

Heufresser Wettkämpfe 2019

Samstag, 29. und Sonntag, 30. Juni 2019



Samstag • Wagenabnahme

- 19.00 Uhr Begrüßung der Teams am Kirmesplatz
- Anschließend Beginn der Wagenabnahme



Samstag • Teamvorstellung

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



Sonntag • Wettkämpfe

- 11:45 Uhr - Rundgang mit den Teams und Erklärung der Spiele vor Ort.
- 13:00 Uhr - Start der Wettkämpfe
- 13:40 Uhr - Eröffnung Bürgermeister und "Landrat- Wette" zum Jubiläum "50 Jahre Rhein-Sieg-Kreis": Landrat RSK Sebastian Schuster gegen Bürgermeister Much Norbert Büscher
- ca. 17:00 - Uhr Finale
- 17:30 Uhr - Siegerehrung



Das Team

- Mind. 6 Teammitglieder
- 1 Teamleiter (Hauptansprechpartner)
- 3-10 Teilnehmer je Wettkampf
- Innerhalb eines Wettkampf ist ein Austausch nicht erlaubt!
- Technische Hilfsmittel sind 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.
- Bei Punktegleichstand entscheidet über die Wertungsreihenfolge die Gesamtzahl der über das Wasserbecken gebrachten Heuballen der Spiele 3, 4 und 5!



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 erfolgt am 29.06.2019 vor der Heufressernacht.



Spiele

1. Heuwagen-Rennen „2-spännig um die Kurven“
2. Heuwagen-Rennen „Auf zur Arbeit!“
3. Sautrogrennen
4. Spur halten
5. Mücher Wasserläufer
6. Heu einfahren

