

Änte-Olympiade 03. Juni 2023

Allgemein

An der Änte-Olympiade wird es insgesamt 6 verschiedene Disziplinen geben, in denen die Mannschaften gegeneinander antreten. Dabei steht der Spass an vorderster Stelle. Die Disziplinen finden hauptsächlich auf dem roten Platz statt. Die Spielzeit beträgt jeweils 10 Minuten. Ein Team besteht aus mindestens 6 Personen, welche alle das 17. Lebensjahr erreicht haben. Das Siegerteam bekommt 3 Punkte, die Verlierer 0 Punkte, bei einem Unentschieden erhalten beide Teams 1 Punkt.

!!! In allen Disziplinen sind keine Noppen- sowohl auch keine Nagelschuhe erlaubt !!!

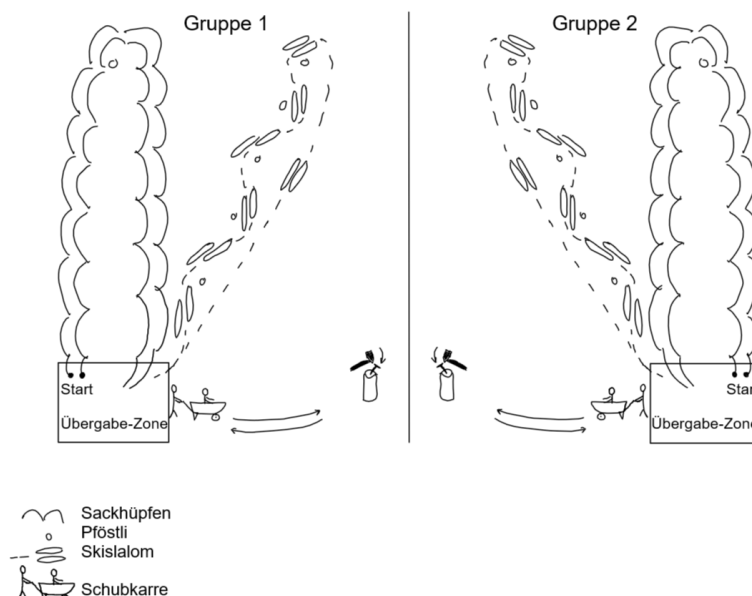
Sportliches Tic Tac Toe



Die ersten drei Spieler:innen starten nacheinander mit einem "Hütchen" und platzieren diese auf dem Spielfeld. Die darauffolgenden Spieler:innen können nun die eigenen "Hütchen" umplatzieren, bis eine Linie mit 3 "Hütchen" erreicht wurde. Der Start befindet sich hinter der Grundlinie und der Abtausch erfolgt per Handklatsch hinter dem "Pföstli". Das schnellere Team erhält einen Punkt. Das Team, das mehr Punkte auf dem Konto hat gewinnt das Spiel. Angebrochene Runden werden nicht gewertet.

