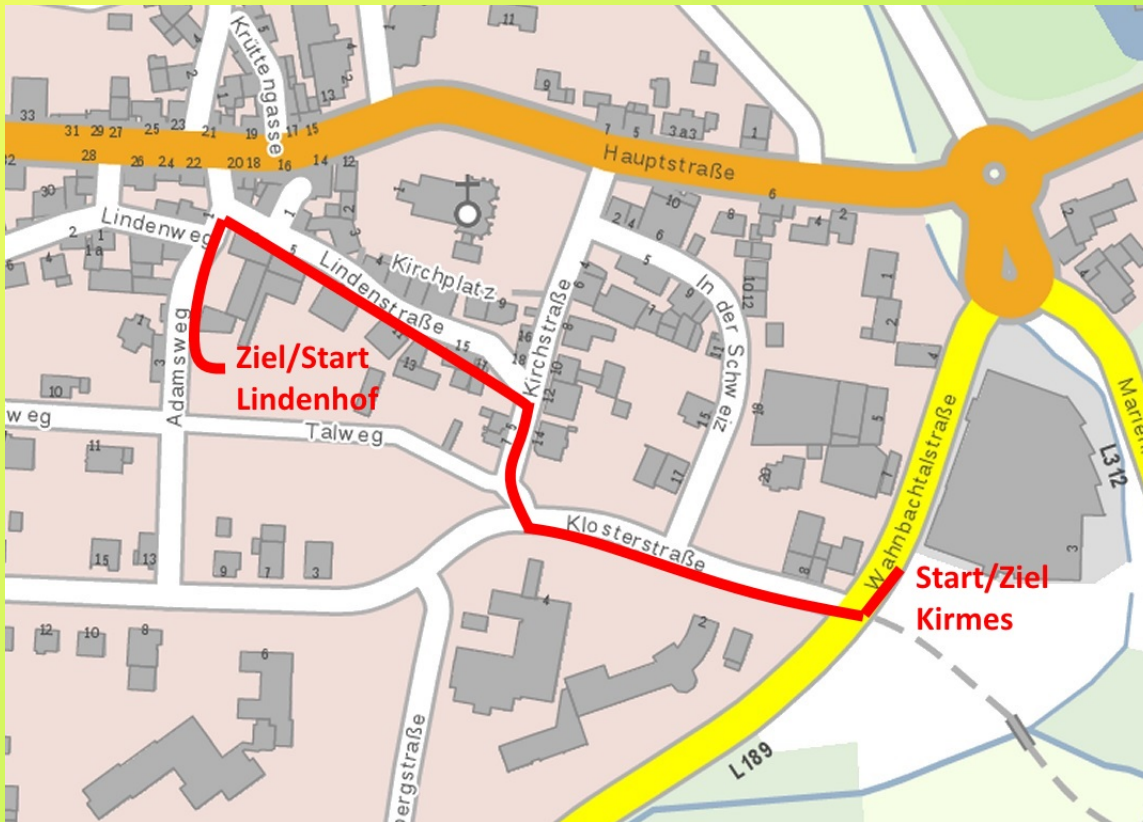


2. Heuwagen-Rennen

- 6 Spieler
- Start → Wahnbachtalstraße in der Nähe der Shell-Tankstelle,
Ziel → Lindenhofplatz
- Aufgabe: Ein Spieler sitzt im Heuwagen, die anderen 5 ziehen/schieben den Wagen zum Lindenhofplatz.
- Streckenverlauf: Wahnbachtalstraße – Klosterstraße – Kirchstraße – Lindenstraße – Lindenhofplatz
- (Paarweise, Punktespiel, Spiel auf Sieg)