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

Halbfinale

Heufresser füttern

Finale

Der Goldene Biss

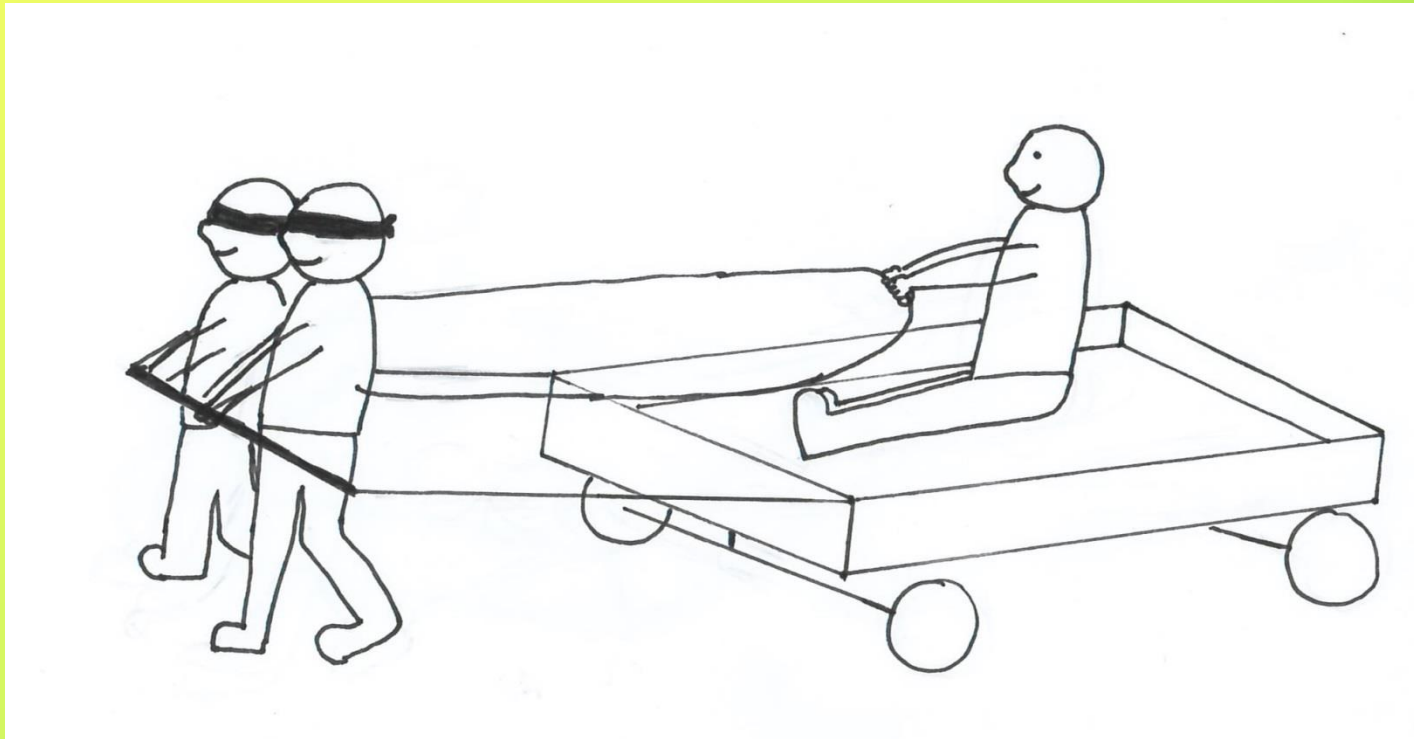


1. „Blind 2-spännig um die Kurven“

- 3 Spieler
- Start + Ziel → Wahnbachtalstraße vor der Kirmes.
- 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. „Blind 2-spännig um die Kurven“

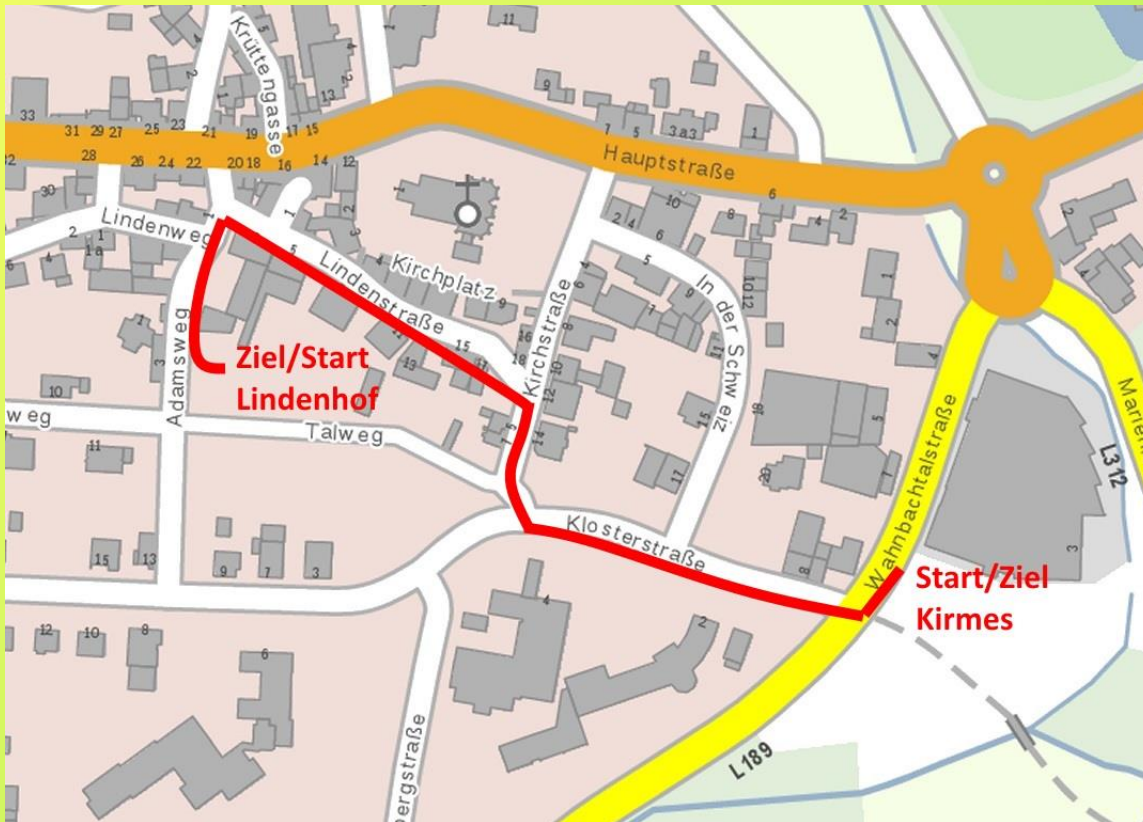


2. Heuwagen-Rennen

- 6 Spieler
- Start → Wahnbachtalstraße vor der Kirmes
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

