Regelwerk

Stand: 03.07.2026

INHALT

INHALT **2**
TEAMS, ARENA, ABLAUF, AUSRÜSTUNG **4**
SICHERHEITSHINWEIS 4
ARENA 4
REGELEINHALTUNG 4
ORDNUNG 4
TEAMS 4
STAHLRÖSSER 5
AUSRÜSTUNG 5
VERLETZUNG UND AUSFÄLLE 5
KONSUM 5
EINLAUF & ANTRETEN 5
PUNKTEWERTUNG 6
TJOSTEN **7**
BEDINGUNGEN 7
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF 7
KAMPFZONE 8
VERBOTE 8
WERTUNG 8
STREITWAGENTJOST **9**
BEDINGUNGEN 9
HINWEISE 9
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF & KAMPFZONE 9
VERBOTE 9
WERTUNG 10
ROLAND, DIE BATTLEFEE **11**
BEDINGUNGEN 11
AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF 11
KAMPFZONE 11
TREFFER & WERTUNG 11
RITZELSTECHEN **12**
BEDINGUNGEN 12
AUFSTELLUNG und DURCHLAUF 12
KAMPFZONE 12
TREFFER & WERTUNG 12
4-FACH NÜSSEKNACKEN **13**
BEDINGUNGEN 13

INHALT

AUFSTELLUNG und DURCHLAUF 13
KAMPFZONE 14
TREFFER & WERTUNG 14
HINWEIS 14
STAHLROSSWEITWURF 15
BEDINGUNGEN 15
AUFSTELLUNG und DURCHLAUF 15
SCHILDWALL 16
BEDINGUNGEN 16
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF 16
HINWEIS 17
VERBOTE 17
KAMPFZONE 17
TREFFER & WERTUNG 17
SPEEDNUSS 19
BEDINGUNGEN 19
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF 19
WERTUNG 20
BÄTTLETRÄCK 21
BEDINGUNGEN 21
AUFSTELLUNG und DURCHLAUF 21
WERTUNG 22
KETTEN FÄTTEN 23
BEDINGUNGEN 23
AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG 23
WERTUNG 24
LAST ONE STÄNDING 25
BEDINGUNGEN 25
AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG 25
ZWERGENPÖMPELN 26
BEDINGUNGEN 26
AUFSTELLUNG & DURCHLAUF 26
HINWEIS 26
KAMPFZONE 26
TREFFER & WERTUNG 26
¡EI CARAMBA! 27
BEDINGUNGEN 27
AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG 27
WERTUNG 27
INFORMATIONEN 28

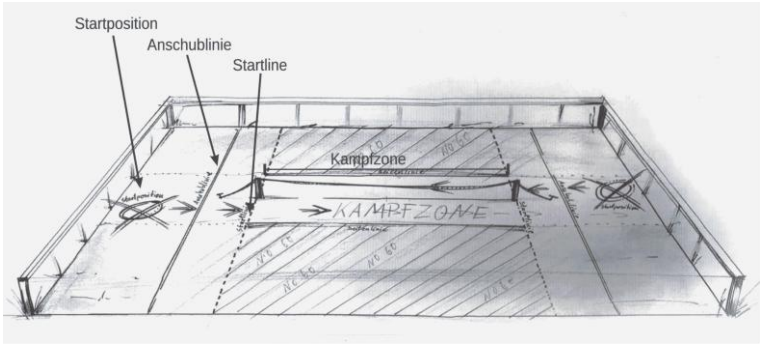
TEAMS, ARENA, ABLAUF, AUSRÜSTUNG

SICHERHEITSHINWEIS

Der Turnierfrieden ist unbedingt zu wahren! Die Kampfhandlungen sind nicht zu stören!
Es muss jeder Zeit damit gerechnet werden, dass kämpfende Personen mit ihrem Rad über das Ziel hinausschießen.

ARENA

Die Zuschauenden werden aus Sicherheitsgründen gebeten die Arena zu keiner Zeit ohne Aufforderung zu betreten. Eltern haben dafür Sorge zu tragen, dass ihre Kinder sich immer HINTER der Arena- Begrenzung aufhalten.
Alle Teamzugehörigen, die nicht aktiv an einer Disziplin teilnehmen, dürfen sich maximal am Rand und bestenfalls am Boden in der Arena aufhalten. Ausgenommen sind Knapp*innen oder Teamzugehörige, die eine unterstützende Rolle in der Durchführung einer Disziplin haben.
Anschubzone, Wendezone, Ziellinien sind immer und für alle Disziplinen 7m vom Arenarand. Die Arena wird insgesamt 5m länger (2,50m jeweils auf beiden Seiten). Die Kampf- und Anschubzone bleiben dabei unverändert.



REGELEINHALTUNG

Dem Kampfgericht ist zu jeder Zeit Folge zu leisten.
Das Wort des Kampfgerichts in der Arena ist das Gesetz.
Das Kampfgericht kann jederzeit jeden der Arena verweisen.
Das Kampfgericht hat das Recht die Regeln nach Bedarf anzupassen, solange dabei kein Team benachteiligt wird. (Zum Beispiel, wenn die Unparteiischen bei dem ersten Durchgang einer Disziplin bemerken, dass es unmöglich erscheint die vorgegebene Zeit einzuhalten, könnten die richtenden Personen die Zeit anpassen). Bei Auf- und Umbauten haben die Unparteiischen das Recht, auf unterstützende Hilfe von Teams und deren Knapp*innen zu bestehen. Im Zweifel gilt immer die Kampfgerichtentscheidung, isso!

ORDNUNG

Wir gehen davon aus, dass ALLE teilnehmenden Personen und Gäste wissen, wie ein Mülleimer funktioniert. Ebenso möchten wir ALLE bitten, die Kippen in den vorgesehenen Aschenbechern zu entsorgen. Ansonsten haben wir einen Pranger und scheuen uns nicht davor ihn zu benutzen. Hunde sind an der Leine zu führen.

TEAMS

Ein Team besteht aus mindestens 5 kämpfenden Personen und eine*r Knapp*in. Es ist durchaus erlaubt mehr als ein*e Knapp*in pro Team zu beschäftigen. Eine Team führende Person muss benannt sein. Von allen Kämpfenden wird die Gewandung vor der Zeit des Jahres 1492 verlangt. Es ist ein Beitrag von 10 € pro Nase zu entrichten. Jede neue Mannschaft bezahlt ihren Einstand mit einem 50 Liter Fässchen Gerstensaft. Von allen Mannschaften wird erwartet sich am Auf- und Abbau zu beteiligen. Die aktuelle Anmeldefrist muss eingehalten werden.

TEAMS, ARENA, ABLAUF, AUSRÜSTUNG

2026

Nieten&Kekse	BiKings	Apokalyptische Radler	VeloValkyries	Kampfhorde	Mentally BeKnighted	Morgenrot	Sockenschuss	Primal Paths	Orden der Vergeltung

STAHLRÖSSER

Es werden nur eingängige (nur eine permanente Übersetzung) Stahlrösser mit 26“ und ohne jegliche Extra-Anbauteile, außer Bremsanlagen, zum Turnier zugelassen. Die Art (Felgen- oder Scheibenbremse) und Anzahl der Bremsen sind von den Teams frei wählbar. Sie benötigen kein Gitter. Alle Lenker müssen Endstopfen (auch Korken möglich) haben!
Ein Reservestahlross wird empfohlen. Bei Disziplinen für die mehr als ein oder zwei Räder benötigt werden, kann sich auch ein Rad geliehen werden.

AUSRÜSTUNG

Die Stahlrösser, die Rüstung, die Schilde und Helme werden nur zugelassen, wenn sie vom Kampfgericht vor den Wettkämpfen abgenommen wurden. Rüstungen und Helme dürfen keine scharfen oder spitz hervorstehenden Verzierungen haben, da diese ein Verletzungsrisiko darstellen!
Stollenschuhe oder ähnliche Hilfsmittel sind nicht gestattet!
Bitte sorgt für ausreichend Schutz für die Vollkontakt-Disziplinen um das Verletzungsrisiko zu reduzieren!
Für die bessere Übersicht behält sich das Kampfgericht vor, Teams einen unisize Wappenrock vorzuschreiben, sollten die Teams nicht gut genug auseinander zu halten sein.
Sollte ein Team Probleme bei der Beschaffung/Herstellung der Ausrüstung (Kampfwagen, Rüstung, Schilde, Ohrthesen) haben, so kann diese eigenverantwortlich von anderen Teams ausgeliehen werden.

