

„Nur die Harten kommen ins Moor und nur die Härtesten zurück!“

Erstes Beningafehntjer Torfkarren-Rennen

Datum: 10.07.2011
Uhrzeit: 13.00 – ca. 17.00 Uhr
Mindestalter: 14 Jahre

leibliches Wohl: parallel ist Backtag, Grill, Theke und Teeküche sind geöffnet

Gewinne: Platz 1: HVB-Wander-Pokal, 1 Kiste Bier, deftiges „Kolonisten“-Abendbrot
Platz 2: 1 Flasche Püttwater, deftiges „Kolonisten“-Abendbrot
Platz 3: deftiges „Kolonisten“-Abendbrot

Alle drei Gewinnränge erhalten zusätzlich einen Sieger-Pokal.
Jugendliche Gewinner erhalten entsprechend alkoholfreie Getränke.

Jedes Team besteht aus 3 Personen. Das Team kann frei gebildet werden, z.B. Straßen- oder Firmenmannschaft, Verein, Freundeskreis, usw. Eine Person darf dabei nicht für mehrere Teams starten.

Das Team muss eine Torfkarre (bei Ausfall ggf. eine übliche Schubkarre) über eine Bahn mit verschiedenen Hindernissen bis ins Ziel schieben. Dabei ist die benötigte Zeit entscheidend. Die Zeit wird gestoppt nachdem alle 3 Mitglieder die Ziellinie überschritten haben.

Die Anzahl der Teams ist auf 25 begrenzt.
Nach der ersten Runde scheiden 12 und nach zweiten Runde weitere 10 Teams aus.
Die dann noch verbleibenden 3 Teams starten in der finalen dritten Runde und machen die Finalränge unter sich aus.

Anmeldung: schriftlich: Jens de Wall, Beningastr. 3, 26835 Beningafehn
per Fax: 03212-9917696
per email: gorkon@beningafehn.de
im Internet: www.beningafehn.de

Kontakt: mobil: 0172-1772172

Die einzelnen Runden:

Die erste Runde „ERFRISCHUNG“ : den Moorkolonisten frisches Wasser bringen
2 Mitglieder schieben die Karre gemeinsam, jeder nur mit einer Hand.
Das 3. Mitglied nimmt auf der Karre platz und hält einen gefüllten Wassereimer fest.
Vor Hindernissen, wo die Karre angehoben werden muß, hat das 3. Mitglied
abzusteigen und danach wieder aufzusteigen.
Fehlt im Ziel mehr als die Hälfte des Wassers im Eimer gibt es 10 Strafsekunden.

Die zweite Runde „1. HILFE“ : einen verletzten Moorkolonisten bergen
2 Mitglieder schieben die Karre gemeinsam, jeder nur mit einer Hand.
Inmitten der Hindernisbahn wartet das 3. Mitglied auf die anderen beiden Mitglieder des
Teams, die ihm als 1.Hilfe-Maßnahme drei Heftpflaster auf die Stirn kleben und ihn auf
der Karre ins Ziel fahren. Für jedes fehlende Pflaster im Ziel gibt es 10 Strafsekunden.

Die dritte Runde „FEIERABEND“: Arbeitsgeräte nach Hause schaffen
Nach dem Startschuss sammeln alle 3 Mitglieder die Geräte auf und packen sie auf die
Karre. 2 Mitglieder schieben die Karre gemeinsam, jeder nur mit einer Hand.
Das 3. Mitglied läuft hinterher. Fällt ein Gerät herunter ist die Karre anzuhalten und nur
das 3. Mitglied darf die Geräte wieder auf die Karre legen. Erst dann wird
weitergefahren. Für jedes fehlende Gerät im Ziel fallen 10 Strafsekunden an.

Änderungen der Spielregeln und des Turniermodus vorbehalten.