Strecke und Wettkampfplätze

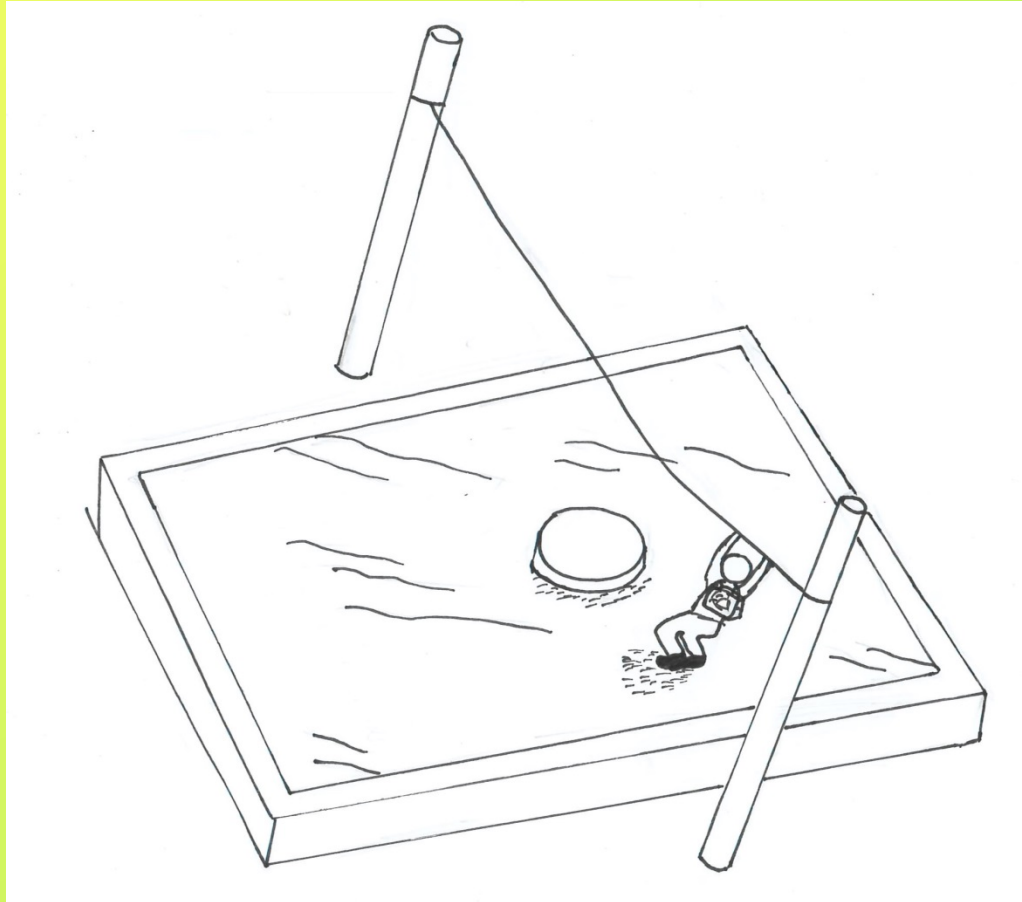


3. Hangeln über den Teich

- 5-10 Spieler
- Ort: Lindenhofplatz
- *Ablauf:*
 - Nach dem Startsignal muss der erste Spieler eine Kiepe anziehen.
 - Die Kiepe wird danach von einem Mitspieler mit einem kleinen Heuballen beladen und gesichert
 - Der Spieler hängt sich an die Seilbahn und schwingt mit leichtem Gefälle über den Teich.
 - Auf der anderen Seite muss der Heuballen in die Entladezone abgelegt werden
 - Der Spieler begibt sich jetzt außen um das Becken herum wieder zum Start, und übergibt die Kiepe an den nächsten Spieler
 - Derweil zieht ein Mitspieler die Seilbahn per Seil zurück zum Anfang.
 - Das Spiel beginnt von vorne
- *Regeln:*
 - Wenn der Heuballen/Spieler ins Wasser fällt, muss der Spieler abbrechen und die Kiepe an den Start zurück bringen und an den nächsten Spieler übergeben
 - Ein Ballen wird nur gewertet, wenn dieser trocken in der Entladezone liegt
- *(Paarweise, Punktespiel, Spiel auf Sieg)*