VERLETZUNG UND AUSFÄLLE

Bei Verletzung darf eine als Ersatz kämpfende Person aus dem Team eingesetzt werden. Diese hat innerhalb von 5 Min. nach Feststellung der Kampfunfähigkeit auf dem Platz zu sein, um dann den Platz der kämpfenden Person einzunehmen.
Als Ersatz kämpfende Personen sollen in erster Linie aus den eigenen Reihen rekrutiert werden. In Ausnahmefällen kann auch eine kämpfende Person aus einer gegnerischen Mannschaft einspringen.
In erster Linie muss das gegnerische Team zustimmen, erst danach muss die Zustimmung des Kampfgerichts eingeholt werden. Beide Teamchef*innen müssen Ersatzkämpfer*in gemeinsam beim Kampfgericht anmelden!

KONSUM

Sollten Kämpfende den Eindruck erwecken, dass sie durch zu hohen Alkoholgenuss oder andere Rauschmittel nicht kampffähig sind, so werden sie durch das Kampfgericht disqualifiziert. Für diese Entscheidung müssen sich mindestens 3 kampfrichtende Personen verantwortlich zeichnen. Ein Ersatz ist bei Disqualifikation nicht erlaubt!
Wichtiger Hinweis der Sanitöter: Schmerzmittel wirken nicht, Blutung kann nicht gestoppt werden & im Notfall keine OP möglich!!!

EINLAUF & ANTRETEN

Es wird am Samstag pünktlich um 11 Uhr mit dem Einlauf begonnen. Ab 10:45 Uhr haben die Teams bereit zu stehen. Dies wird mit Hilfe von Fanfaren verkündet und durchgesetzt! Wer nicht fertig ist, läuft nicht mit ein!

Die Teams laufen in folgender Reihenfolge, am Samstag, in die Arena ein: Kampfhorde, Orden der Vergeltung, PrimalPath, Sockenschuss, Morgenrot, Mentally BeKnighted, VeloValkyries, Apokalyptische Radler, BiKings, Nieten&Kekse & zuletzt Familie Richter.

Nach Aufruf zu einer Disziplin haben die Kämpfenden nebst Knapp*innen innerhalb von 5 Min. in der Arena zu erscheinen. Wer nach dieser Zeit nicht anwesend ist, wird disqualifiziert, das wird von der Moderation mit Stoppuhr überprüft. Weiteres wird in den Erklärungen zur Punktevergabe geregelt.

TEAMS, ARENA, ABLAUF, AUSRÜSTUNG

PUNKTEWERTUNG

In den jeweiligen Disziplinen werden Punkte vergeben. Diese Punkte ermitteln die verschiedenen Platzierungen. Je nach Platzierung gibt es Punkte für die Gesamtwertung.

GESAMTWERTUNG

	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	Platz 5	Platz 6	Platz 7	Platz 8	Platz 9	Platz 10
Tjosten	18	16	14	12	10	8	6	6	6	6
Streitwagen-Tjost	18	16	14	12	10	8	6	6	6	6
Rolandsreiten	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0
Ritzelstechen	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0
Nüsseknacken	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0
Stahlrossweitwurf	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0
Schildwall	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0
Bättleträck	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0
Speednuss	18	16	14	12	10	8	6	4	2	0

- Schildwall: Alle Ergebnisse der 4 Durchgänge im Schildwall werden zusammengezählt. Daraus ergibt sich die Platzierung in der Tabelle.
- Bättleträck: An 10 Hindernissen können maximal 10 Pkt. gewonnen werden, welche dann zu denen in der Tabelle addiert werden. Bei Punktegleichstand entscheidet die Zeit. Diese wird von allen Durchläufen gestoppt.
- Speednuss: max. 18 Punkte > max. 9 Punkte pro Durchgang bei 2 Durchgängen
  → 4 Pkt. f. das Erobern der Nuss
  → 5 Pkt. f. das Team, welches die Nuss zuerst über die Ziellinie gebracht hat
  → Sollten zwei Teams die gleiche Anzahl an Punkten haben und dadurch 2x der 1. Platz vergeben werden müsste, treten sie im direkten Duell an, ab 3 Teams mit gleicher Punktanzahl tritt je eine kämpfende Person pro Team noch mal an!
- **Knapp*innendisziplinen werden gemeinsam gewertet!**

- Zwergen pömpeln: max. 9 Punkte, 2 Durchgänge, Treffer = 4,5 Punkte & Ei caramba!: 2 Durchgänge, pro Ball im Zielbecher 4,5 Punkte, max. 9 Punkte = ZUSAMMEN: höchstens 18 Pkt. möglich!
- Ketten fätten: Zeit + Füllmenge zählt!
  → es gibt eine Gleichung (Tabelle), bei der von Geschwindigkeit und Füllmenge ein Mittelwert ermittelt wird und sich hieraus die Platzierungen ergeben – beste Zeit = 100% + meiste Flüssigkeit = 100% (alle anderen werden prozentual heruntergerechnet)

In jeder Disziplin wird bei Punkte- und/oder Zeitgleichstand der erste Platz durch ein Stechen entschieden. Alle anderen Plätze werden bei Punkte- und/oder Zeitgleichstand durch die Vergabe der gleichen Punktzahl geregelt. Bsp.: Platz 1 = 18 Pkt. / 2x Platz 2 (durch Gleichstand) = 16 Pkt. / Platz 3 entfällt / Platz 4 = 12 Pkt. / etc.

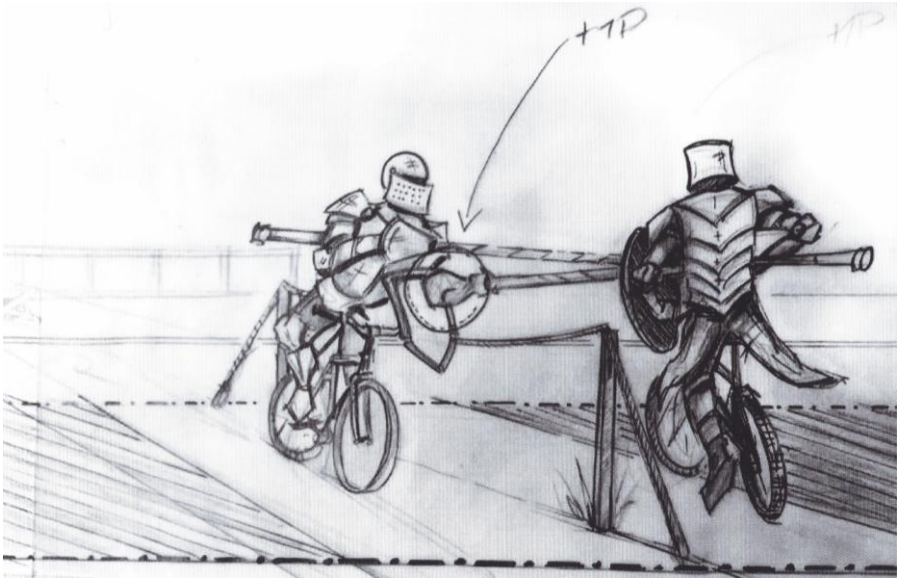
Bei Punktegleichstand bei der Gesamtwertung am Ende des Bättles kommt es zum Stechen!
Dieses Stechen wird in der Disziplin Tauziehen ausgetragen. Das gesamte Team kann damit am Stechen teilnehmen (max. 5 Kämpfende + 1 Knapp*in).

Wenn es erforderlich sein sollte, während des Turniers das Punkte- bzw. Wettkampfsystem zu ändern, so wird dieses kurzfristig mit allen kampfrichtenden Personen und Teamfürst*innen abgestimmt. Es entscheidet die einfache Mehrheit!

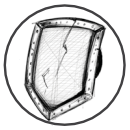
Dieses Wertungssystem wird dem Programmablauf sowie der Anzahl der Teams ggf. angepasst. Nicht jede hier aufgeführte Disziplin muss stattfinden.

Die Auslosung der Paarungen der einzelnen Disziplinen wird 1-2 Wochen vor dem Bättle von Familie Richter + Zeug*innen durchgeführt.

