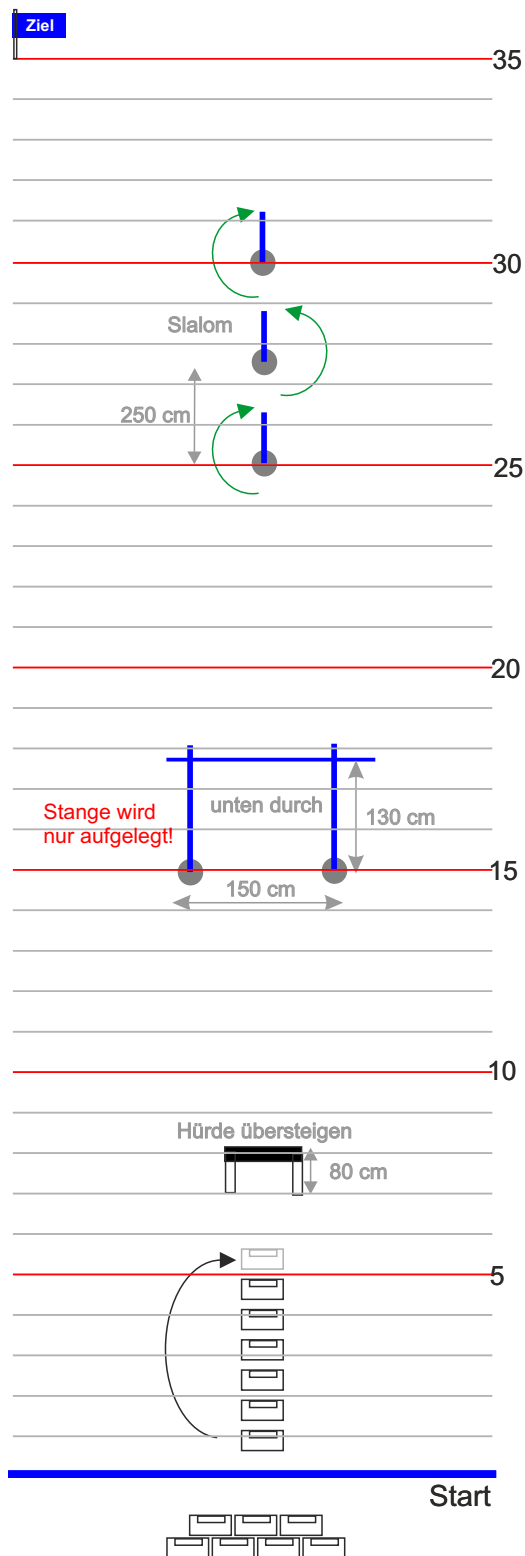


Spiel 1: Kastnraupn



Beschreibung:

- Spieler 1 stellt Kasten vor sich ab und steigt auf.
- Spieler 2 reicht ihm einen weiteren Kasten
- Spieler 1 stellt diesen vor sich ab und rückt einen Kasten vor.
- Spieler 2 steigt auf den jetzt leeren Kasten von Spieler 1 und wartet auf Kastenübergabe durch Spieler 3, usw. ...

Besonderheit:

Berührung der Hindernisse ist kein Fehler

Fehler:

Wird ein Hindernis umgeworfen, festgehalten oder berührt ein Spieler den Rasen steigen *alle* ab, stellen das Hindernis (ggfs.) korrekt wieder auf und betreten vom hintersten Kasten aus erneut die Kastnraupe.