3. Hangeln über den Teich

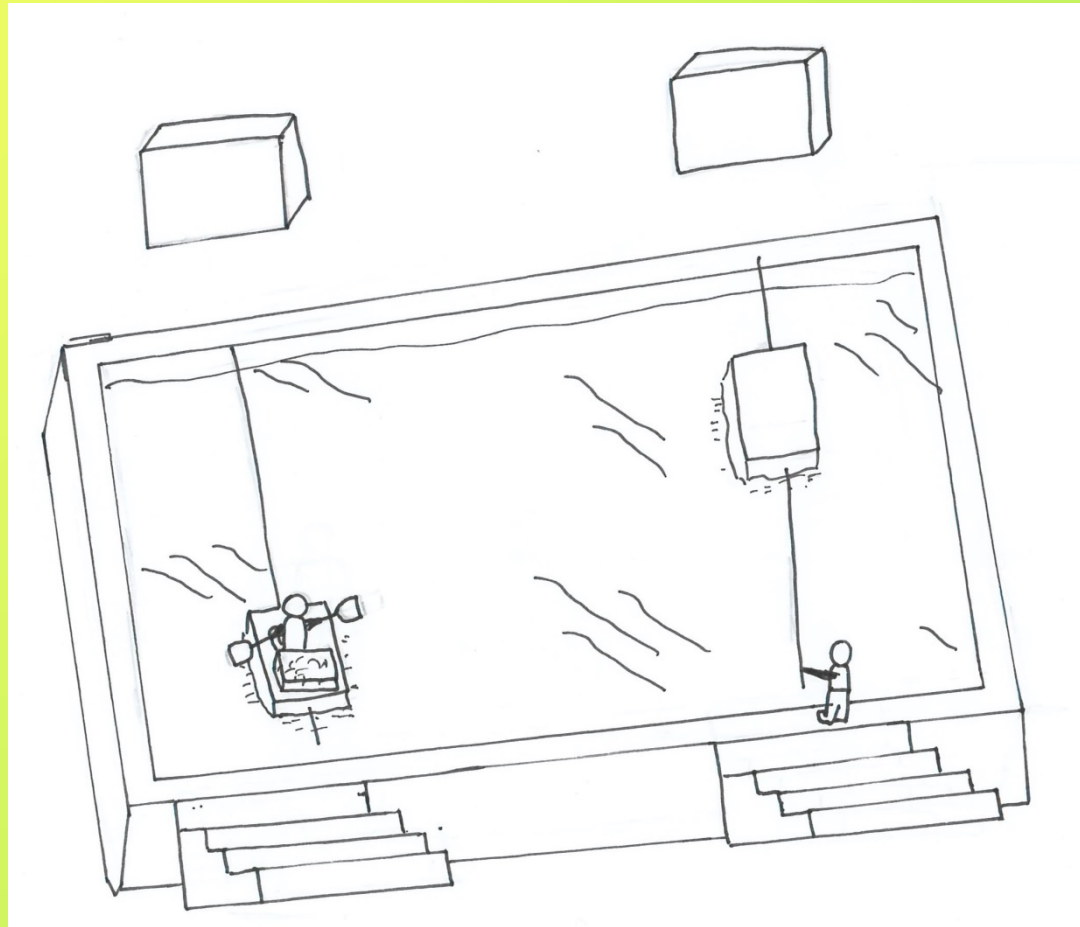


4. Sautrogrennen

- 5-10 Spieler
- Ort: Lindenhofplatz
- *Ablauf:*
 - Der Erste Spieler belädt seinen Trog mit einem kleinen Heuballen
 - Der Spieler steigt ein und beginnt das Becken paddelnd zu überqueren
 - Am Ende des Beckens wird der Heuballen vom Spieler ausgeladen und danach vom Spieler in der Entladezone abgelegt.
 - Der Spieler läuft außen um das Becken herum wieder zum Start und klatscht den nächsten Spieler ab
 - Der nächste Spieler zieht dann den Trog an einem Seil zum Start wieder zurück und das Spiel beginnt von vorne
- *Regeln:*
 - Beim Ein-/Aussteigen kann je ein Teamkollege Hilfestellung geben
 - Das Becken muss sitzend/kniend gepaddelt überquert werden
 - Wenn der Heuballen/Spieler ins Wasser fällt oder der Trog untergeht, muss der Spieler abbrechen und der nächste Spieler den Trog am Strick wieder zum Start zurückziehen
 - Ein Ballen wird nur gewertet, wenn dieser in der Entladezone liegt
- *(Paarweise, Punktespiel, Spiel auf Sieg)*