TJOSTEN



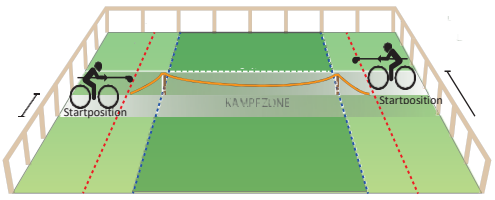
BEDINGUNGEN

BANDAGE	HELM	HALS	RÜSTUNG	SCHILD
				
	Kinnschutz und Visier, welches keinen Boxhandschuh eindringen lässt!	Nackenschutz und Halsberge		min. Durchmesser 1 Elle (ca. 40 cm) **Muss links getragen werden!**

Für Helme: **Klappvorrichtung muss fest arretierbar sein!**
d.h. klappbarer Kinnschutz ist dann erlaubt, wenn er für den Kampf fest gemacht werden kann!
→ Nichts soll beweglich sein, wenn ein potentieller Lanzenschlag auf den Kopf trifft!
→ Plastikvisiere sind verboten!
→ Eishockeyhelme sind nicht erlaubt! Downhillhelme sind erlaubt, solange ein Gitter befestigt ist!

Optionaler Schutz der empfohlen wird: Zahnschutz, Hüftschutz

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF



Die gegeneinander antretenden Personen für die Anfangsaufstellung werden durch das Los ermittelt.

Es werden 3 Waffengänge mit der stumpfen Lanze geritten. Es gibt 2026 nur rechtshändige Lanzen.

Wenn nach 3 Gängen keine siegende Person feststeht, wird maximal 1 Gang als Stechen gefahren. Im weiteren Zweifel wird die Entscheidung per Schwertkampf herbeigeführt.

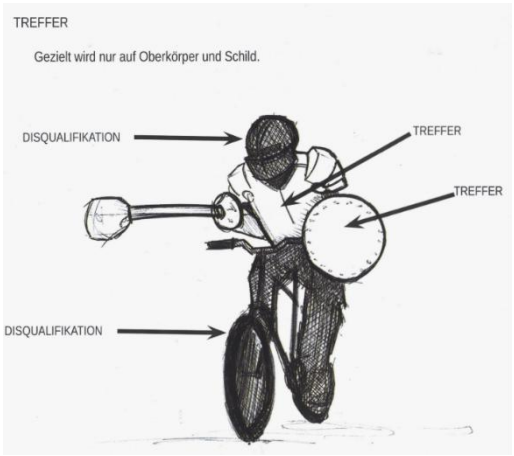
TJOSTEN

KAMPFZONE

Innerhalb der markierten Kampfzone (entspricht nicht der gesamten Länge der Mittelbarriere/Seil) muss die kämpfende Person vor Setzen eines Treffers auf dem Rad bleiben, um den Wertungspunkt zu behalten.
Ein Treffer muss innerhalb der markierten Kampfzone erfolgen (beide müssen mit ausreichender Geschwindigkeit diese erreichen). Sobald das Tretlager die Markierungslinie überquert hat, wurde die Kampfzone erreicht. Ist eine kämpfende Person zu langsam, so erhält sie keine Punkte für diesen Durchgang.

Nach dem Treffer der gegnerischen Person, darf die kämpfende Person die Seitenbegrenzung überfahren.

Angeschoben werden darf bis zur Markierung der Anschubzone. Die Lanze darf innerhalb der Kampfzone fallengelassen werden.
Eventuell herumliegende Rüstungsteile, Gliedmaßen etc. sind von Knapp*innen aus der Kampfzone zu entfernen.



VERBOTE

Vorsätzliche Treffer am Kopf oder Vorderrad werden mit Punktabzug und sofortiger Disqualifikation geahndet!
Zusätzlich wird der Kampf mit voller Punktzahl für die gegnerische Person gewertet.

Die Lanze darf nur im festgelegten Griffbereich gehalten werden.

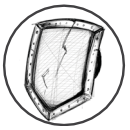
WERTUNG

Gegnerische Person getroffen: 2 Wertungspunkte
Gegnerische Person getroffen und Gegner fällt um: +1 Wertungspunkt
Eigener kurzer Bodenkontakt mit einem Fuß innerhalb der Kampfzone: -1 Wertungspunkt
Eigenes Umfallen: Verlust aller Wertungspunkte
Überfahren der Seitenlinie vor Kontakt: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes
Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Die Wertungspunkte werden nur zur Bestimmung der gewinnenden Person des jeweiligen Laufes gebraucht.
Die vier Besten treten am folgenden Tag im Finale gegeneinander an. Die restlichen Vier erhalten alle 6 Punkte für die Gesamtwertung.
Die Plätze 1-4 werden im Finale über das KO-Prinzip ausgefochten.

STREITWAGENTJOST

BEDINGUNGEN

BANDAGE	HELM	HALS	RÜSTUNG	SCHILD
				
	Kinnschutz und Visier, welches keinen Boxhandschuh eindringen lässt!	Nackenschutz und Halsberge		min. Durchmesser 1 Elle (ca. 40 cm) **Muss links getragen werden!**

Für Helme: **Klappvorrichtung muss fest arretierbar sein!**
d.h. klappbarer Kinnschutz ist dann erlaubt, wenn er für den Kampf fest gemacht werden kann!
→ Nichts soll beweglich sein, wenn ein potentieller Lanzenschlag auf den Kopf trifft!
→ Plastikvisiere sind verboten!
→ Eishockeyhelme sind nicht erlaubt! Downhillhelme sind erlaubt, solange ein Gitter befestigt ist!

Optionaler Schutz der empfohlen wird: Zahnschutz, Hüftschutz

HINWEISE

Der Kampfwagen muss von mindestens einem Veloziped gezogen werden. Zusätzlich muss sichergestellt werden, dass der Unterleib geschützt ist. Durch Streitwagen oder Rüstung.
Ein Treffer muss innerhalb der markierten Kampfzone erfolgen (beide müssen mit ausreichender Geschwindigkeit diese erreichen). Sobald das Tretlager die Markierungslinie überquert hat, wurde die Kampfzone erreicht. Ist ein Gespann zu langsam, so erhält es keine Punkte für diesen Durchgang. Ein seitliches Überfahren der Kampfzonenlinien ist gestattet (anders als beim Einzeltjost).

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF & KAMPFZONE

siehe *Tjosten*

VERBOTE

Vorsätzliche Treffer am Kopf, Ross, oder Rad fahrenden Person werden mit Punktabzug und sofortiger Disqualifikation geahndet!

Die kämpfende Person darf sich nur mit einer Hand am Kampfwagen festhalten und sich nicht mit dem vollen Körpergewicht am Wagen abstützen!
Die Lanze darf nur im festgelegten Griffbereich gehalten werden. Und muss von der kämpfenden Person gehalten und darf nicht abgestützt werden (z.B. auf der Schulter des ziehenden Pferdes).
Das Wegducken (nach unten) ist strengstens untersagt – hier kann es unbeabsichtigt zum Kopftreffer kommen – und führt zur Disqualifizierung in der Disziplin in diesem Durchgang!
Die Pferde müssen sich absolut passiv verhalten und dürfen sich nur nach vorne über den Lenker beugen – eine Bewegung in Richtung der gegnerischen Lanze ist nicht zulässig und führt zur Disqualifikation in diesem Durchgang.

WERTUNG

Gegnerische Person getroffen: 2 Wertungspunkte
Gegnerische Person getroffen und gegnerische Person fällt um: 3 Wertungspunkt
Kämpfer*in duckt sich nach unten weg = Disqualifikation für diesen Durchgang + 3Pkt. für die gegnerische Person
Pferd bewegt sich Richtung Lanze = Disqualifikation für diesen Durchgang + 3Pkt. für die gegnerische Person
Eigener kurzer Bodenkontakt mit einem Fuß innerhalb der Kampfzone: -1 Wertungspunkt
Eigenes Umfallen: Verlust aller Wertungspunkte
Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Die Wertungspunkte werden nur zur Bestimmung der Gewinner des jeweiligen Laufes gebraucht.

Die vier Besten treten am folgenden Tag im Finale gegeneinander an. Die Plätze 1-4 werden im Finale über das KO-Prinzip ausgefochten.

ROLAND, DIE BATTLEFEE

BEDINGUNGEN

BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD

Keine Pflicht,
aber empfohlen

AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF

Es werden pro teilnehmender Person 2 Gänge mit der stumpfen Lanze geritten.
Ziel ist es, den Schild des Roland im vollen Galopp zu treffen und auf dem Stahlross zu verbleiben!

