

Die Heufresser-Wettkämpfe zur Heukirmes 2019

Der Zeitplan

Samstag, 27. Juni 2019

- 19.00 Uhr** Wagenabnahme
- 20:00 Uhr: Heufresser Nacht
Auslosung der Teams

Sonntag, 28. Juni 2019

- 11.30 Uhr:** Treffen aller Teams am Lindenhofplatz
Alle Spiele werden ausführlich erläutert und „Vor-Ort“ soweit nötig demonstriert. Die Anwesenheit aller Teilnehmer ist wichtig für den problemlosen Ablauf der gesamten Wettkämpfe!
- 12:45 Uhr: Alle Teams versammeln sich in Höhe des REWE-Marktes.
- 13:00 Uhr:** **Start der Wettkämpfe**
- ca. 13:40 Uhr: Ansprache des Bürgermeisters und
"Landrat- Wette" zum Jubiläum "50 Jahre Rhein-Sieg-Kreis":
Landrat RSK Sebastian Schuster gegen Bürgermeister Much Norbert
Büscher am Lindenhofplatz
- ca. 17:00 Uhr: Finale
- ca. 17:30 Uhr:** **Siegerehrung**

Die Regeln

Das Team

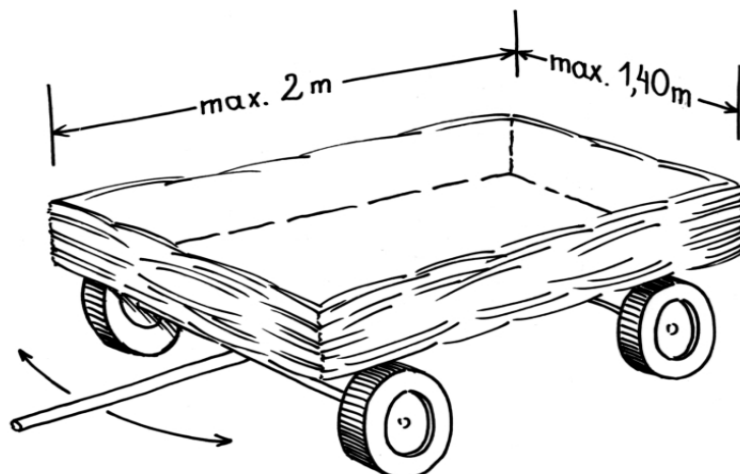
- Jedes Team besteht aus mindestens 6 Teilnehmern die an den Wettkämpfen teilnehmen.
- Jedes Team bestimmt ein Mitglied zum **Teamleiter**.
- Für jeden Durchgang dürfen je nach Spiel 1 bzw. 10 Personen zur Teilnahme frei bestimmt werden.
- Ein Austausch einzelner Teilnehmer während eines Durchgangs ist nicht erlaubt.
- Technische Hilfsmittel sind nicht erlaubt.

Die Wertung

Die ersten 6 Wettkämpfe haben Punktwertung. Nach dem 6. Spiel verbleiben 4 Teams im Spiel. Ab da gilt das KO-System.

Der Heuwagen

- Mindestmaße
Länge: 1,70 Meter Breite: 1,20 Meter
- Maximalmaße
Länge: 2,00 Meter Breite: 1,40 Meter Höhe: 2,00 Meter
- 2-achsiger Heuwagen mit Deichsel (durch Halteseil bremsbar)
- mindestens 3 Räder
- geeignet zum Transport von 5 Heuballen (je ca. 80 x 40 x 30 cm)



Die Wettkämpfe

Die Wettkämpfe werden am Sonntag, den 28.06.2017 von 13.00 bis ca. 18.00 Uhr im Bereich Lindenhofplatz und Kirmesplatz ausgetragen. Wie in jedem Jahr stehen die Spiele in einem Zusammenhang mit den Tätigkeiten der Mucher Heuwirtschaft früherer Jahre.

Wir erwarten 6 Teams, die paarweise gegeneinander antreten. Jedes Team besteht mindestens 6 Mitspielern, aus denen die Wettkämpfer je nach Spiel ausgewählt werden können. Ein Austausch während eines Wettkampfes ist nicht erlaubt.

