

8. Lüneburger Sülfmeistertage

vom 1. bis 3. Oktober 2010

Teams und Wettspiele

→ Teams

1. Städtisches Klinikum Lüneburg gGmbH
2. Die Handwerker
3. e.on Avacon
4. Salz der Erde
5. Salt City Boars
6. Feuerwehr Lüneburg Mitte
7. SaLü Salztherme Lüneburg
8. Lüneburger Wochenmarktbeschicker
9. Volksbank Lüneburger Heide
10. DRK Ortsverein Lüneburg-Stadt e.V.
11. Genossenschaft für Gebäudeservice
12. De LüWoLüd
13. Sparkassenazubis
14. Woodlarks Lüneburg
15. Landkreis Lüneburg
16. Gartenfreunde Lüneburg

→ Zeitplan der Wettspiele

Samstag, 02.10.2010

- | | |
|-----------|--|
| 12.00 Uhr | Einzug der Mannschaften Gruppe 1 |
| 12.30 Uhr | Austragung der Wettspiele Gruppe 1 |
| 14.00 Uhr | Siegerehrung und Nennung der 4 Qualifizierten aus der Gruppe 1 |
| 14.30 Uhr | Einzug der Mannschaften Gruppe 2 |
| 15.00 Uhr | Austragung der Wettspiele Gruppe 2 |
| 17.00 Uhr | Siegerehrung und Nennung der 4 Qualifizierten aus der Gruppe 2 |
| 17.30 Uhr | Viertelfinale |
| 18.15 Uhr | Siegerehrung und Nennung der 4 Halbfinalisten |

Sonntag. 03.10.2010

12.45 Uhr	Einzug der Mannschaften
13.00 Uhr	Halbfinale
13.30 Uhr	Finale
13.45 Uhr	Siegerehrung
15.00 Uhr	Beginn des Festumzuges
18.00 Uhr	Einzug der Siegermannschaft und anschließendes Fassverbrennen

→ Wettspiele

Vorrunde

1. Spiel – „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 – „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 Holzscheit tragen! Wenn das letzte Holzscheit auf dem Gerüst liegt und die Hupe gedrückt wird, 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 schnellsten Zeit Sieger.

3. Spiel – „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.

NEU!

4. Spiel – „Sülfmeister-Quiz“

Im letzten Spiel der Vorrunde sind die klugen Köpfe der Mannschaften gefragt! Zwei Mannschaften treten gegeneinander an, aus jeder Mannschaft kommen vier Mitspieler auf die Bühne. Ihr Werkzeug für dieses Spiel wird der Buzzer/ eine Glocke sein. Den Mannschaften wird ein Auszug aus der Geschichte der Hansestadt Lüneburg und dem Leben der Sülfmeister vorgelesen. Der Text enthält 10 Fehler, welche die Mannschaften erkennen und berichtigen müssen. Je mehr Fehler die Mannschaft erkennt und berichtigt, desto mehr Punkte gibt es.

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 4. Spiel gibt es für jeden korrigierten Fehler 1 Punkt (maximal 10 Punkte pro Durchgang).

NEU!

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

Viertelfinale

„Hansefahrt“

Für dieses Spiel werden acht Spieler pro Mannschaft benötigt. Zwei Mitspieler „fahren“ in der Kogge und müssen an vier Stationen auf dem Parcours Ladung (Bälle) einsammeln. An jeder Station steht ein Mitspieler der Mannschaft und hilft beim Beladen. Sobald die Kogge voll beladen ist, fährt die Kogge über die Wende zurück zur Bühne. Die Spieler, deren Stationen geleert wurden, dürfen der Kogge zur Bühne folgen. An der Bühne wird die Kogge entladen, indem die Mitspieler die Bälle auf die Bühne werfen, wo zwei weitere Mitspieler die Bälle mit Papiersäcken auffangen müssen. Sobald die Kogge entleert ist, darf sie wieder in See stechen und die nächsten Stationen anfahren. Dabei müssen sie natürlich wieder den kleinen Parcours durchschiffen. Sobald die Fracht am Hafen gelöscht wurde, wird die Zeit gestoppt.

Entscheidend bei diesem Spiel ist die Anzahl der gefangenen Bälle. Sollte die Anzahl der Bälle beider Mannschaften gleich sein, entscheidet die Zeit.

Die Mannschaften treten unmittelbar gegeneinander an, so dass der Verlierer des jeweiligen Durchlaufs auch automatisch ausscheidet. 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 Strohhallen, 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 schnellste Mannschaft ist der Sieger und stellt den neuen Sülfmeister 2010.