KAMPFZONE

Die seitliche Streckenmarkierung darf nicht überfahren werden. Es darf vom Startpunkt bis zur Markierung angeschoben werden.
Die Lanze darf nicht innerhalb der Kampfzone fallengelassen werden.

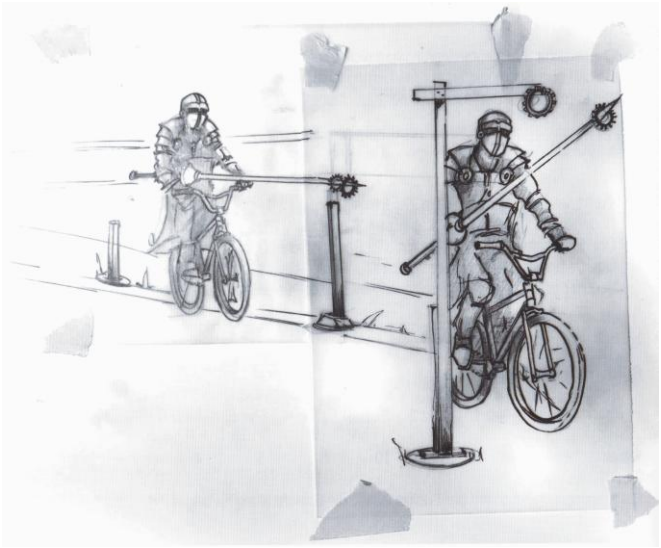
TREFFER & WERTUNG

Schildtreffer und selbst nicht getroffen: 1 Punkt
Je ganze Umdrehung der Fee: 2 Punkte
Treffer durch die Fee: -10 Punkt

Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes
Überfahren der Seitenlinie: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes
Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes
Verlust der Lanze in der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Bei Punktegleichstand wird durch ein Stechen (ein Durchgang) die Entscheidung für den 1. Platz herbeigeführt. Alle anderen Plätze werden bei Punkte- und/oder Zeitgleichstand durch die Vergabe der gleichen Punktzahl geregelt.

RITZELSTECHEN



BEDINGUNGEN

BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD

AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF

Es werden 2 Gänge mit der scharfen Lanze (mit Gegengewicht) geritten.
Ziel ist es, innerhalb von 10 Sekunden 3 in unterschiedlicher Höhe hängende Ritzel mit der Lanze aufzunehmen und diese über die Ziellinie zu bringen.
Die Zeitnahme wird beim Überqueren der Startlinie begonnen und endet bei Erreichen der Ziellinie. Bei Überschreiten der 10 Sekunden gibt es keine Punkte.

KAMPFZONE

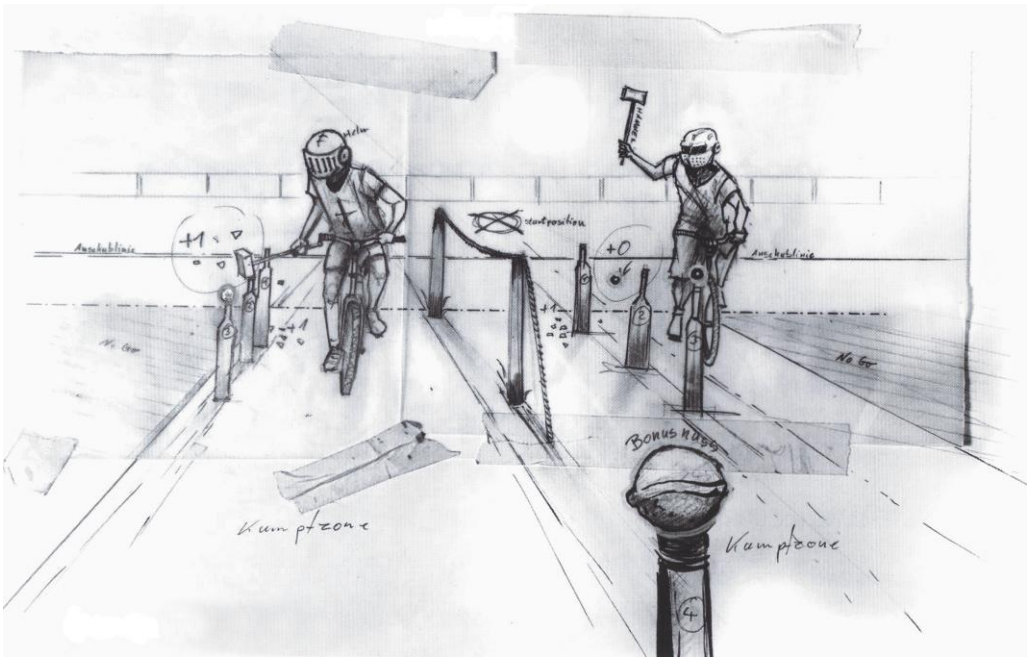
Es darf vom Startpunkt bis zur Markierung angeschoben werden.
Die Lanze darf NICHT innerhalb der Kampfzone fallengelassen werden.

TREFFER & WERTUNG

Pro Ritzel im Ziel: 1 Punkt
Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes
Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes
Verlust der Lanze in der Kampfzone: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes

Bei Punktegleichstand gewinnt das schnellere Team. Bei Punkt- und Zeitgleichstand gibt es ein Stechen für den 1. Platz. Alle anderen Plätze werden bei Punkte- und/oder Zeitgleichstand durch die Vergabe der gleichen Punktzahl geregelt.

4-FACH NÜSSEKNACKEN



BEDINGUNGEN

BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD

AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF

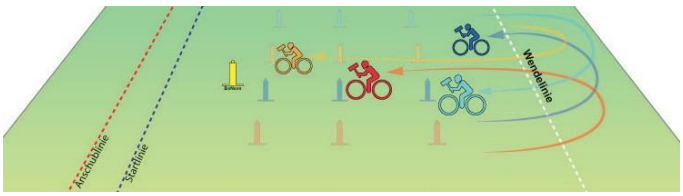
2x3 und 1x4 ausgeloste Teams (je eine kämpfende Person pro Team) treten zweimal zeitgleich gegeneinander an. Jede Person hat eine eigene Kampfbahn. Nach jedem Durchgang wird die Bahn getauscht, Innenbahn geht auf Außenbahn.
Der Kampfhammer ist aus der Fahrt am Griffende vom Boden aufzunehmen. Sollte dies nicht gelingen, ist die Fahrt fortzusetzen und ein*e Knapp*in hat der kämpfenden Person den Hammer schnellstens zu bringen.

Nach der letzten Nuss befindet sich die Wendelinie.
Alle reitenden Personen müssen über diese Wendelinie (Wendezone = Anschubzone) fahren, umkehren und in Richtung der Ziel-/Start-Linie fahren.

Vor der Ziel- /Start-Linie befindet sich für ALLE reitenden Personen EINE Bonusnuss, die BoNuss!

Startaufstellung

Nach der Wende



4-FACH NÜSSEKNACKEN

KAMPFZONE

Es darf vom Startpunkt bis zur Anschublinie angeschoben werden. Es gibt 3/4 separate Kampfbahnen mit je drei Nüssen. Vor der Ziellinie gibt es eine BoNuss für alle 3/4 Kämpfenden.

Die Reitenden müssen nach Überqueren der Wendelinie NICHT in ihrer eigenen Bahn bleiben. Sie dürfen durcheinander fahren.

TREFFER & WERTUNG

Punktewertung
Pro zerschlagener Nuss: 1 Punkt
BoNuss: 1 Sonderpunkt
Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes
Kontakt mit der gegnerischen Person ist im Wendebereich untersagt. Absichtlicher Kontakt wird als Angriff gewertet und führt zur sofortigen Disqualifikation.

Nur ein Fuß darf den Boden EINMALIG & erst nach Überqueren der ZIELLINIE im Wendebereich berühren. Berührt eine reitende Person den Boden vorher oder im Wendebereich mit beiden Füßen oder mehrfach, verliert sie ALLE gesammelten Punkte des Durchganges.

Der Hammer kann jederzeit fallen gelassen werden. Dies bedeutet keinen Punkteverlust. Aber die reitende Person verliert die Möglichkeit, weitere Punkte zu machen.

Nach Überqueren der Wendelinie darf NUR noch die BoNuss geschlagen werden. Die reitende Person bekommt keine weitere Chance, die eigenen Nüsse zu schlagen.

