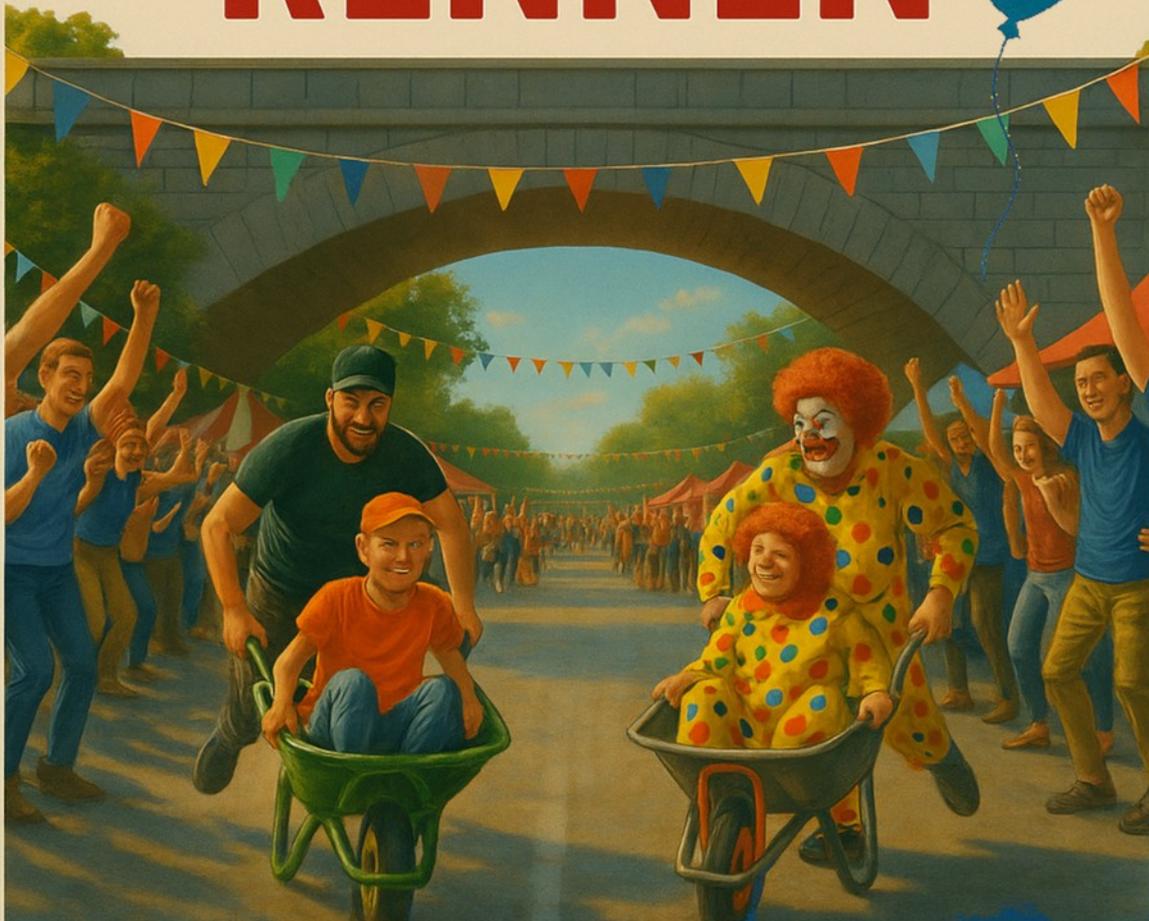


SCHUBKARREN RENNEN



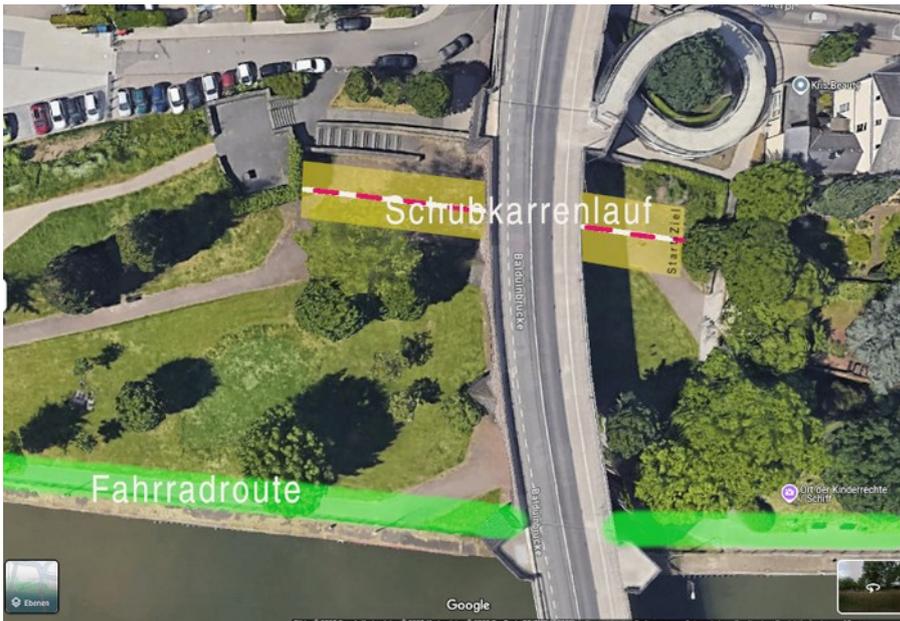
SAMSTAG, 28. JUNI

12.00 Uhr - Unter der Balduinbrücke



LÜTZELAKTIV

Miteinander. Füreinander. Lützel.



Spielablauf

Strecke wird nur die Hälfte der gelben Fläche entsprechen

Zwei parallel verlaufende Laufbahnen werden auf der gelb markierten Fläche aufgebaut (Hin- und Rückstrecke zusammen unter 40 Meter).

Die Bahnen werden mit Flutterband sauber voneinander getrennt.

Auf der Strecke befinden sich Hütchen, die geschickt umfahren werden müssen. Am Wendepunkt der Strecke wartet eine zusätzliche Herausforderung:

→ Der Fahrgast muss aussteigen und einen bereitgestellten Luftballon mit dem Fuß zertreten, bevor er wieder in die Karre steigt und den Rückweg antreten darf.

Ziel:

Wer auf dem Rückweg als Erster die Start-/Ziellinie überquert, gewinnt das Rennen.



Material und Teilnahmebedingungen

- Die Teilnehmer können mit eigenen Schubkarren antreten.
- Zusätzlich stellt der Veranstalter zwei Schubkarren zur Verfügung.
- Eine Mannschaft besteht aus **zwei Personen**:
 - ein Fahrer (schiebt),
 - ein Fahrgast (sitzt oder liegt in der Karre).
- Vor dem Start stehen die Mannschaften etwa **3 Meter entfernt** von der Start-/Ziellinie. Die Schubkarren sind bereits auf der Startlinie bereitgestellt.

Startsignal:

Auf Kommando (Startschuss oder Glocke) stürmen die Teams zur Karre, laden ihren Mitfahrer ein und rasen los!

Schiedsrichter:

Ein Schiedsrichter und zwei Hilfsschiedsrichter (überwachen die Strecke) überwachen den Ablauf und prüfen die Einhaltung der Regeln. Der Schiedsrichter entscheidet über den Sieger.



Teilnehmer und Turniermodus

- Maximal **8 Mannschaften** können am Rennen teilnehmen.
- Bei weniger als 8 Mannschaften werden sogenannte **Wildcards** vergeben.
- Vor dem Rennen werden die Paarungen ausgelost.

Besonderheiten:

- Jedes Team gibt sich einen **Phantasienamen**.
 - Verkleidungen sind ausdrücklich erwünscht – auffallen erlaubt!
 - Der Platz wird festlich dekoriert (z. B. Luftballons, Banner).
-



Zeitplan

| Uhrzeit | Aktion |
|------------------|--|
| 10:00 Uhr | Platzöffnung und Einrichtung, Musik einschalten (GEMA-freie Stücke). Möglichkeit zu Trainingsläufen für die Teams. |
| 11:30 Uhr | Teilnehmerbesprechung: Regeln erklären, Teams vorstellen. |
| 11:45 Uhr | Stimmung anheizen –Trommlergruppe („Drummers“) aufspielen lassen. Trommler dürfen gerne auch die Rennen begleiten. |
| 12:00 Uhr | Begrüßung durch den Oberbürgermeister (Grußwort). Anschließend Start des ersten Viertelfinalrennens durch den OB. |
| 12:30 Uhr | Beginn der Halbfinalrennen. |
| 12:50 Uhr | Finale und Siegerehrung. |
| 13:00 Uhr | Veranstaltungsende. |



Preise

- **Alle Teilnehmer** erhalten ein **Geschichtsbuch ihrer Wahl** als Erinnerung.
 - **Die Sieger** gewinnen zusätzlich jeweils einen **Gutschein im Wert von 20 €** zum Verzehr auf der Kirmes.
-

✨ Hinweis

Der Spaß und das gemeinsame Erlebnis stehen im Vordergrund – sportlicher Ehrgeiz ist erlaubt, aber Fairplay und gute Laune sind Pflicht!