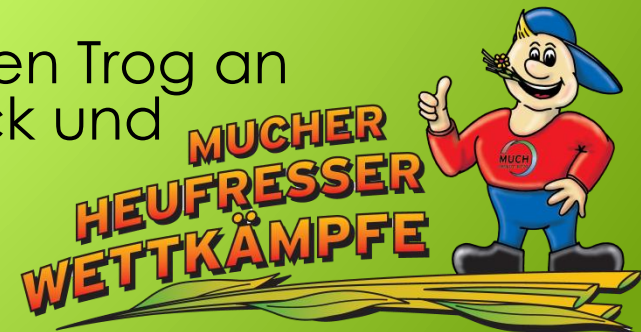


**Landrat- Wette" zum Jubiläum
"50 Jahre Rhein-Sieg-Kreis"
Landrat RSK Sebastian Schuster
gegen Bürgermeister Much
Norbert Büscher**



3. Sautrogrennen - Ablauf

- 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



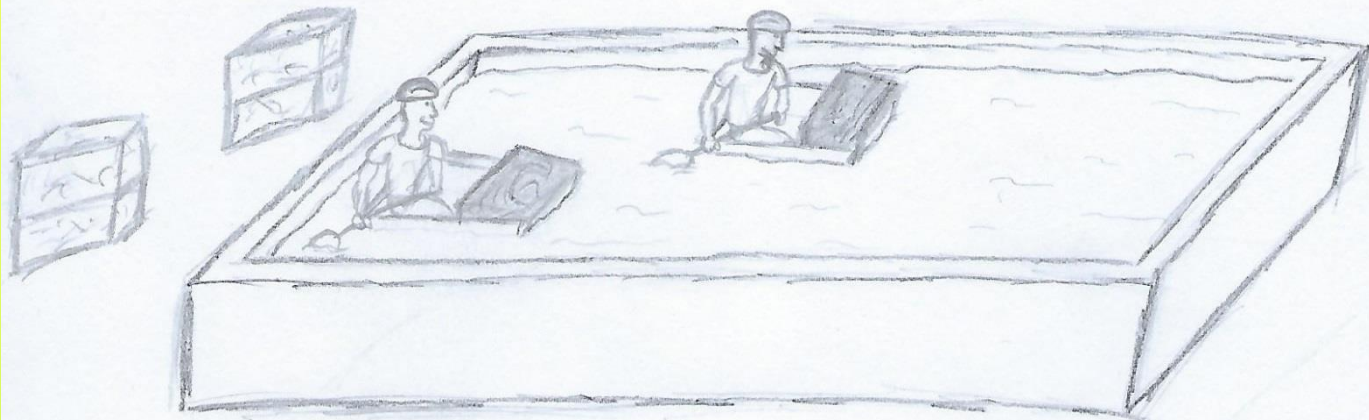
3. Sautrogrennen - Regeln

- *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)*



3. Sautrogrennen

Sautrogrennen



Sauerhalten



4. Spur halten - Ablauf

- 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 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



4. Spur halten - Regeln

- *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 abrechnen 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)*



4. Spur halten

Spur halten



5. Mücher Wasserläufer - Ablauf

- 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 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