Bei Punktegleichstand gibt es ein Stechen für den 1. Platz. Alle anderen Plätze werden bei Punkte- und/oder Zeitgleichstand durch die Vergabe der gleichen Punktzahl geregelt.

HINWEIS

Die Kampfrichtenden haben das Recht bei dieser Disziplin „Hilfs-Schiedsrichtende“ zu benennen. Pro Bahn sollte es eine Person geben welche die Nuss beobachtet. Dabei empfiehlt es sich, diese mit gegnerischen Personen zu besetzen.

STAHLROSSWEITWURF

(optional)

BEDINGUNGEN

BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD

AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF

Zu Beginn des Wettkampfs haben ALLE teilnehmenden Personen anwesend zu sein!

Ziel ist es, das Stahlross mit einer max. 360° Drehung von der Abwurflinie (gekennzeichnet durch einen 2m Balken) so weit wie möglich auf den Acker zu werfen.

Es wird zweimal geworfen, bei Übertreten der Abwurflinie gibt es 0 Pkt. für den Durchgang.
Gemessen wird der nächste Punkt zur Abwurflinie.
Beide Weiten werden addiert.

Punktewertung: Wurfweite entscheidet über die Platzierung für die Gesamtwertung.

Bei Punktegleichstand gibt es ein Stechen für den 1. Platz. Alle anderen Plätze werden bei Punkte- und/oder Zeitgleichstand durch die Vergabe der gleichen Punktzahl geregelt.

SCHILDWALL

BEDINGUNGEN

BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD

Keine Pflicht,
aber empfohlen

Optionaler Schutz der empfohlen wird: Zahnschutz, Schienbeinschutz

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF

Das gegnerische Team pro Kampf werden durch das Los entschieden.

Sinn des Schildwalls ist es, als Team eine Linie zu bilden und das gegnerische Team gemeinschaftlich aus der Kampfzone zu drängen. Erlaubt ist dabei, das eigene Körpergewicht und den Schild zu nutzen. Kurzwaffen können eingesetzt werden, Stechen ist verboten.

Die Teams nehmen an einer Linie, 1m hinter der Kampfzone, Aufstellung und versuchen nach dem Kampfbeginn, so schnell wie möglich in die Kampfzone zu gelangen, eine Linie zu bilden und das gegnerische Team aus der Kampfzone zu treiben. Dabei darf Schild an Schild gedrückt werden.

Ein Kampf besteht aus EINEM Durchgang. Jedes Team tritt 4x an. Alle 4 Durchgänge (Sa+So) werden zusammengerechnet und am Sonntag wird dann das Team mit der höchsten Punktzahl ermittelt.

Ein Durchgang hat eine maximale Dauer von 3 Minuten. Nach Ablauf von 3 Minuten wird der Durchgang durch die Kampfrichtenden beendet. Dabei bleiben alle, wo sie sind, bis durchgezählt wurde.
Durchgänge können durch Kampfrichtende unterbrochen werden. Die Zeitnahme wird bei Unterbrechungen gestoppt.
Unterbrechungen dienen der Sortierung von Chaos und um „gefallene“ Kämpfende der Kampfzone zu verweisen sowie ggf. Regelverstöße zu ahnden.

Es ist erlaubt, während der Unterbrechung kurz Luft zu holen, Rüstung zu richten und einen Schluck Flüssigkeit zu sich zu nehmen.

Eine kampfrichtende Person gibt mit dem Horn Signale zum Start, zur Unterbrechung oder zur Beendigung des Kampfes. Im laufenden Kampf ist sofort mit den Kampfhandlungen aufzuhören und an Ort und Stelle stehen zu

bleiben, sobald das Horn ertönt

HINWEIS

Es dürfen nur die Personen antreten, die bei der Anmeldung als kämpfende Personen in einer Wertungs-Disziplin benannt wurden, incl. dem Streitross des Streitwagentjosts.
Sonderregel „Ronny“: Ronny darf immer am Schildwall teilnehmen.

Bonuspunkte-Disziplinen gelten auch als Wertungs-Disziplinen. (2025 ist keine Bonusdisziplin vorgesehen!)

Sollte verletzungsbedingt eine kämpfende Person ausfallen, darf als Ersatz eine kämpfende Person aus den eigenen Teamreihen ihren Platz einnehmen. Dies gilt ebenso für kämpfende Personen unter 18 Jahren.

Es wird empfohlen keine Ausstattung zu tragen die geeignet ist zu strangulieren.

Hat ein Team ausfallbedingt weniger als 5 antretende Personen und benötigt Ersatz, müssen vor dem Kampf beide Teamchefs + Ersatzperson(en) sich einigen und danach alle zusammen (!!!!) beim Kampfgericht anmelden! Es ist die Regel, dass mindestens 3 Kämpfende aus dem eigenen Team stammen. Somit können nur maximal 2 Söldner*innen rekrutiert werden.

Zu spätes Erscheinen auf dem Kampffeld gilt nicht als ausfallbedingt, in diesem Fall wird in ungleicher Stärke gekämpft.

Der Schild muss mindestens einen Durchmesser von 50cm und maximal 70cm haben und darf keinerlei Zierrat enthalten. Bemalungen sind zulässig. Die Ränder des Schildes müssen abgerundet und angemessen abgepolstert sein. Es darf keinerlei Vorrichtung zum Verhaken geben.

VERBOTE

Es ist den Kämpfenden nicht gestattet, unterhalb der Gürtellinie vorsätzlich nach den Knien, Knöcheln oder Füßen zu schlagen oder zu treten. Versehen im Eifer des Gefechtes werden nicht geahndet.

Ebenfalls ist es untersagt, vorsätzlich mit der Schildkante zu schlagen oder zu stoßen. Würgegriffe, Tritte, Schläge mit dem Waffengriff und Faustschläge gegen den Gegner sind unzulässig.

Ziehen am Visier/Helm ist verboten!
Schläge mit der bloßen Hand (d.h. ohne zugelassene Waffe) gegen den Kopf sind verboten!
Das Greifen der gegnerischen Schildkante ist untersagt!

Wer bei besagten Regelverstößen ertappt wird, wird sofort disqualifiziert und die gegnerische Mannschaft bekommt 2 Punkte gutgeschrieben.

KAMPFZONE

Die Kampfzone hat eine Größe von 7x7m.

TREFFER & WERTUNG

Wer in der Kampfzone am Boden liegt oder mit einem Knie den Boden berührt (3 Körperpunkte), gilt als gefallen und hat sich unverzüglich aus der Kampfzone zu begeben. Den Weisungen der Kampfrichtenden ist unverzüglich Folge zu leisten.
Wer außerhalb der Kampfzone ist, gilt ebenfalls als gefallen.

Der Kampf gilt als gewonnen, wenn das gegnerische Team komplett aus der Kampfzone gedrängt wurde.

Pro verbliebenen eigenen Kämpfenden in der Kampfzone gibt es 1 Punkt.
Pro gefallenem, gegnerischen Kämpfenden 2 Punkte.
Treten Teams ausfallbedingt mit weniger Kämpfenden an, erhält das gegnerische Team die fehlenden Kämpfenden als Gefallene gutgeschrieben (als +2 Pkt. pro fehlender Person).

SCHILDWALL

Wenn sie selbst auf Kämpfende für den Gleichstand verzichten, erhält das Team pro fehlendem Kämpfenden +1 Pkt. und für die Kämpfenden, die nach dem Kampf stehengeblieben sind.
Beispiel:

Mannschaft 1 hat noch 3 Kämpfende.
Mannschaft 2 hat 5 Kämpfende.

Variante 1

Mannschaft 1 und Mannschaft 2 treten nach Absprache mit jeweils 3 Kämpfenden an.
Mannschaft 2 erhält bereits vorab 4 Punkte + 2 Punkte.

Variante 2

Mannschaft 1 tritt mit 3 Kämpfenden an, Mannschaft 2 tritt mit 5 Kämpfenden an.
Mannschaft 2 erhält bereits vorab 4 Punkte.

Variante 3

Mannschaft 1 sucht sich 2 Ersatz-Kämpfende, Mannschaft 2 stimmt der Auswahl zu.
Punktevergabe nach Ausgang des Kampfes.

