

## 7. Lüneburger Sülfmeistertage

vom 2. – 4. Oktober 2009 – Teams und Wettspiele

### → Teams

1. Gartenfreunde Lüneburg
2. Posener Altenheim
3. Salz der Erde
4. Sparkassen-Azubis
5. Lüneburger Veranstaltungstechniker
6. e.on Avacon-Azubis
7. Salt City Boars
8. DeLüWo-Lüd
9. Feuerwehr Lüneburg Mitte
10. SaLü
11. Lüneburger Wochenmarktbeschicker
12. Woodlarks
13. Volksbank Lüneburger Heide
14. Landkreis Lüneburg
15. DRK Lüneburg
16. Landeszeitung für die Lüneburger Heide

### → Zeitplan der Wettspiele

#### **Samstag, 3.10.2009:**

- |           |   |
|-----------|---|
| 12.00 Uhr | Einzug der Mannschaften Gruppe 1 (Treffen 11.30 Uhr vor der IHK)  |
| 12.30 Uhr | Austragung der Wettspiele Gruppe 1                                |
| 14.00 Uhr | Siegerehrung und Nennung der 4 Viertelfinalisten aus der Gruppe 1 |
| 14.30 Uhr | Einzug der Mannschaften Gruppe 2 (Treffen 14.00 Uhr vor der IHK)  |
| 15.00 Uhr | Austragung der Wettspiele Gruppe 2                                |
| 17.00 Uhr | Siegerehrung und Nennung der 4 Viertelfinalisten aus der Gruppe 2 |
| 17.30 Uhr | Viertelfinale   |
| 18.15 Uhr | Siegerehrung und Nennung der 4 Halbfinalisten                     |

## Sonntag, 4.10.2009:

12.15 Uhr	Treffen vor der IHK
12.45 Uhr	Einzug der Mannschaften zum Halbfinale
13.00 Uhr	Halbfinale
13.30 Uhr	Finale
13.45 Uhr	Siegerehrung
14.15 Uhr	<i>alle Mannschaften:</i> Treffpunkt am Infostand auf den Sülzwiesen (Skateplatz)
15.00 Uhr	Beginn des Festumzuges
17.45 Uhr	<i>Siegermannschaft:</i> Treffpunkt Höhe Johanniskirche
18.00 Uhr	Einzug der Siegermannschaft und anschließendes Fassverbrennen

## → Wettspiele

### 1. Spiel – Vorrunde: „Holzsägen“

Auf dem Platz Am Sande/Höhe Landeszeitung befindet sich ein Stapel mit 3 Meter langen Holzstämmen. Je 4 Mitspieler einer Mannschaft haben zu zweit 5 Holzstämme einzeln zur Bühne zu tragen. Auf der Bühne haben 2 Mitspieler diese entlang der vorgegebenen Markierung in 1,50 Meter lange Teile zu zersägen (nicht brechen), wobei 2 weitere Spieler behilflich sein dürfen. Die Zeit wird gestoppt, wenn das letzte Stück durchgesägt ist. Sieger ist die Mannschaft mit der kürzesten Zeit.

### 2. Spiel – Vorrunde: „Holzstapeln“

In diesem Spiel muss aus den 1,50 Meter langen Holzscheiten ein gestapelter Turm errichtet werden. Jeder Mannschaft steht hierfür ein quadratisches Gerüst zur Verfügung, das sich in der Nähe der Bühne befindet. Die einzelnen Holzscheite müssen dabei über die Bühne gereicht werden. Keinesfalls dürfen sie geworfen werden, und jede Person darf immer nur ein Holzschleit tragen! Wenn das letzte Holzschleit auf dem Gerüst liegt, ist das Spiel beendet und die Zeit wird gestoppt. Für die Errichtung des Turms stehen den Mannschaften jeweils 2 Fässer als Hilfe zur Verfügung. Auch hier ist die Mannschaft mit der kürzesten Zeit Sieger.

### 3. Spiel – Vorrunde: „Soletransport“

Auf dem Platz Am Sande/Höhe IHK steht ein Brunnen mit Wasser. Alle Mitspieler der Mannschaften müssen dort ihre insgesamt 8 Eimer mit Wasser füllen und im Anschluss über den Platz bis zur Ziellinie zu laufen, um das Wasser schließlich in ein Becken zu schütten, das sich auf der Bühne befindet. Die Schwierigkeit dabei ist, dass die gesamte Mannschaft während des Transports vom Brunnen bis zur Ziellinie an riesige Sommer-Skier gebunden ist. Sie dürfen keinerlei Hilfe von Dritten erhalten. Bei diesem Spiel bringt nicht nur Schnelligkeit Punkte ein. Die Mannschaft mit der größten Wassermenge erhält unabhängig von der benötigten Zeit 8 Bonuspunkte.