Sicherheit:

Startaufstellung:

Alle Spieler hinter Startlinie
7 Kästen in Bereitschaft

Spielende:

Letzter Spieler überquert auf dem Kasten die Ziellinie

Wertung:

Zeit

Material pro Bahn:

- 1 Hürde
- 7 Kästen
- 2 Slalomstangen mit Querstange
- 3 Slalomstangen

Material:

Europalette

Schubkarre

Hütchen

Slalomstange

TT-Schläger

Limo-Kasten

Fahrradreifen

Hindernis 80cm

Maurerwanne 80cm

Eimer

Schwamm

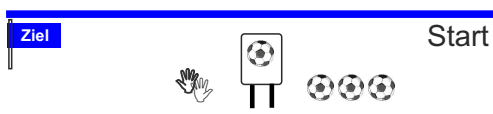
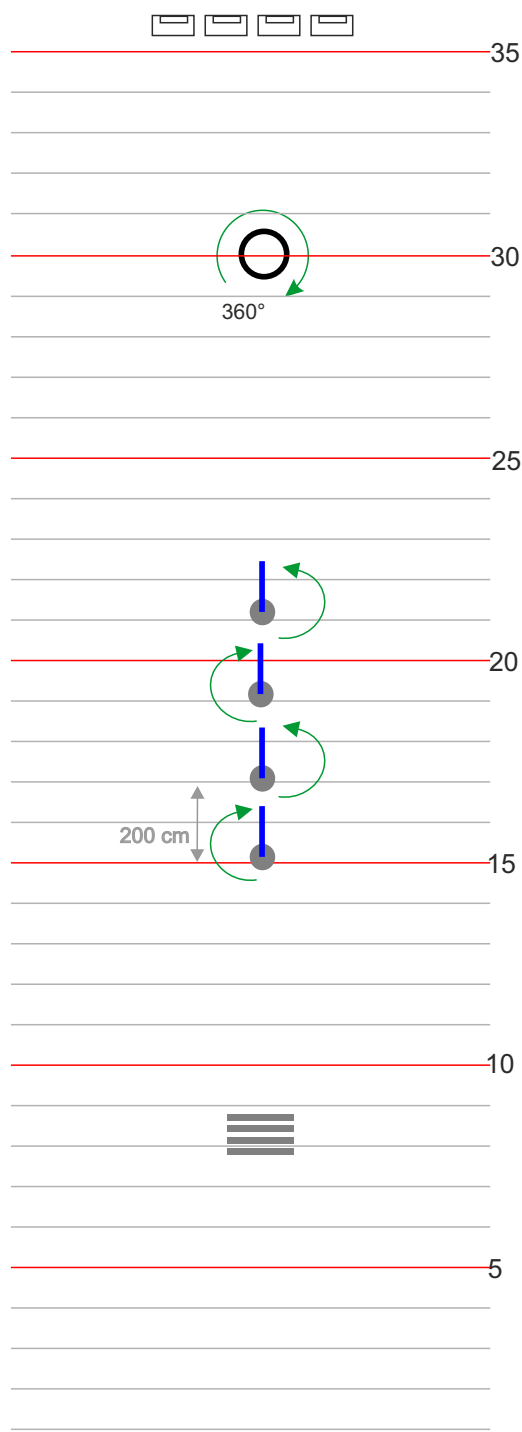
Gummistiefel



Bierbank

Handschuhe

Spiel 2: Schubkarrnrenna



Beschreibung:

- Spieler 1 steigt mit einem Ball in die Schubkarre.
- Spieler 2 fährt mit Spieler 1 im Schubkarren über die Europalette, im Slalom durch die Hütchenreihe, umrundet 1x den Fahrradreifen und fährt dann zu der Kastenreihe.
- Spieler 2 legt den Ball auf einem freien Kasten ab.
- Spieler 1 fährt auf geradem Weg zurück und übergibt Schubkarre und Handschuhe an Spieler 3
- Spieler 2 kann im Karren bleiben.
- Spieler 3 ... nächster Durchgang.

Besonderheit:

Passagier kann wechseln - Bälle müssen auf Kästen liegen bleiben - kein Spieler darf 2x starten

Fehler:

Wird ein Hindernis umgeworfen, festgehalten oder nicht korrekt überwunden, muss der Spieler zurück vor das Hindernis, dieses (ggfs.) wieder korrekt aufstellen, und den Vorgang wiederholen.

Fällt Spieler 1 oder der Ball aus dem Karren, stoppt der Fahrer, bis Spieler 2 wieder sitzt und/oder lädt den Ball wieder ein.