1) Heuwagen-Rennen „Blind 2-spännig um die Kurven“

Anzahl der Spieler: 3

Start und Ziel ist in der Wahnbachtalstraße vor dem Kirmesplatz.

Die Aufgabe:

Ein Spieler sitzt als Kutscher im Heuwagen, 2 ziehen den Wagen wie Kutschpferde an der Deichsel nebeneinander, über Zügel (Oberarmschlaufe am äußeren Arm) mit dem Kutscher verbunden. Die „Pferde“ laufen „blind“ (Augenklappe) und werden nur über die Zügelleinen gelenkt. Zügelleinen werden gestellt.

Zeitfenster 5 Minuten.

Der Streckenverlauf:

Wahnbachtalstraße / Start und Ziel – gegenläufige Wende Bushaltestelle.

Jeder Wagen hat eine eigene getrennte Spur, rechts oder links, die auch in der Wende beibehalten werden muss.

In jeder Spur sind 3 Hindernisse aufgebaut.

Streckenlänge H/R insgesamt ca. 150 Meter.

Regeln:

-Die Streckenwahl rechts/links erfolgt durch Münzwurf.

-Sollten sich 2 Teams in der Wende begegnen, gilt Rechtsverkehr, d.h. das in der rechten Spur laufende Team bleibt rechts außen.

- Richtungskommandos durch den Kutscher sind erlaubt.

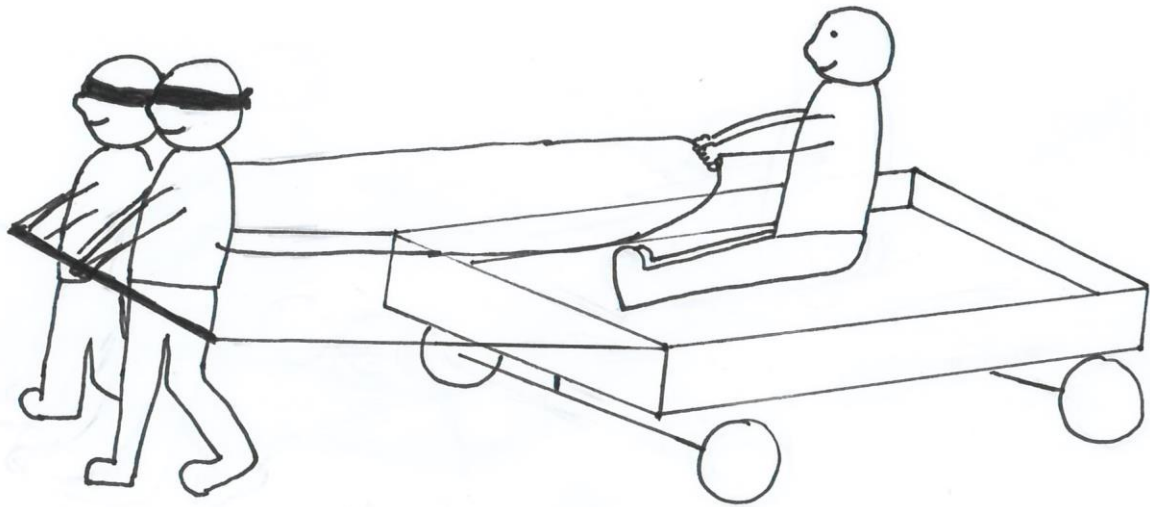
-Die Hindernisse müssen umfahren werden. Wenn ein Team die Hindernisse verschiebt, durch Stoß verändert oder daran hängenbleibt, muss es vor das Hindernis „blind“ zurücksetzen und kann erst dann weiterfahren, wenn das Hindernis von den Helfern wieder hergestellt ist. (Es lohnt sich also für das Team, die Hindernisse sauber zu umfahren, weil das Zurücksetzen sehr viel Zeit kosten kann.)

-Ein Anheben der Augenklappen ist nur im Notfall wie z.B. bei Verlassen der Strecke, Verhaken der Wagen in der Wende oder Sturz gestattet. Darüber entscheiden die Schiedsrichter.