4. Sautrogrennen

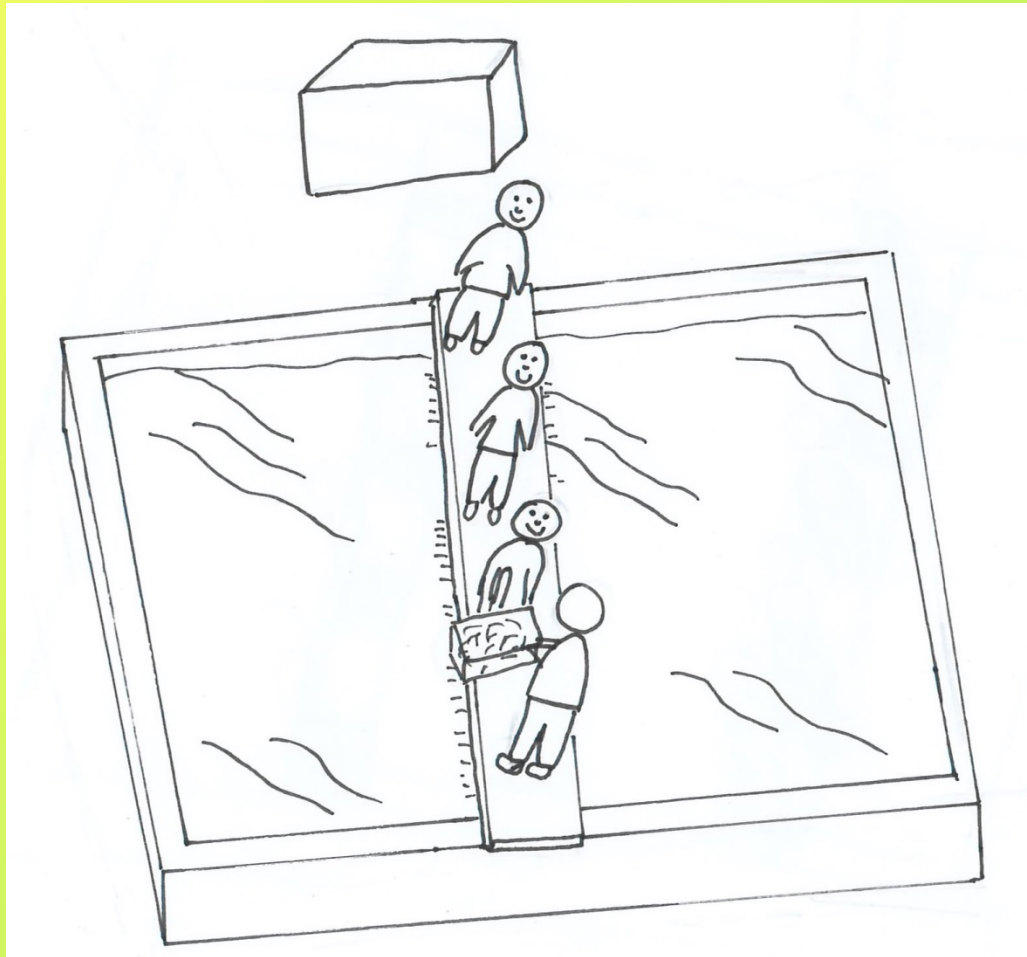


5. Stille Post

- 6 Spieler
- Ort: Lindenhofplatz
- Ablauf:
 - Fünf Spieler gehen nacheinander auf den Stamm und besetzen die markierten Positionen
 - Der 6. Spieler, der am Start steht, übergibt einen kleinen Heuballen an den Spieler, der in der ersten markierten Standzone steht
 - Der Heuballen wird jetzt von Spieler zu Spieler übergeben
 - Hierbei ist darauf zu achten, dass der markierte Standbereich nicht verlassen werden darf
 - Der Ballen muss übergeben werden und darf NICHT geworfen werden
 - Der letzte Spieler in der Reihe geht dann mit dem Ballen bis in die Entladezone und legt den Ballen dort ab
 - In der Zeit rücken die anderen Spieler um je eine Position in die nächste markierte Standzone
 - Das Spiel beginnt von vorne
- Regeln:
 - Fällt ein Heuballen in das Becken, zählt dieser nicht und es muss ein neuer Versuch gestartet werden
 - Ein Ballen wird nur gewertet, wenn dieser trocken in der Entladezone liegt
- (Paarweise, Punktespiel, Spiel auf Sieg)



5. Stille Post



6. Heu einfahren

- 6 Spieler
- Ort: Lindenhofplatz
- *Aufgabe*: Ein Mitspieler zu den Heuballen in den Wagen. Anschließend wird der Wagen wieder zur Wahnbachtalstraße gezogen.
- *Am Biathlonstand müssen die Läufer (nicht der Mitfahrer) fünf Schüsse auf die Tafel abgeben.*
- Für jeden Fehlschuss muss eine Strafrunde (separater Bereich auf der Wahnbachtalstraße) absolviert werden.
- Anschließend müssen die Heuhappen an der vorgegebenen Stelle abgeladen und aufgestapelt (!!)
- (Paarweise / Punktespiel/ Spiel auf Sieg)



Sonderwettkampf: PULL THE BULL - der stärkste Heufresser.

- 1 Spieler
- Ort: Wahnbachtalstraße