Sicherheit:

Sturzgefahr - Spieler im Karren mit Fahrradhelm

Startaufstellung:

- Alle Spieler hinter Startlinie
- 3 Bälle in Bereitschaft
- Ein Spieler mit Ball in der Karre
- Ein Spieler mit Handschuhen am Schubkarren

Spielende:

Alle vier Kästen mit Bällen besetzt und letzter Spieler überquert mit Spieler 1 im Karren die Startlinie

Wertung:

Zeit nach vier Durchläufen

Material pro Bahn:

- 1 Europalette
- 4 Slalomstangen
- 1 Fahrradreifen
- 1 Fahrradhelm
- 4 Bälle

Material:

- Europalette
- Schubkarre
- Hütchen

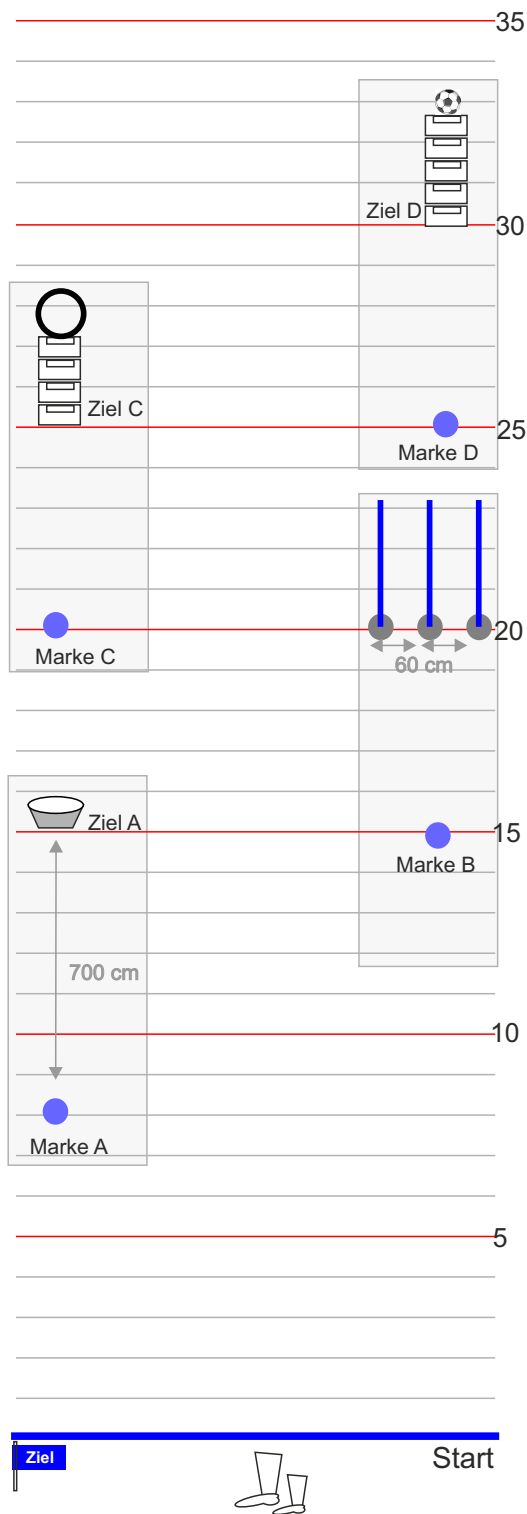
- Slalomstange
- TT-Schläger
- Limo-Kasten

- Fahrradreifen
- Hindernis 80cm
- Maurerwanne 80cm

- Eimer
- Schwamm
- Gummistiefel

- Bierbank
- Handschuhe

Spiel 3: Gummisdieflschmeisn



Beschreibung:

Spieler 1 läuft hinter ein vom Team bestimmtes Ziel
 Spieler 2 läuft mit einem Stiefel seiner Wahl zur zugehörigen Marke und versucht von dort aus die Aufgabe zu erfüllen. Bei Fehlwürfen wirft Spieler 1 den Stiefel zurück für den nächsten Versuch. Ist die Aufgabe erfüllt, bringt Spieler 2 den Stiefel zurück zur Startlinie und über gibt an Spieler 3
 Spieler 1 läuft hinter das nächste Ziel
 Spieler 3 läuft mit dem Stiefel zu zugehörigen Marke ... usw.