-Erreichen in einem Lauf innerhalb des Zeitfensters die beiden Wagen das Ziel nicht, entscheidet die gezogene Strecke, gemessen am Ende des Wagens.

-Wagen, die nach Ablauf des Zeitfensters (5 Minuten) die Strecke verlassen haben und nicht durchs Ziel gefahren sind, werden nicht gewertet. Darüber entscheiden die Schiedsrichter.

- Die Teams laufen paarweise. Spiel auf Sieg. Punktespiel.



2) Heuwagen-Rennen „Auf zur Arbeit!“

Anzahl der Spieler: 6

Start ist in der Wahnbachtalstraße vor dem Kirmesplatz,
Ziel ist der Lindenhofplatz.

Die Aufgabe:

Ein Spieler sitzt im Heuwagen, die anderen 5 ziehen/schieben den Wagen zum Lindenhofplatz.

Der Streckenverlauf:

Die Strecke soll wie folgt geführt werden:

Kirmes - SkEinz Arena Länge ca. 400 m:

- Start Wahnbachtalstraße
- Klosterstraße
- Kirchstraße
- Lindenstraße
- Adamsweg
- Ziel: Lindenhofplatz

(Paarweise, Punktespiel, Spiel auf Sieg)

Plan s. letzte Seite

"Landrat- Wette" zum Jubiläum "50 Jahre Rhein-Sieg-Kreis":

3) Sautrogrennen

Anzahl der Spieler:

Die Teamgröße kann selbst bestimmt werden (5-10).
Spieler können auch mehrfach antreten.

Die Aufgabe:

Auf dem Lindenhof-Platz ist ein rechteckiges Wasserbecken aufgebaut.

Spielzeit 5 Minuten pro Lauf.

Das Team, welches in der vorgegebenen Zeit die meisten kleinen Heuballen in der Entladezone abgelegt hat, hat gewonnen.

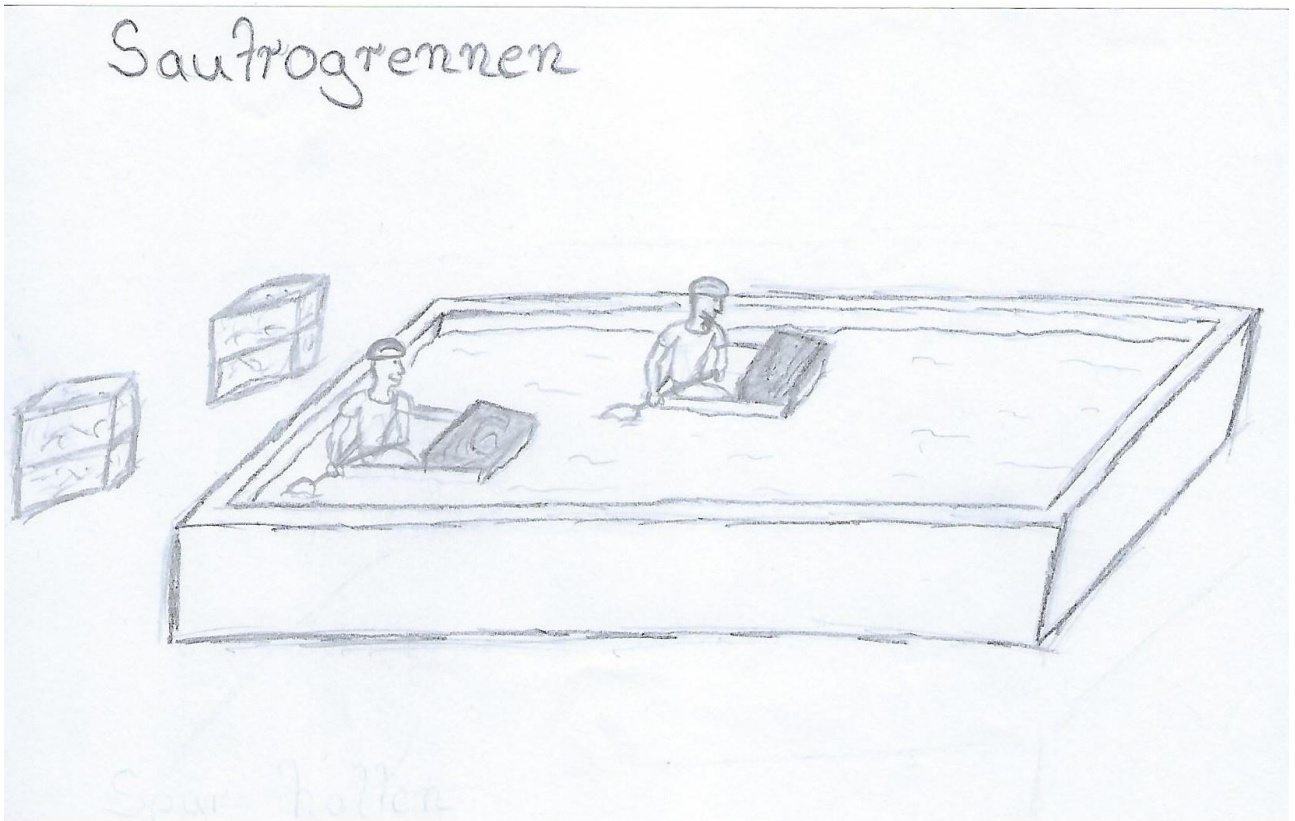
Ablauf:

- 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. Der Spieler muss nicht zuerst wieder zurück zum Start!
- Ein Ballen wird nur gewertet, wenn dieser in der Entladezone liegt

(Paarweise, Punktespiel, Spiel auf Sieg)



4) Spur halten

Anzahl der Spieler:

Die Teamgröße kann selbst bestimmt werden (5-10).
Spieler können auch mehrfach antreten.

Die Aufgabe:

Auf dem Lindenhof-Platz ist ein rechteckiges Wasserbecken aufgebaut.
Über das Becken werden zwei Balken gelegt.
Spielzeit 5 Minuten pro Lauf.

Das Team, welches in der vorgegebenen Zeit die meisten kleinen Heuballen in der Entladezone abgelegt hat, hat gewonnen.

Ablauf:

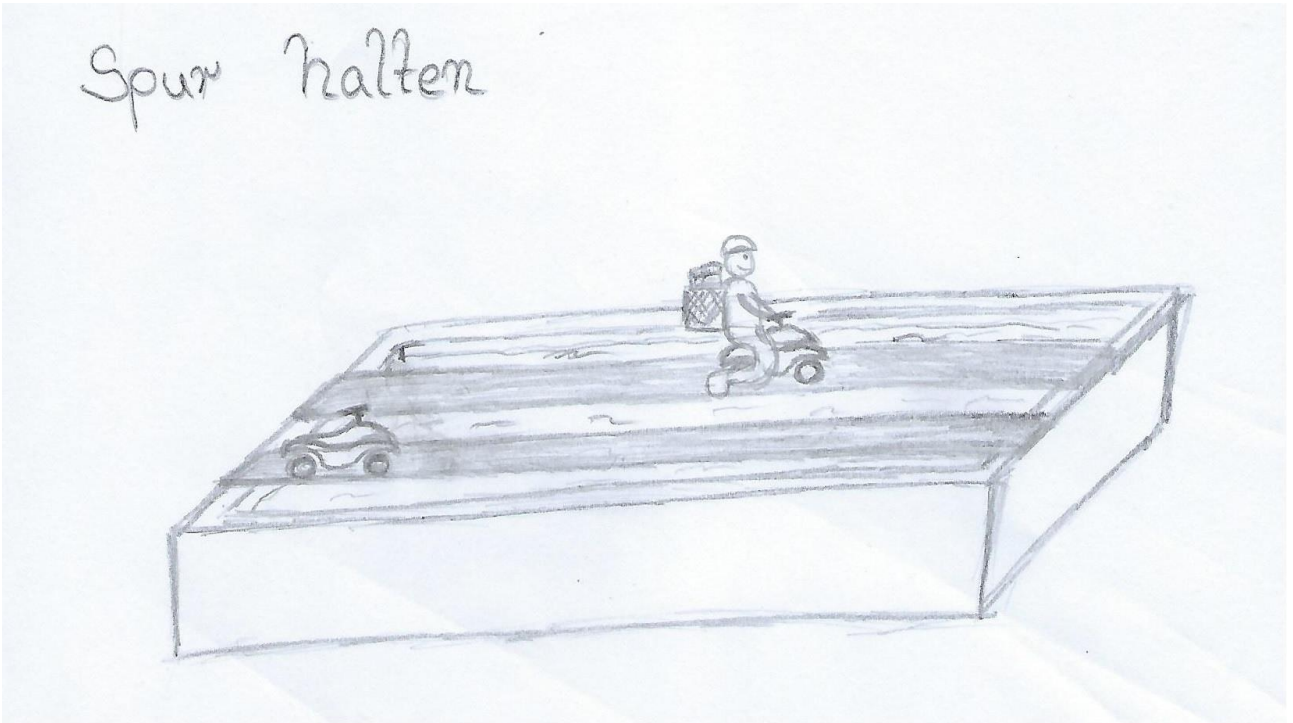
- Nach dem Startsignal muss der erste Spieler eine Kiepe anziehen.
- Die Kiepe wird danach von einem Mitspieler mit einem kleinen Heuballen beladen und gesichert
- Der Spieler nimmt sich ein Bobbycar und fährt über den Balken.
- Auf der anderen Seite muss der Heuballen in die Entladezone abgelegt werden
- Der Spieler begibt sich jetzt außen um das Becken herum wieder zum Start und übergibt die Kiepe und das Bobbycar an den nächsten Spieler.
- Das Spiel beginnt von vorne