➔ Alle Ergebnisse der 4 Durchgänge im Schildwall werden zusammengezählt. Daraus ergibt sich die Platzierung in der Tabelle.
D.h. real erreichte Punkte im Schildwall werden in die Punkte aus der Tabelle umgewandelt = maximal 18 Punkte möglich, auch wenn im Schildwall real mehr Punkte erzielt wurden.

SPEEDNUSS

BEDINGUNGEN

BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD

Optionaler Schutz der empfohlen wird: Zahnschutz, Schienbeinschutz, Handschutz, Hüftschutz

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF

Es treten 6 Kämpfende an (2 Teams) - **drei** aus jedem Team.
Das eine Team stellt sich auf der einen Seite der Arena an der Startlinie mit dem Rad auf, das andere Team auf der anderen Seite der Arena (auch an der Startlinie).
Mit dem Startzeichen wird, so schnell es geht, durch die Arena bis zur anderen Seite, hinter die Linie in die Speednusszielzone gefahren. Dort werden die Fahrräder abgelegt. Bei einem Defekt muss das Rad über die Ziellinie geschoben werden! Nach dem Ablegen der Fahrräder in der Speednusszielzone müssen nicht beteiligte Teammitglieder der jeweiligen Teams die Fahrräder schnellstmöglich aus der Arena schaffen.
Schwerter können aufgenommen werden, dies ist aber keine Pflicht.
Jedes Team versucht nun schnellstmöglich die Nuss zu erobern (jedes Teammitglied darf die Nuss vom Boden aufheben) und diese in das gegnerische Tor zu bringen.
Dazu muss eine kämpfende Person die Nuss durch den 5m breiten Torbereich bringen und dort ablegen. Die Nuss muss während dem Ablegen in der Hand gehalten werden.
Ab dem Zeitpunkt des Ablegens des Rades ist jegliches Tackling unterhalb des Kopfes mit Armen und Oberkörper erlaubt, Nussklau im Rahmen des fairen Bättlekampfes ausdrücklich gestattet.

WICHTIG (!): Während die Nuss aufgehoben wird, (in der Hocke / beim Bücken) darf NICHT getackelt werden.

- Übergabe der Nuss an Teammitglieder*innen ist erlaubt.
- Werfen ist verboten!
- Eine Hand muss immer an der Nuss sein! Auch bei Ballübergabe.
- Würfe sind nicht erlaubt, weder von der Nuss, noch von Menschen – AUCH KEINE JUDOWÜRFE!
- Keine Person darf angehoben werden!
- In der Speednusszielzone hinter dem Tor darf gespielt werden, es darf aber nicht von hinten durch das Tor gelaufen werden!
  → Gepunktet wird nur, wenn von vorne durch das Tor gespielt wird.

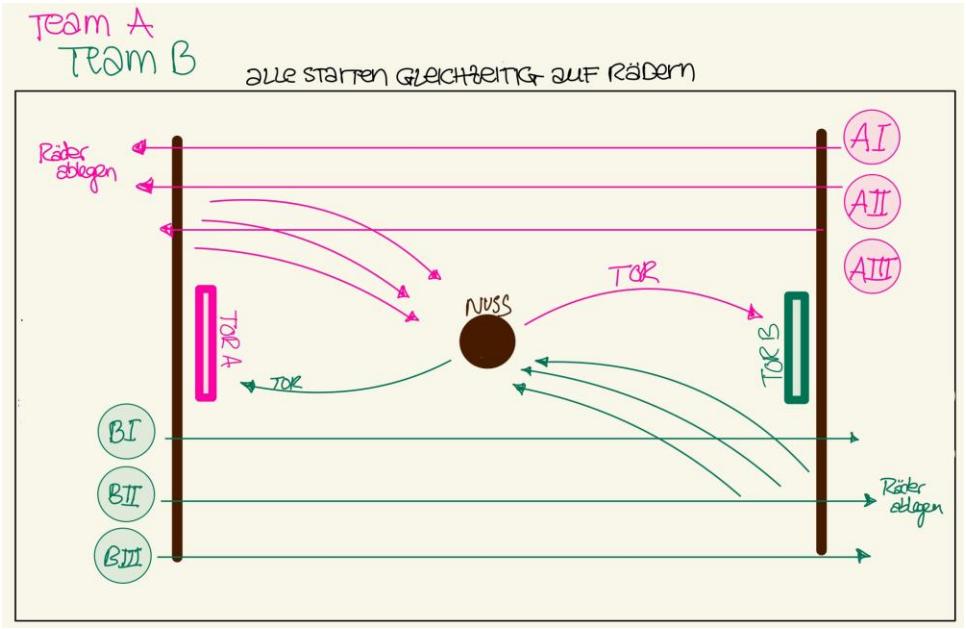
Gekämpft wird in der Arena.

Zeit: 1:30 min

Es werden 2 Durchgänge durchgeführt.

Die gegeneinander antretenden Teams werden getauscht nach Losentscheidung.
Kämpfende werden nicht angeschoben!

<u>WICHTIG:</u> Das Kampfgerichtpult & andere Utensilien / Kampfmaterial ist während dieser Disziplin aus der Arena zu entfernen! Verletzungsgefahr!



WERTUNG

Siegreiches Team ist, welches die Nuss über die Linie des gegnerischen Tors bringt. Dazu muss der Torbereich beachtet werden. Die Nuss muss dabei in der Hand gehalten werden.

Nuss erobern	4Pkt
Nuss ins Tor bringen	5Pkt

Sollten zwei Team die gleiche Anzahl an Punkten haben, treten sie im direkten Duell an, ab 3 Teams mit gleicher Punktanzahl tritt je eine kämpfende Person pro Team noch mal an! Geil! Alle gegen alle!

Zeitspiel wird bestraft. Kampfrichtende haben hier Entscheidungsgewalt!
Bei Regelverstößen (z.B. das Fahrrad wird bereits vor der Ziellinie abgelegt, die Nuss wird geworfen, es wird von hinten durch das Tor gerannt, etc.) läuft der Kampf weiter bis zum Ende; das Team, das gegen die Regeln verstoßen hat bekommt aber keine Punkte, das gegnerische Team die volle Punktzahl (egal wie der Kampf ausgegangen ist).