Aufgaben:

- Ziel A: Beide Stiefel in die Wanne werfen
- Ziel B: Jede der Slalomstangen muss umfallen
- Ziel C: Einen Stiefel durch Reifen werfen
- Ziel D: Ball von Kasten schießen

Besonderheit:

Reihenfolge der Aufgaben beliebig
 Spieler 1 darf Ziele nicht berühren/festhalten
 Kein Spieler darf **2x starten**

Fehler:

Treffer bei Übertreten der Wurfmarke oder ein Kasten fällt herunter: Treffer zählt nicht, **Schiri** baut Hindernis neu auf, Wurf muss wiederholt werden

Sicherheit:

Startaufstellung:

Alle Spieler hinter Startlinie
 Spieler 1 hat einen Stiefel in der Hand

Spielende:

Spieler 1 überquert mit Stiefel die Startlinie.

Wertung:

Zeit

Material pro Bahn:

- 4 Fußbälle
- 2 Gummistiefel
- 1 Maurerwanne
- 4 Hütchen
- 9 Kästen
- 3 Slalomstangen

Material:

- Europalette
- Schubkarre
- Hütchen

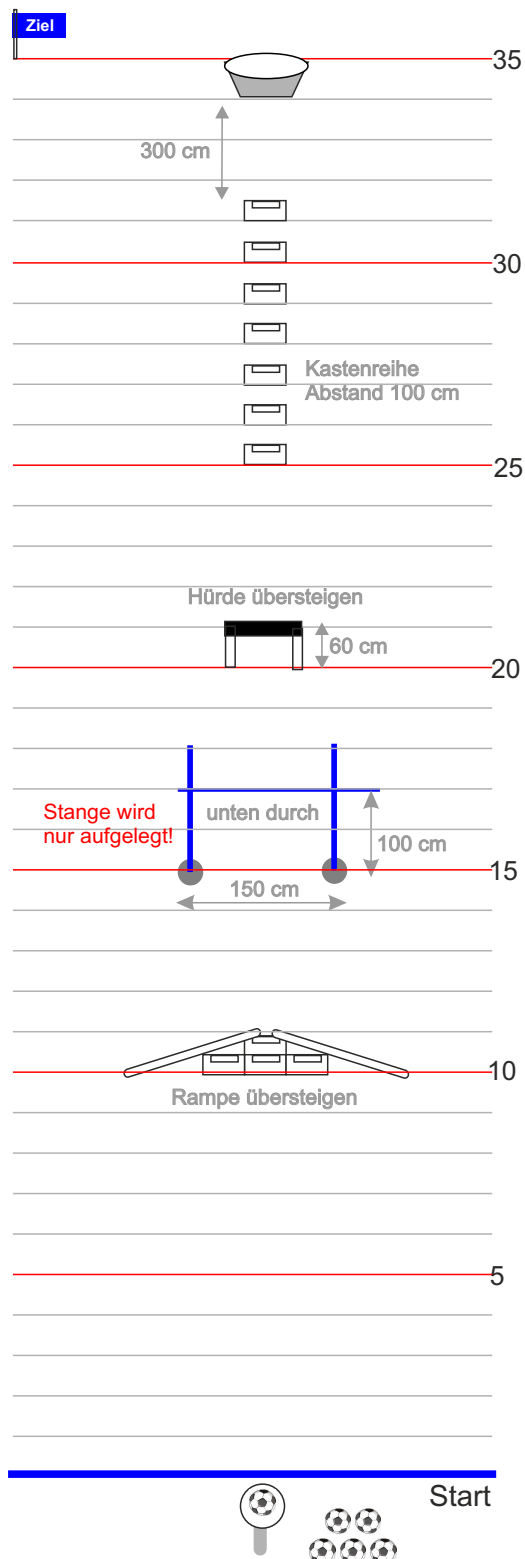
- Slalomstange
- TT-Schläger
- Limo-Kasten