- Anzahl Teams:
Alle Teams, die hierbei mitmachen möchten – der Wettkampf wird nicht für die Heufresser-Wettkämpfe gewertet. Er hat einen Sonderpreis.
- Aufgabe:
 - Es gilt, einen Traktor Typ FEND ci mit ca. 4,5 Tonnen Gewicht in max. 2 Minuten über eine Strecke von 30 Metern zu ziehen. Blickrichtung Ziel.
 - Mitspielen kann jeweils 1 Person pro Team. Dieser Spieler kann im Verlauf des Spiels nicht gewechselt werden. Zuggeschirr wird gestellt.



Halbfinale

- Es spielen nur noch 4 Mannschaften



7. Heufresser-Füttern

- 6 Spieler
- Ort: Wahnbachtalstraße - Platz vor der Tankstelle
- Aufgabe: Wie in den vergangenen Jahren werden die großen Heufresser-Figuren mit 20 Heu-Happen gefüttert. Dazu steht ein Spieler mit der Heugabel unter dem Mund des Heufressers. Die anderen Spieler tragen ihm im Staffellauf über eine bestimmte Distanz die Heuhappen einzeln zu.
- Wer zuerst fertig ist, kommt ins Finale.
- (Paarweise / Spiel auf Sieg)



Finale

- Es spielen noch 2 Mannschaften



8. Der Goldene Biss

- 6 Spieler
- Ort: Wahnbachtalstraße - Platz vor der Tankstelle
- Aufgabe: Es gilt, 10 normalen Heuballen im Staffellauf so vor der großen Heufresser-Figur im Zweierverbund (2 Heuballen pro Lage) zu stapeln, dass ein Spieler den Mund der Figur erreicht und dort vom Pfarrer (die beiden Pfarrer der Gemeinde sind wieder dabei) „gefüttert“ werden kann. Der erste, dem dies gelingt, ist der Sieger der Mucher Heufresser Wettkämpfe 2015.
- (Paarweise / Spiel auf Sieg)



Preise

- Sieger der Wettkämpfe
- Sieger des Teampreises
- Sieger „Der stärkste Heufresser“
- Alle weiteren Teams



**Vielen Dank für Eure
Teilnahme!**

**Und viel Erfolg bei den
Wettkämpfen!!!**