Regeln:

- Beim Be-/Entladen der Kiepe kann Hilfestellung gewährt werden.
- Das Becken muss komplett überfahren werden.
- Wenn der Heuballen/Spieler ins Wasser fällt, muss der Spieler abbrechen und die Kiepe und das Bobbycar an den Start zurück bringen und an den nächsten Spieler übergeben.
- Beim Verlassen des Beckens (Spieler, Kiepe und Bobbycar) darf von den Mitspielern geholfen werden (aber!!!: Der Spieler muss zurück zum Start und Sachen übergeben!).
- Ein Ballen wird nur gewertet, wenn dieser in der Entladezone liegt

(Paarweise, Punktespiel, Spiel auf Sieg)

Spur halten



5) Mücher Wasserläufer

Anzahl der Spieler:

Die Teamgröße kann selbst bestimmt werden (5-10).

Spieler können auch mehrfach antreten.

Die Aufgabe:

Auf dem Lindenhof-Platz ist ein rechteckiges Wasserbecken aufgebaut.

Hierbei liegt ein Balken bündig mit der Wasseroberfläche über dem Becken, in welchem das Wasser jetzt gefärbt ist.

Spielzeit 5 Minuten pro Lauf.

Das Team, welches in der vorgegebenen Zeit die meisten kleinen Heuballen in der Entladezone abgelegt hat, hat gewonnen.

