

Dorf-Olympiade 2019

Beschreibungen und Regeln der 10 Spiele

1. Kegeln und Curling = Bei diesem Spiel handelt es sich um eine Tischvariante der beiden genannten Sportarten. In der Mitte eines 1,5 Meter langen Tisches müssen 9 Miniaturkegel mit Hilfe eines Drehkreisels umgestoßen werden. Von einer Seite des Tisches wird der Holzkeisel solange in die Mitte „gekreiselt“ bis alle 9 Kegel umgestoßen wurden. Bereits umgefallene Kegel werden vom Schiedsrichter entfernt. Eine weitere Aufgabe des Spiels besteht darin, insgesamt 8 Mini-Curlingsteine in eine markierte Endzone am Ende des Tisches zu bewegen. Jeder Stein der zu kurz gespielt wurde oder am Ende des Tisches zu Boden fällt, muss erneut von der gegenüberliegenden Seite in Richtung Endzone „gecurlt“ werden. Alle Mitglieder des Teams haben in einer zuvor festgelegten Reihenfolge immer nur einen Versuch. Jeder Akteur kann selbst entscheiden ob er „kreiselt oder curlt“. Wenn alle Aufgaben erfüllt sind, wird die Anzahl aller Versuche des Teams zu einem Gesamtergebnis addiert und gewertet. Die Gruppe mit den wenigsten Versuchen liegt am Ende vorne. Die maximale Spielzeit beträgt für jedes Team 8 Minuten. Sollten nach dieser Zeit nicht alle Aufgaben erfüllt sein, notiert der Schiedsrichter wieviele Kegel gefallen sind und wieviele Curlingsteine im Ziel gelandet sind.
2. Eisenbahn = Jedes 4er-Team findet bei diesem Spiel eine große Garteneisenbahn vor, die langsam ihre Runden dreht. An einer Lokomotive hängen mehrere Waggons, in deren Öffnungen Tischtennisbälle befördert werden sollen. Dies geschieht durch eine leicht geneigte Röhre, die über den Gleisen entlangführt. Für die Gruppenmitglieder besteht die Schwierigkeit darin, den Ball am Anfang des Schlauches im richtigen Moment loszulassen, sodass dieser zum richtigen Zeitpunkt in die vorbeifahrenden Waggons hineinfällt. Jeder Teilnehmer hat maximal 6 Versuche. Dem gesamten Team bleiben insgesamt 8 Minuten Zeit um Punkte zu erzielen. Auf den Waggons gibt es insgesamt 4 Ziele mit verschiedenen Punktwerten pro Treffer (1, 2, 4 Pkt.). Sollten alle Ziele je einmal getroffen worden sein, werden 5 Extrapunkte vergeben. Wenn dieses „Kunststück“ ein zweites Mal gelingen sollte, werden weitere 5 Extrapunkte fällig, usw. Die Geschwindigkeit der Eisenbahn kann vom Team selbst in einem vorgegebenen Bereich variiert werden. Am Ende der Spielrunde wird die Gesamtpunktzahl zu einem Team-Ergebnis addiert und gewertet. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt das Eisenbahn-Spiel.
3. Dart (Around the Clock) = Alle vier Teilnehmer werfen nach und nach jeweils 3 Dartpfeile auf das Dartboard. Ziel des Dartspieles ist es, die Zahlen 11 bis 20 in aufsteigender Folge einmal zu treffen. Hierbei spielt es keine Rolle, ob die zu werfende Zahl einfach-, im Double-Feld- oder im Triple-Feld getroffen wird. Sobald alle Zahlen nacheinander bis zur 20 getroffen wurden, wird die Gesamtanzahl der geworfenen Dartpfeile des Teams zu einem Endergebnis addiert und gewertet. Die Gruppe mit der geringsten Anzahl geworfener Pfeile liegt am Ende vorne. Sollte die Gruppe nach 60 Pfeilen die Aufgabe noch nicht erfüllt haben, notiert der Schiedsrichter die bis dahin höchste geforderte und vom Team geworfene Zahl (z.B. 17).