### 4. Spiel – Vorrunde: „Ruck-Zuck“

Das letzte Spiel der Vorrunde ist aus dem Fernsehen bekannt und erfordert Köpfchen! 5 Mitspieler einer Mannschaft stehen auf der Bühne, 4 von ihnen haben Kopfhörer auf. Der erste Mitspieler ohne Kopfhörer darf sich von 2 Begriffen einen auswählen. Im Anschluss klopft er dem ersten Mitspieler mit Kopfhörer auf die Schulter, so dass dieser seine Kopfhörer abnimmt. Der erste Mitspieler muss den gewählten Begriff geschickt umschreiben,

damit sein Partner den Begriff erraten kann. Wenn der Begriff erraten wurde, wird dem nächsten Mitspieler auf die Schulter geklopft und das Erraten des Begriffes beginnt von vorn. Hierbei besteht die Schwierigkeit, dass die folgenden Mitspieler immer neue Schlüsselworte finden müssen, um den Begriff zu umschreiben. Wurde ein Schlüsselwort doppelt erwähnt, wird das Spiel beendet. Insgesamt haben die Mannschaften 30 Sekunden Zeit. Für jeden erratenen Begriff erhält die Mannschaft einen Punkt, wird der Begriff von allen Mitspielern erraten, erhält das Team 8 Punkte.

***Im Anschluss an das 4. Spiel werden alle Punkte der Mannschaften addiert. Die ersten 8 Mannschaften dürfen ins Viertelfinale einziehen.***

### **Punktevergabe**

Ziel aller Spiele der Vorrunde ist es, die Aufgaben möglichst schnell bzw. umfangreich zu bewältigen. Nach den ersten drei Spielen werden Punkte vergeben, die wie folgt nach den Platzierungen gestaffelt werden:

1. Platz:	8 Punkte	5. Platz:	4 Punkte
2. Platz:	7 Punkte	6. Platz:	3 Punkte
3. Platz:	6 Punkte	7. Platz:	2 Punkte
4. Platz:	5 Punkte	8. Platz:	1 Punkt

Im vierten Spiel gibt es eine gesonderte Wertung.

In den Finalrunden entscheidet das K.-o.-System. Von den 8 Mannschaften des Viertelfinales erreichen die 4 schnellsten Teams das Halbfinale und schließlich die 2 besten Mannschaften das Finale.

### **Viertelfinale – „Hansefahrt“**

2 Mitspieler stehen auf der Bühne Am Sande und versuchen, schnellstmöglich 20 Stinte mit Schürzen zu fangen. Die Stinte werden von 2 weiteren Mitspielern durch die Beine hindurch auf die Bühne geworfen. Sobald 20 Stinte gefangen wurden, dürfen diese in die Kogge verladen werden. In dieser Kogge haben 2 Mitspieler die Aufgabe, die verladenen Stinte so schnell wie möglich zum Hafen zu bringen. Dabei müssen sie natürlich einen kleinen Parcours durchschiffen. Sobald die Fracht am Hafen gelöscht wurde, wird die Zeit gestoppt.

***Die vier schnellsten Mannschaften qualifizieren sich für die Teilnahme am Halbfinale.***

### **Halbfinale – „Fassrollen“**

Auf dem Platz Am Sande befindet sich in Höhe der Bühne ein großes Holzfass. In diesem Spiel müssen 5 Mitspieler einer Mannschaft das Fass Platz-aufwärts bis zur IHK rollen. Hier befindet sich eine Schutzwand aus Strohbällen, gegen diese das Fass stoßen muss. Erst dann können 5 weitere Personen der Mannschaft das Fass wieder zurück zur Startlinie vor der Bühne rollen. Die Mannschaften treten dabei immer nacheinander an und müssen die Aufgabe so schnell wie möglich bewältigen. Die beiden schnellsten Mannschaften ziehen ins Finale ein.

### **Finale – „Fassrollen“**

Die Regeln entsprechen denen des Halbfinals. Die Mannschaft, die das Kopfass am schnellsten über den Platz Am Sande rollt, ist Sieger und stellt den neuen Sülzmeister 2009.