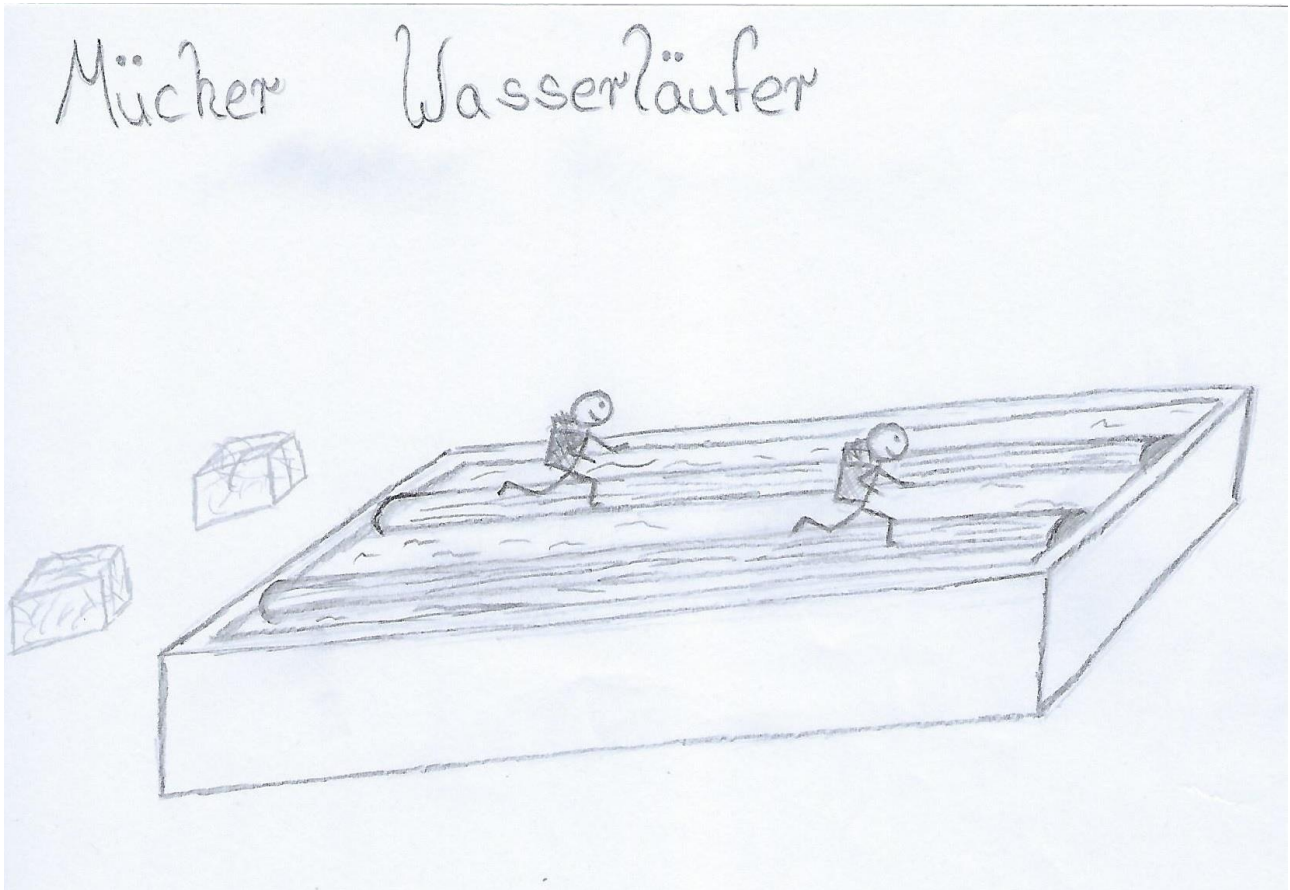
Ablauf:

- 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 balanciert über das Becken.
- 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.
- Das Spiel beginnt von vorne

Regeln:

- Beim Be-/Entladen der Kiepe kann Hilfestellung gewährt werden.
- das Becken muss komplett zu Fuß über den Balken überquert werden.
- Fällt ein Heuballen in das Becken, zählt dieser nicht und es muss ein neuer Versuch gestartet werden
- Falls der Spieler zu Wasser geht hat dieser das Becken umgehend zu verlassen und sich zurück zum Start zu begeben. Hier übernimmt der nächste Mitspieler und führt das Spiel fort.
- Beim Verlassen des Beckens (Spieler und Kiepe) darf von den Mitspielern geholfen werden (aber!!!: Der Spieler muss zurück zum Start und Sachen übergeben!).
- Ein Ballen wird nur gewertet, wenn dieser in der Entladezone liegt

(Paarweise, Punktespiel, Spiel auf Sieg)



6) Heu einfahren

Anzahl der Spieler: 6

Aufgabe: Ein Mitspieler steigt zu den 5 Heuhappen in den Wagen. Anschließend wird dieser wieder zur Wahnbachtalstraße gezogen.

Anschließend müssen die Heuhappen an der vorgegebenen Stelle abgeladen werden.

(Paarweise / Punktespiel/ Spiel auf Sieg)

Kurze Pause um den Zuschauern die Möglichkeit zu geben die Spielstätte zu wechseln (ca.15 Min).

Auswertung

In der Zeit des nachfolgend beschriebenen Sonderwettkampf werden die Punkte gezählt. Die besten 4 Mannschaften kommen ins Finale.