4. Tischtennis = Auf jeder Seite des Netzes befinden sich 2 Mitspieler. Das Doppel wird jedoch mit herkömmlichen Küchenbrettchen gespielt. Ziel des Spieles ist es, den Ball als Team maximal lange im Spiel zu halten. Es gelten die normalen Tischtennisregeln. Vorher wird unter den Teilnehmern die Schlag-Reihenfolge von 1 bis 4 festgelegt. Jede Gruppe hat insgesamt 8 Minuten Zeit. Die maximale Anzahl der Ballwechsel ohne Fehler werden gezählt. Die 3 besten Versuche werden zum Schluss zu einem Gesamtergebnis addiert. Die Gruppe mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt das „Tischtennis-Doppel“.
5. Basketball = Alle 4 Teilnehmer werfen je 6 Bälle in folgender Reihenfolge auf den Korb: (3 Würfe Teilnehmer 1, 3 Würfe Teilnehmer 2, 3 Würfe Teilnehmer 3, 3 Würfe Teilnehmer 4, 3 Würfe Teilnehmer 1, usw.). Die Gesamtzahl aller erzielten Körbe wird gewertet. Jeder Spieler hat auf Wunsch vor dem ersten Wertungswurf einen Probeversuch. Da voraussichtlich mehrere Teams eine gleiche Trefferausbeute haben werden, wird als weiteres Auswertekriterium die Zeit aller Würfe herangezogen. Zum Werfen steht man hinter einem Aerobic-Stepboard. Teilnehmer unter 1,60 Meter Körpergröße dürfen auf das Stepboard steigen.
6. Riesenzwille = Zu Beginn werden pro Team ein Schütze, ein Fänger und zwei „Zwillenhalter“ bestimmt. In dieser Konstellation dürfen maximal 10 Bälle in 3 Minuten abgeschossen werden. Die Tennisbälle müssen vom Fänger in einer der 5 verschiedenen Zonen gefangen werden. Je nachdem wie weit der Fänger bei einem gültigen Versuch von der Zwillen entfernt ist, kann die Gruppe 1 Punkt im Nahbereich und bis zu 5 Punkte pro gefangenem Ball in der entferntesten Zone erzielen. Der Ball muss direkt aus der Luft gefangen werden. Nach den ersten 3 Minuten werden Schütze und Fänger zu den beiden „Zwillenhaltern“ und die beiden „Zwillenhalter“ aus der ersten Runde zu Schütze und Fänger. Im zweiten Durchgang stehen ebenfalls 10 Bälle in 3 Minuten zur Verfügung. Sollte ein Schütze oder ein Fänger mit seiner Aufgabe nicht zurechtkommen, dürfen diese beiden Akteure innerhalb der Dreiminutenfrist ihre Aufgaben noch einmal untereinander tauschen. Am Ende werden alle erzielten Punkte aus beiden Spielrunden zum Team-Ergebnis addiert. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel mit der Riesenzwille.
7. Schwungtuch = In einem Spielfeld in dessen Mitte sich eine Zone befindet, die nicht betreten werden darf, wird Schwungtuch-Tennis gespielt. Auf beiden Seiten stehen sich je zwei Teammitglieder gegenüber und versuchen durch rasches Straffziehen eines Leinentuches einen Gymnastikball auf die andere Seite des „Grabens“ zu befördern. Dort muss der Ball mit dem Tuch eingefangen werden ohne dass dieser zuvor den Boden berührt. Danach wird der Ball wieder zurückgespielt. Keiner der Teilnehmer darf innerhalb des Ballwechsels das markierte Feld komplett verlassen (ungültig). Alle gültigen Versuche (Ballwechsel) innerhalb von 5 Minuten Spielzeit werden gezählt. Das Team mit den meisten Ballwechseln gewinnt das Schwungtuch-Spiel.

8. Flummiball = Die Aufgabe besteht darin Flummibälle aus einer beliebigen Entfernung zwischen 3 und 10 Metern in eine mit Sand gefüllte Kiste springen zu lassen. Landet ein Ball in der Kiste ohne wieder herauszuspringen wird hierbei gewertet, wie oft der Flummiball zuvor den Boden berührt hat (jedes Aufprellen des Balles bringt einen Punkt für das Team). Jedes Teammitglied hat 12 Würfe. Die Gesamtspielzeit beträgt maximal 8 Minuten für das ganze Team. Da das Spiel im Außenbereich auf Teer gespielt wird, darf jedes Team vor Spielbeginn die Teerstraße mit einem Besen von Blättern oder Steinchen befreien. Am Ende werden die erzielten Punkte aller gültigen Versuche addiert. Die Gruppe mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel mit dem Flummiball.
9. Volleyball = In einem Quadrat mit einer Seitenlänge von 3 Metern liegt an jeder Ecke ein Autoreifen. Die 4 Gruppenmitglieder stehen mit beiden Füßen in den Autoreifen. Vorher wird unter den Teilnehmern die Zuspiel-Reihenfolge von 1 bis 4 für das Volleyballspiel festgelegt. Insgesamt stehen 6 Minuten Zeit zur Verfügung. Die maximale Anzahl der Ballwechsel ohne Fehler werden gezählt. Sobald ein Fuß eines Mitspielers den Boden außerhalb seines Reifens berührt oder der Volleyball zu Boden fällt, ist der Versuch beendet. Wenn alle Spieler wieder mit beiden Beinen in den Autoreifen stehen bzw. dorthin zurückgekehrt sind, kann ein neuer Versuch gestartet werden. Der Anwurf darf „Volleyball untypisch“ von unten aus beiden Händen erfolgen - hierbei zählt jedoch erst die Ballberührung des „angeworfenen“ Mitspielers als erster gültiger Kontakt. Die besten 3 Versuche werden zum Schluss zu einem Gesamtergebnis addiert. Die Gruppe mit den meisten Gesamtpunkten gewinnt das Volleyball-Spiel.
10. Maxi-Krocket = Hierbei muss ein Fußball durch große bogenförmige Krocket-Tore geschossen bzw. geschlagen werden. Vom Startpunkt aus muss der Ball von allen 4 Spielern nacheinander einmal durch jedes der 5 Tore gespielt werden und zum Abschluss eine „Zielstange“ berühren. Von welcher Seite die Tore durchspielt werden, bleibt jedem Akteur genauso überlassen, wie die Reihenfolge der 5 zu durchquerenden Tore. Jede Ballberührung zählt als ein Kontakt. Je weniger Kontakte umso besser für das ganze Team. Die Teammitglieder müssen vorher 2 Spieler bestimmen, die den Parcours mit dem Fuß bespielen - die anderen beiden Gruppenmitglieder spielen den Ball mit Faustschlägen über den Rasen des Sportplatzes bis zur „Zielstange“. Bei jedem Ballkontakt (egal ob mit der Hand oder dem Fuß) darf der Ball nicht mit der Handfläche oder der Sohle gerollt bzw. geführt werden. Es muss sich bei jeder Ballberührung um einen Einzelkontakt handeln. Ansonsten gibt es keinerlei Vorschriften aus welcher Körperposition heraus- und mit welcher Technik der Ball bespielt wird. Der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Am Ende der Spielrunde werden die Ballkontakte aller Mitspieler zu einem Teamergebnis addiert. Die Gruppe mit den wenigsten Versuchen gewinnt das Spiel Maxi-Krocket.