- Fahrradreifen
- Hindernis 80cm
- Maurerwanne 80cm

- Eimer
- Schwamm
- Gummistiefel

- RÖTTENBACH TSV
- Bierbank
- Handschuhe

Spiel 4: Tschongliern



Beschreibung:

- Spieler 1 läuft mit dem Ball auf dem Schläger über die Rampe, unter der Slalomstange durch, über die Hürde, von Kasten zu Kasten, schleudert den Ball mit dem Schläger vom letzten Kasten aus in die Wanne. Spieler 1 läuft danach gerade zurück und gibt Schläger an der Startlinie weiter an Spieler 2.
- Spieler 2 bringt den nächsten Ball ins Ziel..

Besonderheit:

Schläger muss mit einer Hand „frei“ gehalten werden. Ball muss „frei“ aufliegen (leichter Kontakt mit Handrücken ist dabei ok)
 Jeder Kasten **muss** betreten werden.
 Rasen zwischen den Kästen **kann** betreten werden.
 Jeder Spieler muss den Parcours mindestens 1x durchlaufen
 Ein Spieler **muss 2x** laufen
 Bei einem Fehlwurf wird **nur der Wurf** wiederholt!

Fehler:

Wird ein Hindernis nicht korrekt überwunden, muss der Spieler wieder zurück vor das Hindernis, das Hindernis (ggfs.) wieder korrekt aufbauen und den Vorgang wiederholen.

Fällt ein Ball zu Boden, so muss der Spieler zurück vor das letzte Hindernis, den Ball neu auf den Schläger legen und das Hindernis noch einmal überwinden.

Sicherheit:

Startaufstellung:

Alle Spieler hinter Startlinie
 6 Bälle in Bereitschaft
 Spieler 1 hat Tischtennisschläger mit aufgelegtem Fußball in einer Hand

Spielende:

6. Ball in der Wanne

Wertung:

1. Zeit nachdem letzter Ball in der Wanne landete.
2. Anzahl Bälle in Wanne

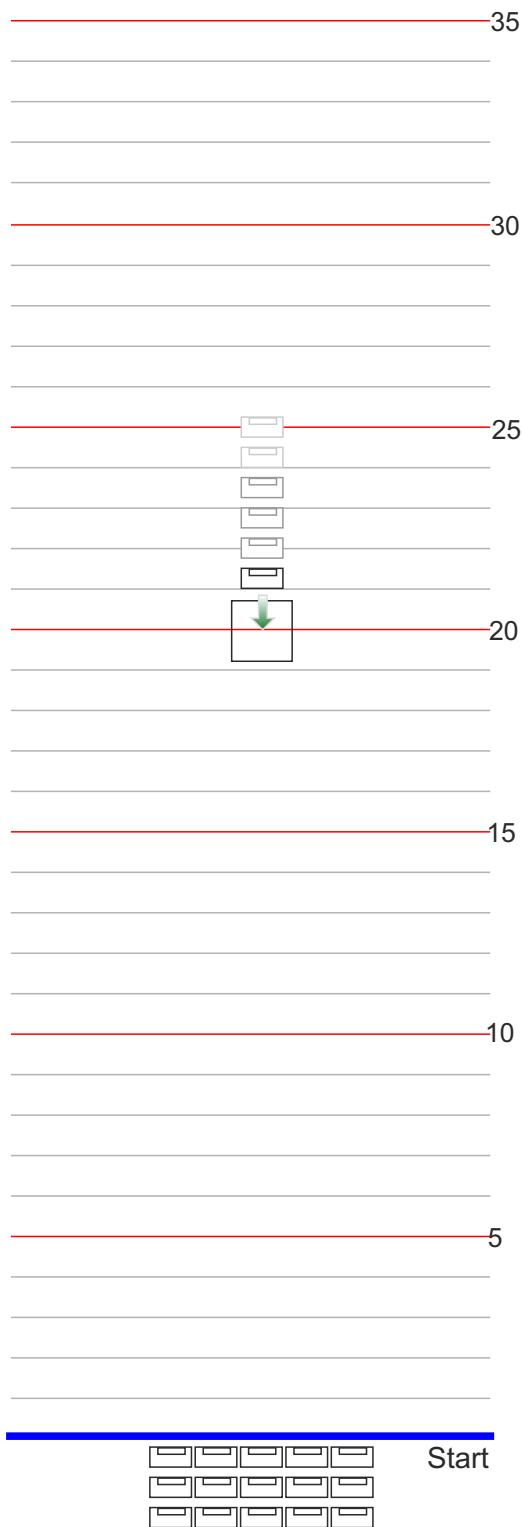
Material pro Bahn:

- 2 Bierbänke
- 1 Tischtennisschläger
- 2 Slalomstangen mit Querstange
- 6 Fußbälle
- 11 Kästen

Material:

	Europalette		Slalomstange		Fahrradreifen		Eimer		Bierbank
	Schubkarre		TT-Schläger		Hindernis 80cm		Schwamm		Handschuhe
	Hütchen		Limo-Kasten		Maurerwanne 80cm		Gummistiefel		

Spiel 5: Dürmlabaua



Beschreibung:

Spieler 1 läuft mit Kasten zur Bodenplatte A und stellt ihn darauf ab

Spieler 2 läuft *dann erst* mit dem nächsten Kasten los und stapelt ihn auf dem vorhandenen Kasten

Spieler 3 läuft *dann erst* los und bringt Kasten 3 ...

Besonderheit:

Den Bereich zwischen Startlinie und Turm dürfen nie zwei Kästen gleichzeitig unterwegs sein - kein „Frühstart“!

Wenn der Turm zu hoch wird, um einen Kasten darauf abzustellen, darf der *unterste Kasten* angehoben werden.

Anzahl der Spieler die beim Turm bleiben ist beliebig - es darf maximal nur ein nicht verbauter Kasten auf dem gesamten Spielfeld sein (Ausnahme Einsturz)

Sicherheit:

Einsturzgefahr! Turm kann mehr als 5 Meter hoch werden.

Jeder Spieler der am Aufbau beteiligt ist *muss einen Schutzhelm tragen*. Jedes Team *sorgt selbst* für 3 Schutz-/Fahrradhelme um eine genaue Passform sicherzustellen.

Fehler:

Sind zwei Kästen gleichzeitig im gesperrten Bereich, so müssen *beide zurück* zur Startlinie

Fällt der Turm um, muss er erst wieder von den Spielern am Turm aufgebaut werden. Kästen/Spieler im gesperrten Bereich müssen während des Aufbaus wieder zurück zur Startlinie.

Startaufstellung:

Alle Spieler stehen an der Startlinie.

15 Kästen in Bereitschaft

Spielende:

7 Minuten - oder alle Kästen verbaut und Turm steht frei

Wertung:

1. Zeit nachdem letzter Kasten gesetzt ist und Turm *mindestens 5 Sekunden* frei steht

2. Danach Anzahl gestapelter Kästen

Material pro Bahn:


15 Kästen

90 Jahre TSV Röttenbach - 1927 - 2017



Material:

 Europalette

 Schubkarre

 Hütchen

 Slalomstange

 TT-Schläger

 Limo-Kasten

 Fahrradreifen

 Hindernis 80cm

 Maurerwanne 80cm

 Eimer

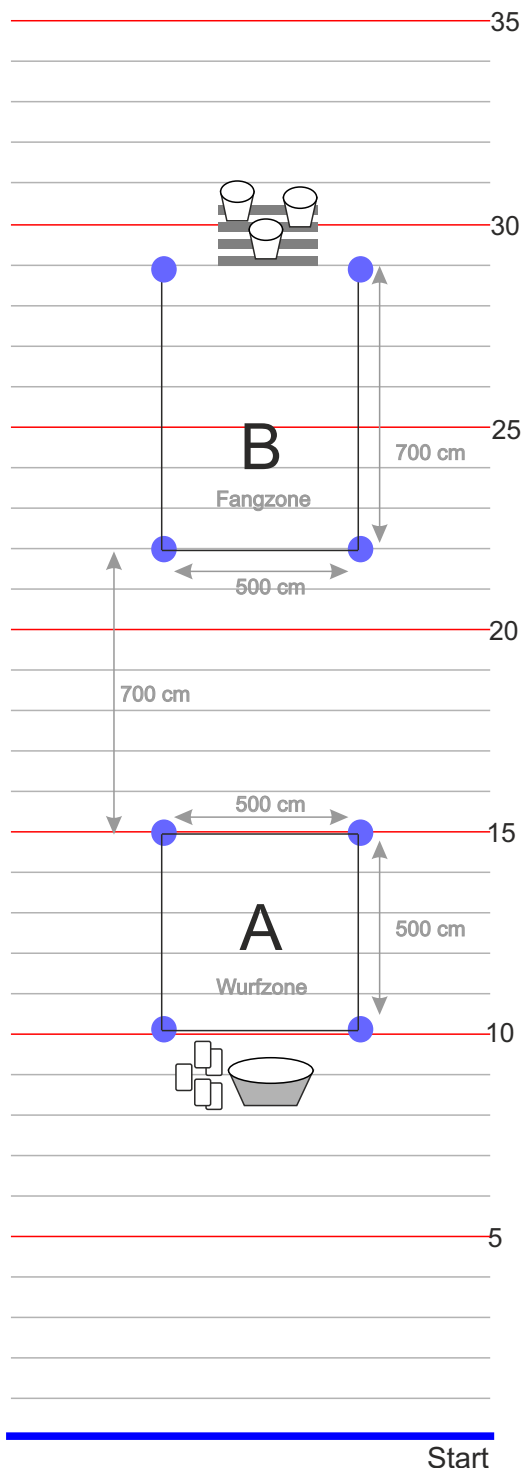
 Schwamm

 Gummistiefel

 Bierbank

 Handschuhe

Spiel 6: Wassasammln



Beschreibung:

Jede Mannschaft erhält 5 Schwämme. Hinter Feld A steht eine mit Wasser gefüllte Wanne, hinter Feld B stehen drei Eimer auf eine Europalette.

Die Spieler in Feld A tauchen die Schwämme in die Wanne und werfen sie zu den Spielern in Feld B die diese über ihren Eimer ausdrücken und damit nach und nach mit Wasser füllen. Der „leere“ Schwamm wird dann zurückgeworfen.

Besonderheit:

Wanne wird nicht nachgefüllt - *Schiri* entfernt verlorene Schwämme

Sicherheit:

Fehler:

Schwämme die außerhalb der Spielfelder landen dürfen nicht mehr verwendet werden, Übertritt ein Spieler beim Werfen die Spielfeldgrenze so muss der Wurf sofort wiederholt werden

Spielende:

7 Minuten

Wertung:

Summe der Wasserstände in den drei Eimern, gemessen in Millimetern. Sollten tatsächlich alle drei Eimer von mehr als einem Team innerhalb der 7 Minuten komplett gefüllt werden wird die dafür benötigte Zeit in die Wertung mit einbezogen

Material pro Bahn:

- 3 Eimer 10l
- 1 Maurerwanne 100l
- 8 Hütchen
- 5 Schwämme

Material:

- Europalette
- Schubkarre
- Hütchen

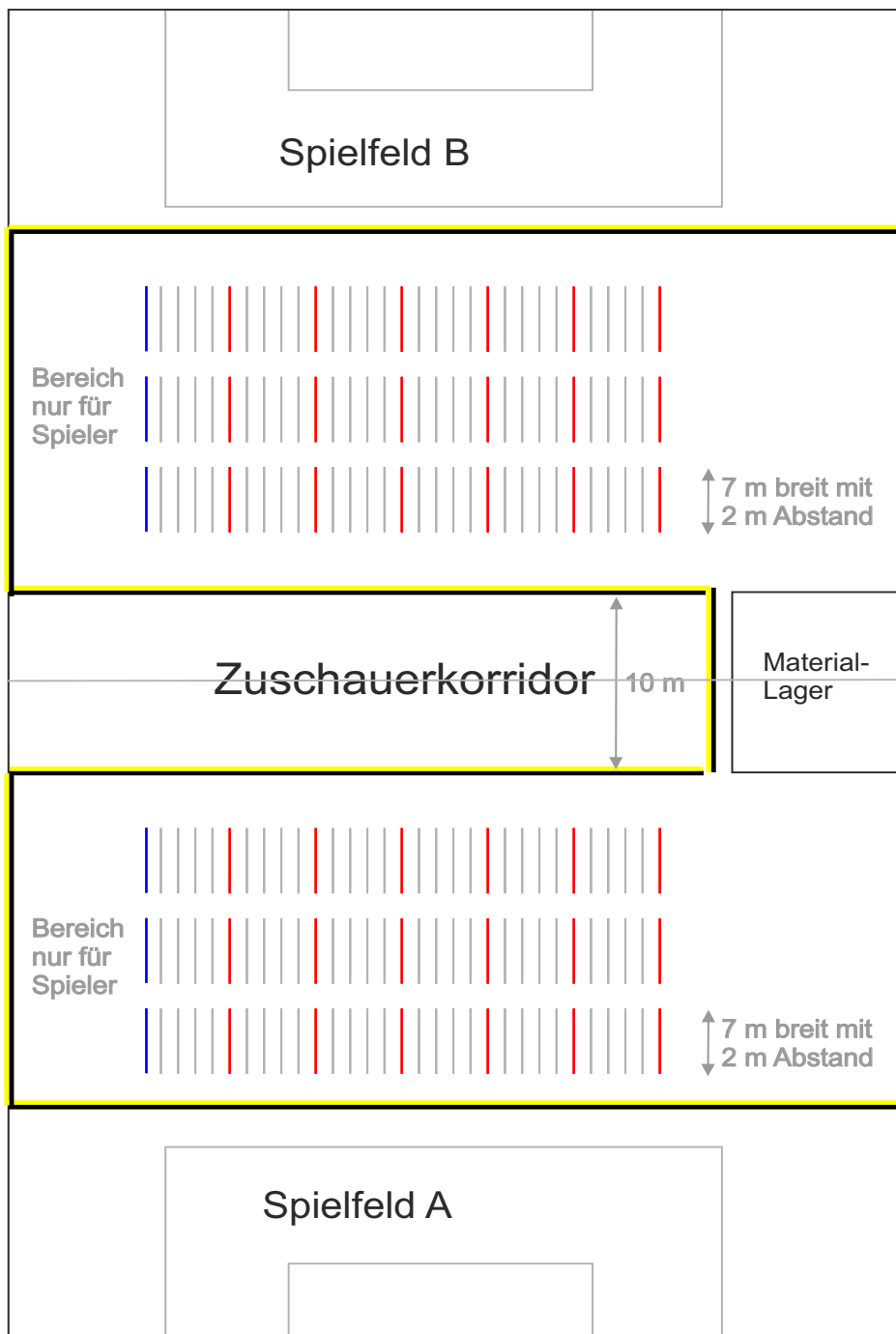
- Slalomstange
- TT-Schläger
- Limo-Kasten

- Fahrradreifen
- Hindernis 80cm
- Maurerwanne 80cm

- Eimer
- Schwamm
- Gummistiefel

- RÖTTENBACH TSV
- Bierbank
- Handschuhe

Spielfeld und Wertung



Beschreibung:

Gespielt wird abwechselnd auf den beiden Spielfeldern - während ein Spiel läuft, wird auf dem anderen Spielfeld das Nächste aufgebaut.

Punktewertung:

- 10 Punkte - Platz 1
- 09 Punkte - Platz 2
- 07 Punkte - Platz 3
- 05 Punkte - Platz 4
- 03 Punkte - Rest

Bei Gleichstand in einer Spielrunde wird der bessere Platz mehrfach vergeben

Gesamtsieger wird das Team mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand in der Gesamtwertung gilt:
Welches Team hat öfter Platz 1 erreicht,
welches Team hat öfter Platz 2 erreicht,
welches usw.

Sollte dies nicht ausreichen wird der betroffene Platz mehrfach vergeben