



BARG DER HÜNE



- DER WETTKAMPFPLAN -

Vorwettkampf

1. BOßSELN

ALLE TEILNEHMER

RASENPLATZ

8:30 UHR

Das Los entscheidet über die Startreihenfolge. Alle Angemeldeten rollen drei ca. 3kg-schwere Boßelkugeln und versuchen, möglichst nah an vorgegebene Ziele (Autoreifen) in unterschiedlicher Entfernung heranzukommen. Jeder Schüler hat pro Ziel und Kugel einen Versuch und führt diese alle unmittelbar nacheinander aus. Die drei Entfernungen, in denen die Kugeln jeweils liegenbleiben, werden addiert. Wird bei einem Versuch ein Ziel touchiert, qualifiziert sich der Teilnehmer direkt für die nächste Runde. Es kommen bei gerader Teilnehmerzahl alle weiter, bei ungerader Zahl scheidet derjenige mit der höchsten Entfernungssumme aus.

2. REIFENPARCOURS – DUELL

ALLE (GGF. MINUS 1)

RASENPLATZ

CA. 9:30

Es treten zeitgleich an (nach Entfernungssumme): 1. vs. Letzter, 2. vs. Vorletzter ... Jeder trägt zwei felgenlose Autoreifen schnellstmöglich durch einen Hindernisparcours. Der jeweils Schnellere kommt eine Runde weiter. Umgefallene Slalomstangen kosten 3 Strafsekunden. **Handicap:** Der Schlechterplatzierte trägt etwas schwerere Reifen und hat eine etwas längere Strecke als die des Besserplatzierten. Die Touchierer vom Boßeln erhalten einen weiteren Bonus.

Die Duellsieger kommen eine Runde weiter + einige Lucky Looser über die besten Zeiten.

3. KLOOTSCHETTEN

20

RASENPLATZ

CA. 10:30

Jeder gegen Jeden – die schwächere Hälfte fliegt raus:

Man muss einen Schleuderball mit einem Unterarmwurf nach Absprung von zwei hintereinanderliegenden Sprungbrettern möglichst weit werfen. Dazu hat man insgesamt drei Versuche. Der weiteste Wurf geht in die Wertung ein. Es beginnt der Letzte des Laufs. Die 10 Weitenbesten kommen eine Runde weiter. Der Weitenbeste des jeweiligen Durchgangs qualifiziert sich direkt.

4. HUFEISENWERFEN – DUELL

10

RASENPLATZ

CA. 11:30

Es treten gegeneinander an (nach Weite des Kloots): 5. vs 6., 4. vs. 7... und werfen in zwei Durchgängen jeweils 3 Hufeisen in vier Autoreifen mit den Punktwerten 1-4. Über das Startrecht beim Duell sowie die Auswahl der Hufeisen entscheidet der Weitenbessere vom Klootscheten. Nach den ersten 3 Würfen beginnt der Schlechterplatzierte den zweiten Durchgang. Derjenige des Duells mit mehr Punkten kommt eine Runde weiter. Bei Gleichstand gibt es jeweils immer einen weiteren Wurf. Die 5 Duell-Sieger kommen weiter sowie ein Lucky Looser (ggf. Stechen mit 2x3 Hufeisen).

5. BAUMSTAMMWERFEN

6

WURFPLATZ

CA. 12:00

Jeder gegen Jeden. Startreihenfolge ergibt sich aus den Punkten beim Hufeisenwerfen (Looser's first): Alle werfen dreimal beidhändig einen Baumstamm, welcher sich in der Luft um 180° drehen muss. Die jeweils beste Weite zählt. Der Weitenbeste des jeweiligen Durchgangs qualifiziert sich direkt. Die zwei Schüler mit der geringsten Weite im letzten Durchgang scheiden aus.

6. PKW-ZIEHEN

4

HAUPTINGANG

CA. 12:45

Jeder der verblieben 4 zieht ein handelsübliches Familienauto mit einem Seil über eine Distanz von ca. 20 Metern. Es beginnt der 2. der dritten Runde vom Baumstammwerfen, zuletzt startet der Sieger der ersten Runde.

Die schnellsten 2 treten im Finale Mann gegen Mann am Zeugnisstag gegeneinander an.

Hauptwettkampf

FINALE: Ringkampf am Zeugnisfreitag