Bei Punktegleichstand entscheidet über die Wertungsreihenfolge die Gesamtzahl der über das Wasserbecken gebrachten Heuballen der Spiele 3, 4 und 5!

Sonderwettkampf: PULL THE BULL - der stärkste Heufresser.

Vor dem Halbfinale wird **der stärkste Heufresser** ermittelt. Spielort ist die Wahnbachtalstraße vor dem Kirmes-Platz.
Mitmachen kann jeweils ein Mitspieler eines Teams, welches gemeldet wurde.

Anzahl der Spieler: 1

Anzahl Teams:

Alle Teams, die hierbei mitmachen möchten – der Wettkampf wird nicht für die Heufresser-Wettkämpfe gewertet. Er hat einen Sonderpreis.

Die 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. Zugeschirr wird gestellt.

Regeln:

- a) Wird das Ziel nicht erreicht, entscheidet die gezogene Strecke.
- b) Erreicht der Spieler im vorgegebenen Zeitfenster das Ziel, entscheidet die Zeit, wenn auch andere Spieler das Ziel erreicht haben.
- c) Bei Gleichstand erfolgt ein Stechen und das Gewicht des Traktors wird erhöht. Dies wird so lange wiederholt, bis ein Sieger feststeht.

Sieger ist, wer a) das Ziel als Einziger erreicht, b) das Ziel in der kürzesten Zeit erreicht oder c) innerhalb des Zeitfensters die weiteste Strecke gezogen hat.

Halbfinale Der Heufresser wartet nun schon den ganzen Nachmittag auf sein duftendes Heu.