BÄTTLETRÄCK

BEDINGUNGEN

BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD

Optionaler Schutz der empfohlen wird: Knieschutz, Handschutz

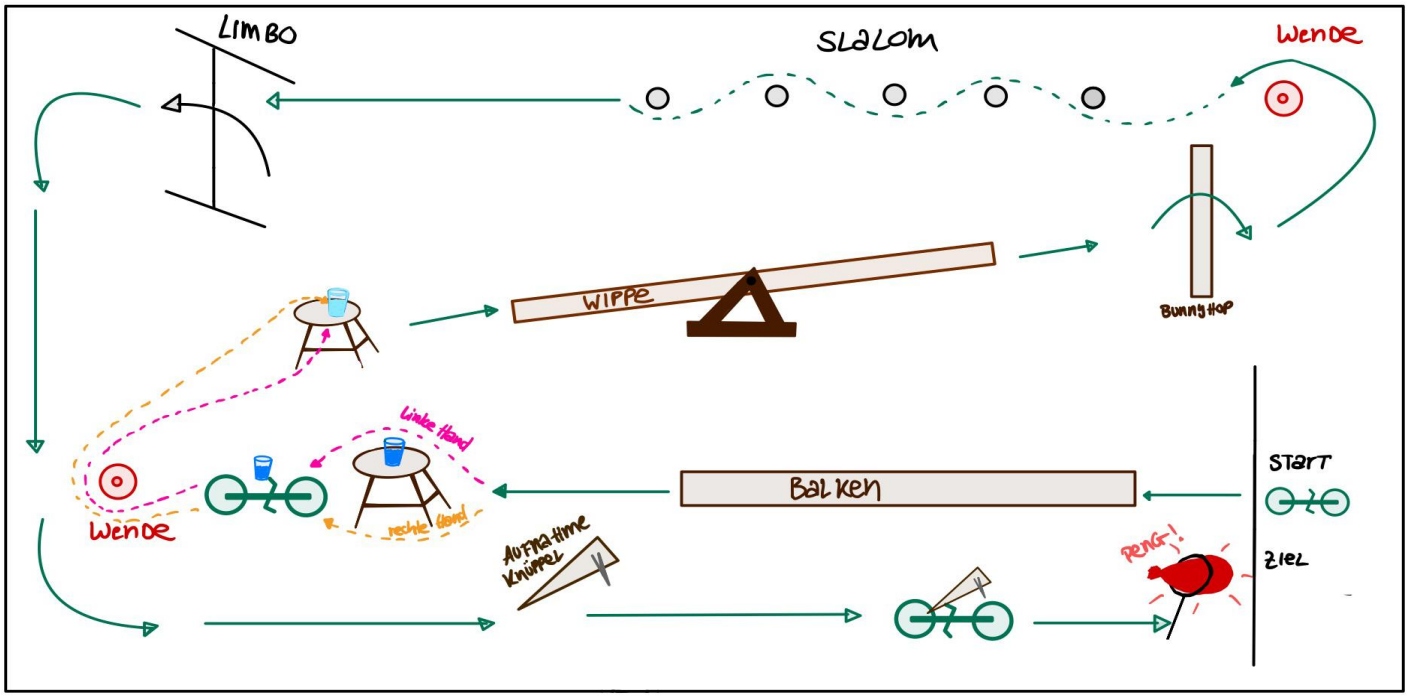
AUFSTELLUNG UND DURCHLAUF

Es tritt jeweils eine kämpfende Person an. Gefahren wird ein Hindernisparcours auf Zeit. Die Hindernisse werden in folgender Reihenfolge bewältigt: Balancierbrett (10 cm breit, 3,50 m lang), Wasserbecher vom Hocker aufnehmen & um den Wendepunkt balancieren, dann wieder auf 2. Hocker abstellen, Wippe, Bunny-Hop-Balken, Wendepunkt, Slalom, Limbostange, danach außen rum fahren, Knüppel aufnehmen (von 1. Hocker) und Luftballon vor der Start/Ziellinie zerplatzen lassen, siehe Skizze!

Es werden für die Becher-Aufnahme und Becher-Abstellung BPB-Becher genutzt und hier die Flüssigkeit mit Markierungen begrenzt (es gibt nur einen Punkt, wenn die Markierung nicht unterschritten wurde).
Der Becher wird mit der Hand von dem ersten Barhocker genommen, in der Hand (NICHT MIT DEM MUND) um den ersten Wendepunkt belanciert & mit der Hand auf einem anderen wieder abgestellt. Die Barhocker stehen mittig in der Fahrspur, sodass Links- und Rechtshänder*innen selbst ihre Seite des Vorbeifahrens wählen können.
Dann wird die Wippe überfahren: Die Wippe ist eine Wippe und soll als diese benutzt werden! Sie darf nicht als Sprungschanze genutzt werden!
Der querliegende Bunny-Hop-Balken muss übersprungen werden und darf dabei nicht berührt werden (sonst keinen Punkt).
Die Höhe der Limbostange ist 20cm über dem höchsten Punkt des Bättlerades (i.d.R. Lenker oder Sattel).

Am Start/Ziel wird während des gesamten Parcours-Durchlaufs von 1 Teamkolleg*in ein Luftballon aufgepumpt

(mit Standpumpe). Dieser muss so groß sein, dass er von dem jeweiligem Teammitglied im Ring platziert werden kann und von selbst (!) hält. Der Ballon muss ganz am Schluss mit dem aufgenommenen Knüppel zum Platzen gebracht werden.
Der erste Barhocker wird auch für die Knüppel-Aufnahme für den Luftballon genutzt – hier wird der Knüppel von eine*r Team-Kolleg*in platziert nachdem der Becher dort weggenommen wurde.
Die Größe des Luftballons gibt der Ring - befestigt an einer Stange - vor (hier darf der Luftballon nicht durchfallen, sondern muss in der Halterung feststecken). Der festgesteckte Luftballon im Ring wird von der fahrenden Person zum Platzen gebracht.
Die Kämpfenden werden nicht angeschoben. Alle Hindernisse müssen angefahren werden.



WERTUNG

Wendepunkte innen umfahren: Abzug aller Punkte, die vorher möglich gewesen wären.
Siegende Person ist diejenige mit der schnellsten Zeit und den meisten Punkten bei der Bewältigung der Hindernisse.
Für jedes fehlerfreie Passieren eines Hindernisses inkl. Wendepunkte gibt es 1 Punkt. 10 Hindernisse = 10 mögliche Punkte! (Balken, Wasserglas nehmen, Wendepunkt, Wasserglas abstellen, Wippe, Bunny-Hop, Wendepunkt, Slalom, Limbo, Ballon zerplatzen)
Die Punkte werden mit denen in der Tabelle addiert (18 Pkt. maximal), daraus ergibt sich die Platzierung.
Bei Gleichstand entscheidet die schnellere Zeit.

KETTEN FÄTTEN

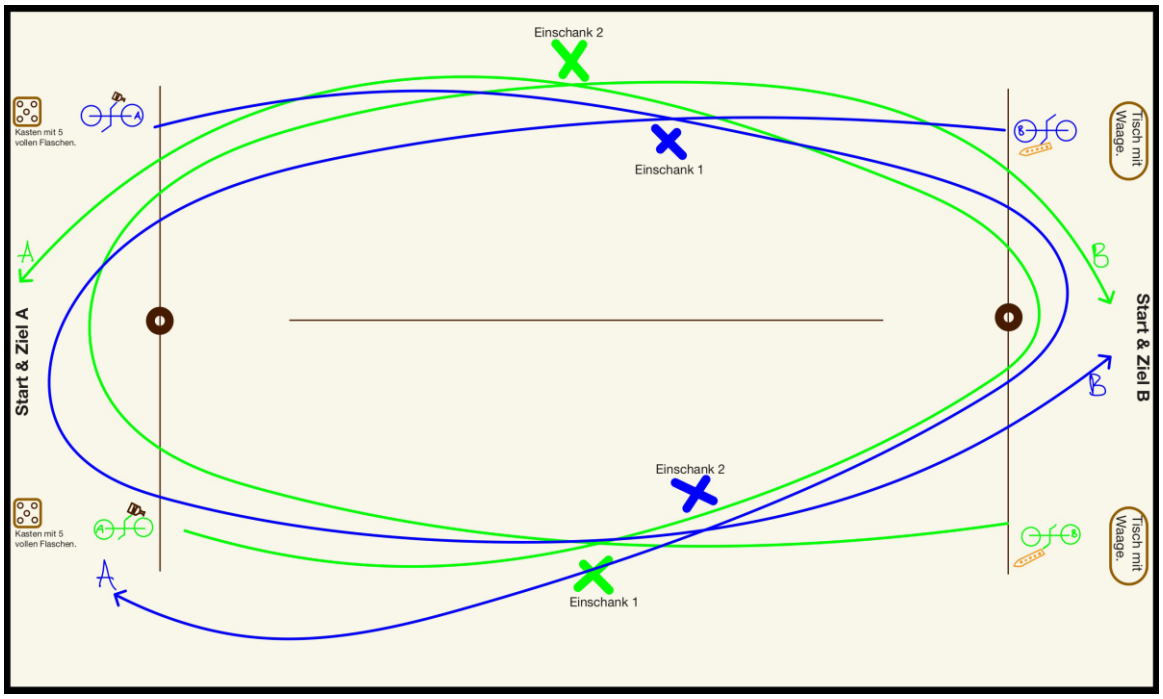
BEDINGUNGEN

BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD

AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG

Es treten zwei Teams gleichzeitig an, je zwei kämpfende Personen pro Team treten gemeinsam an.
Bei 10 Teams gibt es so 5 Durchgänge. Es sind zwei Kästen mit je 5 vollen 500ml Hartplastik-Flaschen vorbereitet & zwei Tische mit Messbechern und Waagen.
Eine Person fährt mit einer gefüllten 500ml Flasche in der Hand in der einen Anschubzone los, die andere mit dem Schank-Brett (hat 6 Löcher mit 6 kleinen Bechern drin) auf der anderen Seite.
Idealerweise treffen sich beide das erste Mal in der Mitte der Strecke und fahren aneinander vorbei. Dabei versucht die Person mit der Flasche (A) so viel Flüssigkeit wie möglich in die Becher von Person B zu füllen, ohne stehen zu bleiben und einen Fuß abzusetzen. Danach fahren beide einmal um den Wendepunkt auf den Start-/Ziellinien und treffen sich in der anderen Hälfte des Spielfelds wieder, um noch einmal mit der Flasche die Becher auf dem Brett zu füllen.
Die Person mit dem Brett fährt anschließend zum Tisch mit der Waage in der Anschubzone. Die Person mit der Flasche muss auch wieder über ihre Start-/Ziellinie fahren. Erst wenn beide über der Start-/Ziellinie sind darf ein Fuß abgesetzt werden & die Zeit wird gestoppt.
Auch wenn die Flasche beim ersten Einschenken schon leer ist, muss trotzdem bis zum Ende gefahren werden, inklusive der 2. Begegnung. Beide dürfen nur in eine Richtung fahren und es darf sich nicht umkreist werden.
Um Kollisionen in der Wendezone zu vermeiden ist das Absetzen der Füße auf den Boden dort erlaubt.