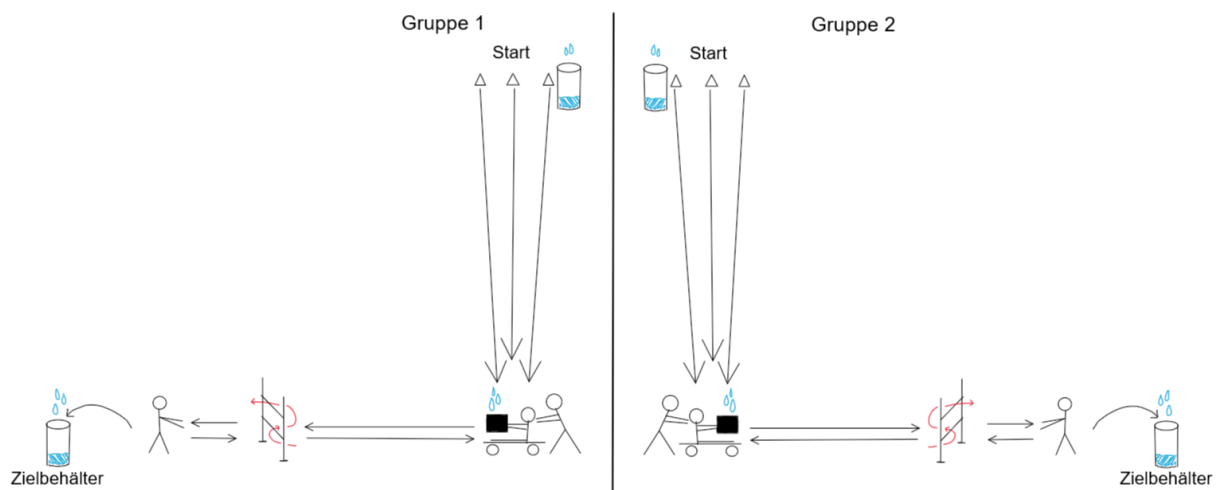
Wettnageln

Die ersten beiden Spieler:innen starten mit dem Sackhüpfen um den Malpfosten. In der Übergabe-Zone geben sie ihre zwei "Bändeli" an die nächsten zwei Spieler:innen weiter. Diese führen auf den Ski einen Slalom durch. Wieder zurück in der Zone geben sie die "Bändeli" an die letzten zwei Spieler:innen weiter. Dabei sitzt die eine Person in einer Schubkarre, die andere schiebt an. Der Sitzende hat am Ende des Parcours einen Schlag auf den Nagel. Das Team, das nach abgelaufener Zeit mehr Nägel drin hat, oder den Nagel bereits tiefer ins Holz befördern konnte, siegt.



Wassertransport

3 Spieler:innen erhalten je einen Schwamm, den sie im Wasserkübel vollsaugen lassen. Sie rennen zu ihren 2 Teammitgliedern:innen und pressen das Wasser in ein Backblech aus. Dabei sitzt die Person, welche das Blech **frei** hält auf einem kleinen Wagen. Die zweite Person ist dessen Anschieber. Sobald sich laut Mitspieler eine lohnenswerte Menge Wasser im Blech befindet, können die zwei Transportpersonen das Wasser weiterbefördern. Der Anschieber befördert die Person mitsamt Blech und Wasser zum letzten Teammitglied. Die Person mit dem Blech gibt dieses im untersten Abschnitt der beiden Malstäbe durch. Die Person, die das Blech empfängt, gibt es im mittleren Abschnitt der Malstäbe zurück an den Fahrer. Der Fahrer nimmt das Blech entgegen und übergibt das Blech im obersten Abschnitt endgültig zur Entleerung. Diese Person leert das mitgebrachte Wasser in einen Behälter und gibt das Blech zurück. Wenn Anschieber und Träger wieder zurück auf ihrer Position sind, können die Personen mit den Schwämmen weiteres Wasser bringen. Es gewinnt das Team, welches nach Spielende mehr Wasser zum Behälter transportieren konnte.



Kubb Kurzversion

Auf den Grundlinien stehen je 5 Kubbs (Holzspielfiguren). In der Mitte des Feldes befindet sich die Königsfigur. Das erst genannte Team auf dem Spielplan beginnt die Partie. Das beginnende Team kann nun alle 6 Wurfhölzer werfen und damit möglichst viele Kubbs auf der gegnerischen Grundlinie treffen. Das Wurfholz muss mit einer Armbewegung von unten nach oben geworfen werden und darf nicht quer oder rotierend geworfen werden. Die getroffenen Kubbs werden vom Spiel entfernt. Wenn die Mannschaft alle 6 Wurfhölzer geworfen hat, ist die andere Mannschaft am Zug. Sobald ein Team alle Kubbs der gegnerischen Mannschaft getroffen hat, müssen sie um die Partie zu gewinnen noch den König umwerfen. Dazu versucht man rücklings zum Spielfeld gestellt, den König zu treffen. Dabei wird das Wurfholz zwischen den Beinen hindurch geworfen. Wird der König im Verlaufe des Spiels aus Versehen getroffen, verliert das entsprechende Team sofort die Partie. Es gewinnt das Team, das mehr Partien gewonnen hat oder das, das nach Ablauf der Spielzeit noch mehr Kubbs auf der eigenen Grundlinie hat.