Endlich sind die Heuwagen eingetroffen und es beginnt das

7) Heufresser-Füttern

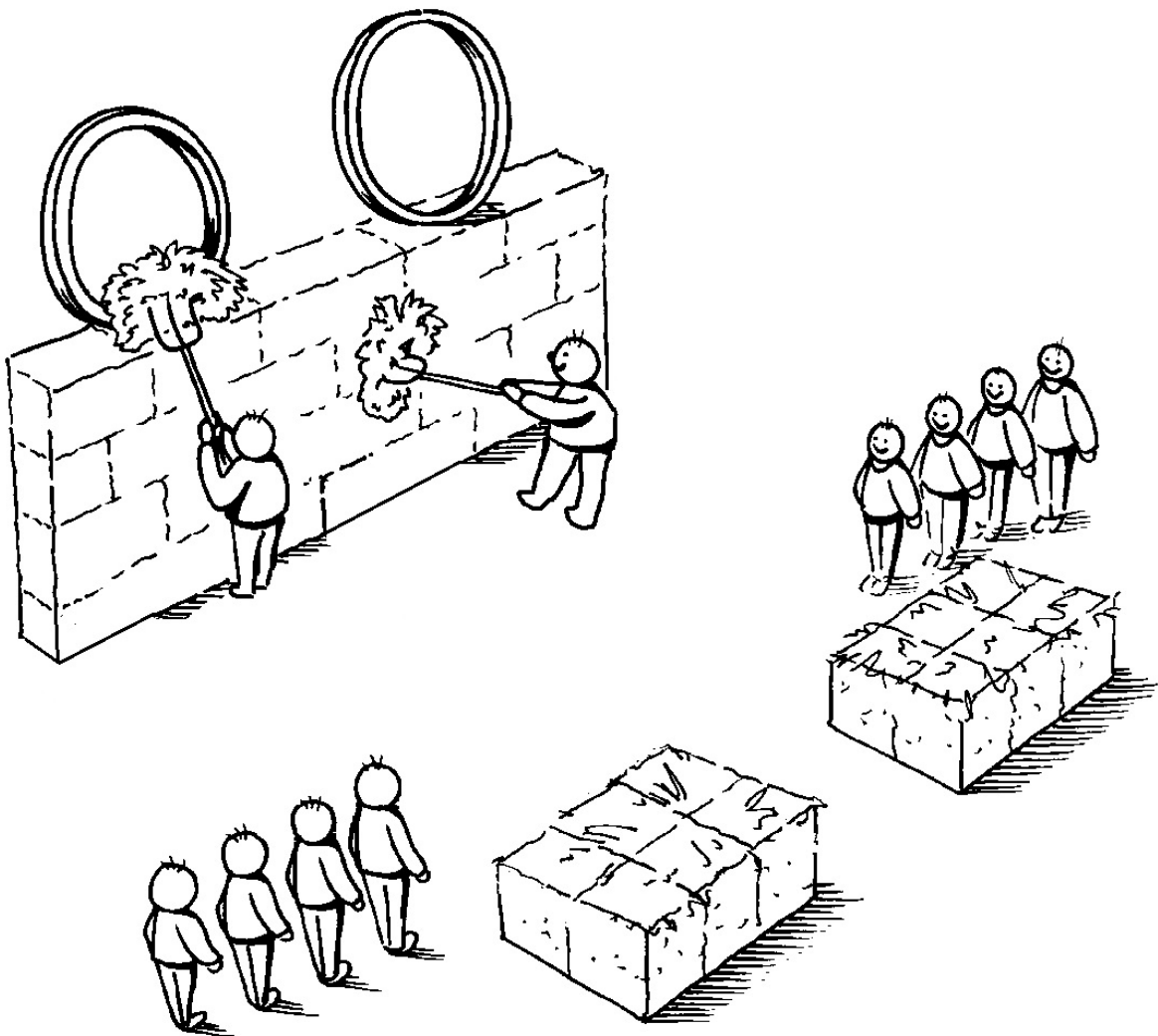
Anzahl der Spieler: 6

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

Nun liegen sie also fest, die Finalisten der Mucher Heufresser-Wettkämpfe 2019. Die Teams können noch mal verschnaufen und die Spieler für das Finale festlegen. Jetzt ist Zeit für den Umbau zum letzten Wettkampf:

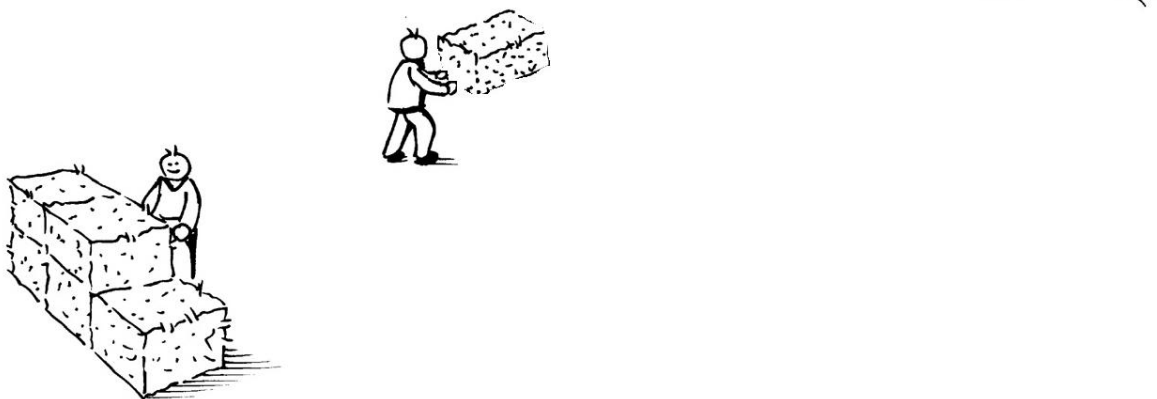
8) Der Goldene Biss

Anzahl der Spieler: 6

Ort: Wahnbachtalstraße - Platz vor dem Kirmesplatz

Aufgabe: Es gilt, 10 normale/ Heuballen im Staffellauf so vor der großen Heufresser-Figur im Zweierverein (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. Dazu muss er das Heu abbeißen, das der Pfarrer auf der Unterkante des Heufresser-Mundes festhält. Hände darf der Spieler nicht benutzen! Der Pfarrer darf das Heu dem Spieler nicht entgegenhalten.

Der erste, dem dies gelingt, ist der Sieger der Mucher Heufresser Wettkämpfe 2019.
(Paarweise / Spiel auf Sieg)



Streckenverlauf