Die Zeit wird nach dem Startsignal (Hupe) gestartet und gestoppt, wenn das Hinterrad mit den gefüllten Bechern über der Start-/Ziellinie ist. Die Becher werden selbst (!) in einen Messbecher gefüllt – die Füllmenge wird gewogen!!!



KETTEN FÄTTEN

WERTUNG

Siegendes Team ist das, das nach einer Gleichung (Tabelle), bei der von Geschwindigkeit und Füllmenge ein Mittelwert ermittelt wurde und sich hieraus die beste Platzierung ergeben hat.
Beste Zeit = 100% + meiste Flüssigkeit = 100%

- ➔ Alle anderen werden prozentual heruntergerechnet und belegen demnach die anderen Platzierungen.
- ➔ Fuß absetzen außerhalb der Wendezone = keine Punkte in diesem Durchlauf

Die Platzierung wird mit Hilfe eines Koeffizienten ermittelt, wenn alle Teams angetreten sind. Und auch dann erst verkündet!

LAST ONE STÄNDING

BEDINGUNGEN

BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD

min. Durchmesser
50 cm

AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG

Es melden sich alle Kämpfenden freiwillig. Alle kämpfen gleichzeitig. Es werden alle Kämpfenden gleichmäßig auf 2 Seiten aufgeteilt. Mit dem Startsignal starten beide Gruppen gegeneinander. Nach dem ersten Kontakt wandelt sich der Gruppenkampf zu einem Einzelkampf. Jeder gegen jeden. Wer fällt, scheidet aus. Die letzte Person die steht, gewinnt!

Dieser Kampf bringt nur Ehre, keine Teampunkte. LAST ONE STÄNDING ist der letzte Kampf des BärlinPedälBättles am Sonntag.

ZWERGENPÖMPELN

*Das Zwergenpömpeln ist eine Disziplin, bei der sich nur die Knapp*innen U16 + U160cm messen können.*

BEDINGUNGEN

Die Knapp*innen haben einen Helm zu tragen! Es wird mit dem Streitwagen gepömpelt.
Dem König ist es, wie auch allen anderen, ausdrücklich verboten den Zwerg zu verprügeln.
Zuwiderhandlungen werden von Kampfgericht streng geahndet

BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD

AUFSTELLUNG & DURCHLAUF

Es werden pro Team jeweils 2 Durchläufe mit der Pömpel-Lanze geritten. Dabei stehen die Knapp*innen auf dem Streitwagen. Der Zwerg und Pömpel sind stets feucht zu halten. Das Ziel (der Zwerg) ist auf der anderen Seite der eigenen Kampfzone aufgebaut und mit der Lanze zu treffen! Die Lanze muss eindeutig am Ziel klebenbleiben und darf nicht sofort wieder abfallen.

HINWEIS

Knapp*innen für das Zwergenpömpeln dürfen maximal 1,60m hoch und maximal 16 Jahre alt sein. Wenn diese Kriterien von keine*r Knapp*in eines Teams erfüllt werden, kann ein Kind aus dem Publikum rekrutiert werden. Sollte keins rechtzeitig rangeschafft werden, so ist das Team für das Zwergenpömpeln disqualifiziert und erhält 0 Punkte.

KAMPFZONE

Die seitliche Streckenmarkierung darf überfahren werden. Es darf vom Startpunkt bis zur Markierung angeschoben werden. Die Lanze darf nach eigenem Ermessen abgeworfen werden.

TREFFER & WERTUNG

Punktewertung: Jeder Treffer, bei dem die Lanze am Zwerg kleben bleibt, bis ein*e Knapp*in die Kampfzone verlassen hat, bringt 4,5 Punkte. Es können also insgesamt 9 Punkte erzielt werden.
Bodenkontakt innerhalb der Kampfzone = Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes.
Übertreten beim Anschieben: Verlust aller Punkte dieses Durchlaufes.

*Alle Knapp*innen sind Gewinner*innen! Ein Orden ist euch gewiss!*

¡EI CARAMBA!

*Dies ist eine Disziplin, bei der sich nur Knapp*innen U18 Jahre messen können ohne Größenbeschränkung.*

BEDINGUNGEN

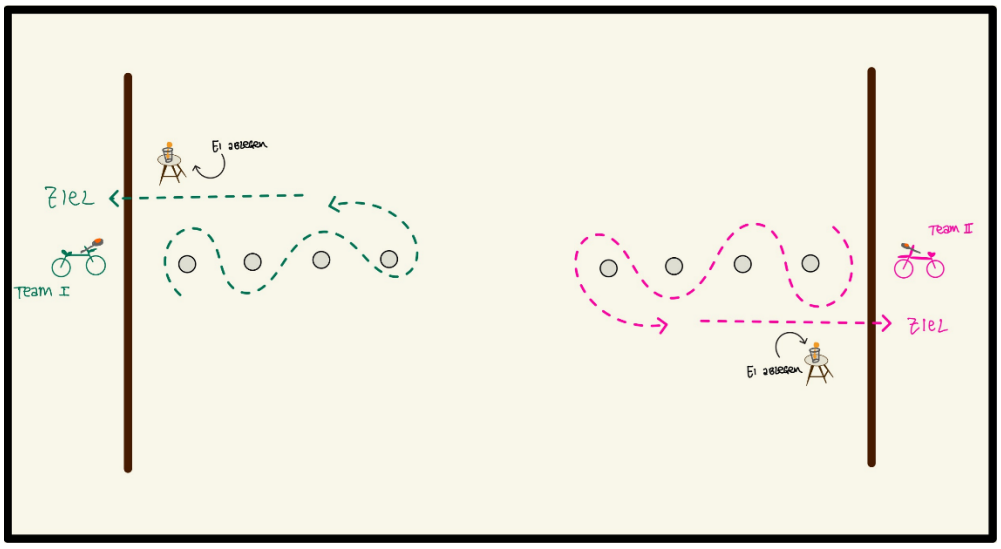
BANDAGE HELM RÜSTUNG SCHILD

AUFSTELLUNG & DURCHFÜHRUNG

- für Knapp*innen bis zum vollendeten 18. Lebensjahr, aber ohne Begrenzung der Körpergröße
- es werden zwei nahezu baugleiche Räder genutzt & der Sattel ist für alle auf derselben Höhe eingestellt
- Der Löffel muss sich beim Start mit dem Ei (Golfball) darauf in der Hand befinden.
- Der Löffel muss am Griff/Stiel gehalten werden, nicht vorne an der Laffe!
- Der Löffel hat keine starke Vertiefung!

Je 2 Knapp*innen aus 2 verschiedenen Teams fahren gleichzeitig mit dem Ei auf dem Löffel einen großen Slalom (mit weiten Abständen), machen eine Wende und müssen den Golfball am Ende in einen Becher befördern, welcher auf einem niedrigen Hocker, mit Sand beschwert (halb gefüllt), steht – direkt vor der Start-/Ziellinie.
Es werden 2 Durchgänge gefahren, wobei immer gleichzeitig begonnen wird! Je von einer Seite der Arena (gespiegelt). Knapp*innen mit starker linker Hand dürfen natürlich andersherum fahren!
Nach dem ersten Durchgang werden die Seiten & damit auch die Räder getauscht.

Für diese Disziplin dürfen sich Leihknapp*innen besorgt werden!



WERTUNG

- 2 Durchgänge, pro Ball im Zielbecher = 4,5 Punkte, es können also max. 9 Punkte erzielt werden
- Ballverlust unterwegs = keine Punkte für diesen Durchgang
- Start auf der Startlinie

LANG LEBE DER PUNK!

INFORMATIONEN

Berlin Pedäl Bättle e.V.

info@berlinpedalbattle.de

www.bärlinpedälbättle.de

https://instagram.com/berlin_pedal_battle.offical