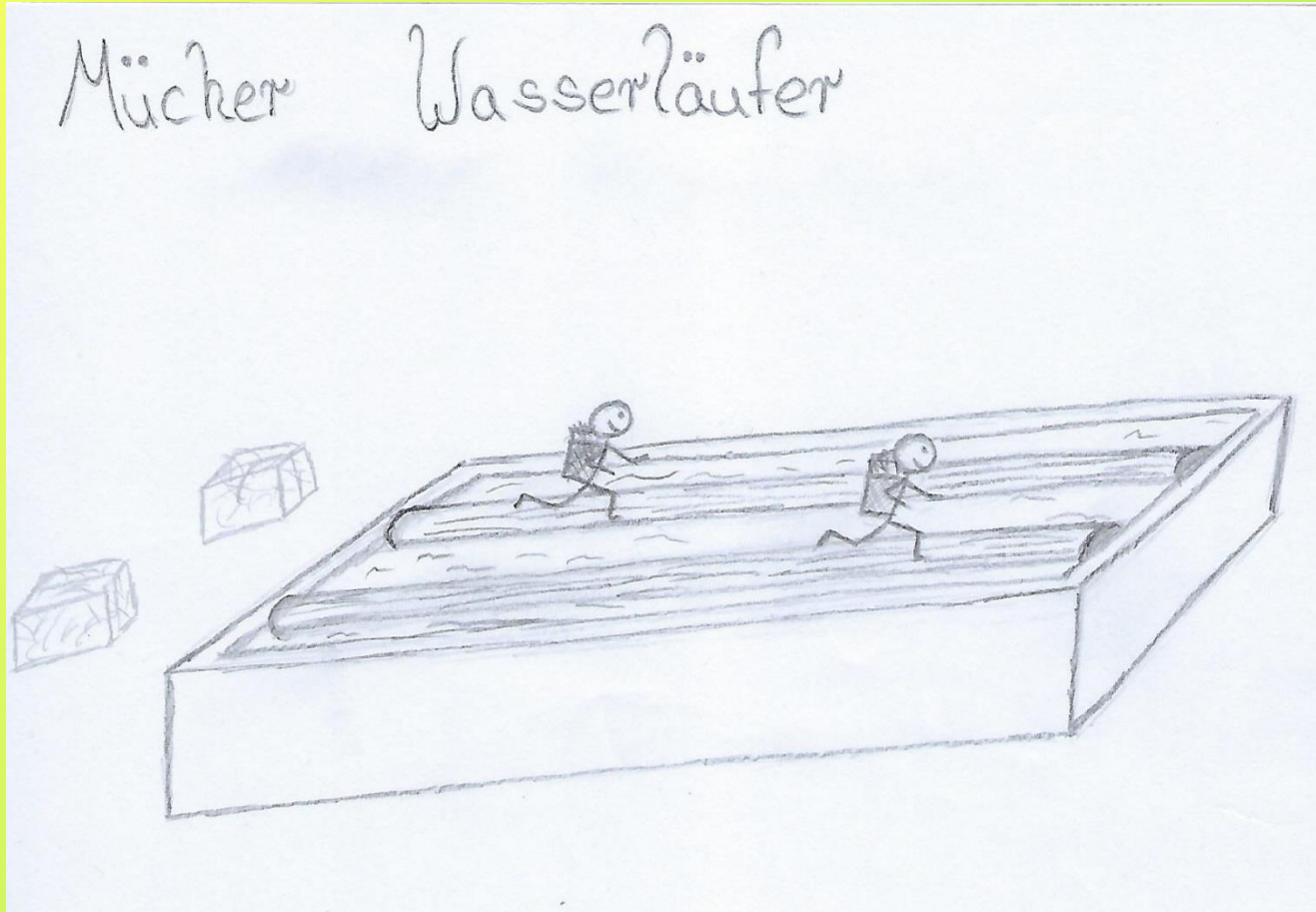


5. Mücher Wasserläufer - Regeln

- *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*



5. Mücher Wasserläufer



6. Heu einfahren

- 6 Spieler
- Ort: Lindenhofplatz/Wahnbachtalstraße
- *Aufgabe:*
 - Ein Mitspieler zu den 5 Heuballen in den Wagen. Anschließend wird der Wagen wieder zur Wahnbachtalstraße gezogen.
 - Anschließend müssen die Heuhappen an der vorgegebenen Stelle abgeladen werden.
- (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 Kirmes
- 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 Kirmes
- 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 2019.
- (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!!!**