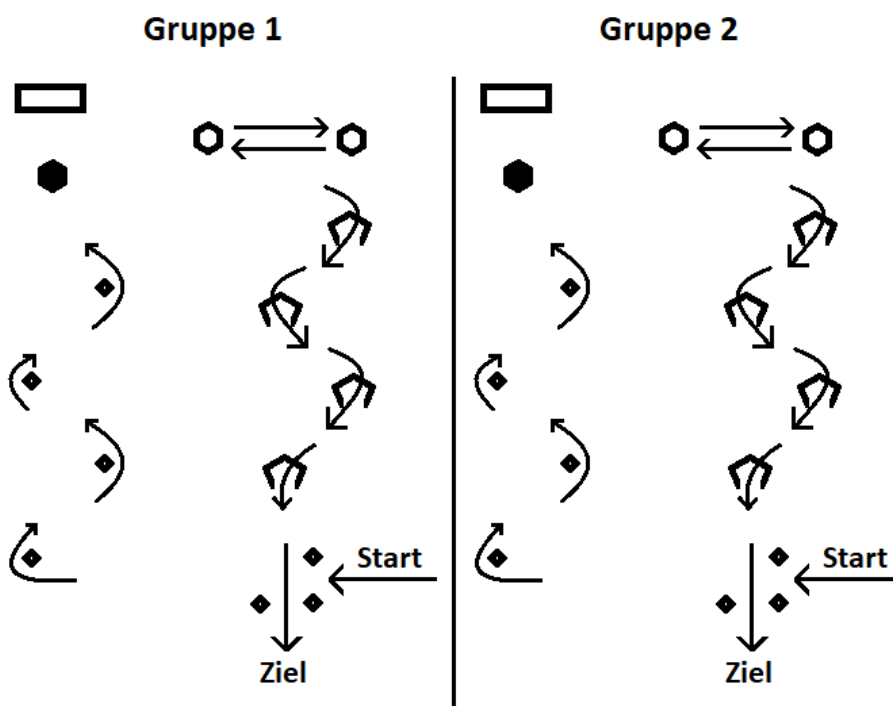
Outdoor Unihockey




Als Grundlage gelten die Regeln des Swiss Unihockey's. Auf dem Feld wird zu Dritt gespielt, davon mindestens immer eine weibliche Spielerin. Das Spiel wird **ohne** Torwart: in ausgeführt, stattdessen ist eine Torwand aufgestellt. Diese darf weder mit dem Stock noch mit einem Körperteil berührt werden (wird als "Schlag gegen den Körper" geahndet). Die Möglichkeit besteht, einen Unihockeystock auszuleihen.

Hindernisparcours

Auf Anpfiff starten beide Mannschaften mit dem Hindernislauf. Das Ziel ist es, schneller als das gegnerische Team zu sein. Am Start stehen dafür 6 Läufer:innen bereit, das letzte Teammitglied trägt eine Markierung. Wenn die Zeit abgelaufen ist, bevor alle über die Ziellinie gelangt sind, gewinnt das Team, das weiter im Hindernisparcours gekommen ist.

Der Aufbau ist in der Grafik ersichtlich. Gestartet wird mit einem Slalom um Malstäbe, danach müssen 3 Softbälle in ein Kastenelement geworfen werden. Dabei müssen alle Bälle versenkt werden. Eine Person aus dem Team retourniert die Bälle nach Erfolg, für das nächste Teammitglied! Danach folgt der Balltransport: Die Bälle müssen einzeln von einem Reif zum anderen transportiert werden. Danach folgen 4 Hürden die übersprungen werden müssen. Wenn die Ziellinie überquert ist, kann das nächste Teammitglied starten.



-  Schwedenkasten
-  Pföstli
-  Balltransport
-  Softballwurf
-  Hürden