Streitwagen Stechen

Kinder	Dauer	Aufsicht
4 bis 6	15 bis 30min	1 bis 2 Leitungspersonen

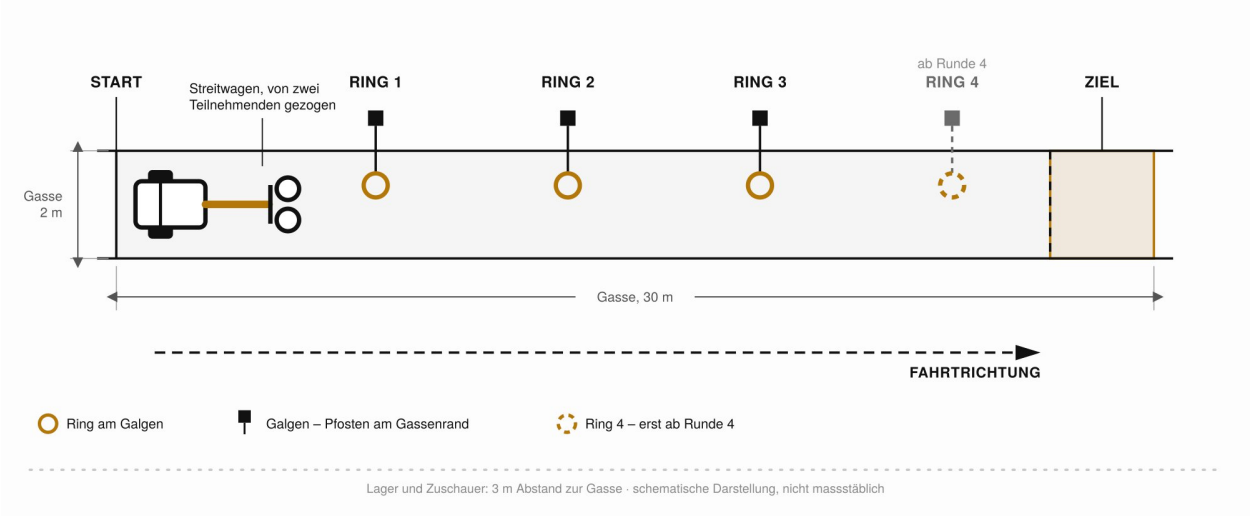
Spielidee

Es gibt zwei Teams welche gegeneinander antreten. Dies tun sie mithilfe eines Streitwagens. Gefahren wird nacheinander auf derselben Bahn: Ein Kind steht auf dem Streitwagen eine Hand am Frontbügel, in der anderen die Lanze (Schwimmnudel). Gezogen wird der Wagen von zwei Kindern der gegnerischen Mannschaft.

Am Rand der Bahn hängen Ringe in Schulterhöhe des stehenden Kindes. Der Ritt gilt nur dann als geschafft, wenn alle Ringe auf der Lanze landen. Danach wird der Wagen an der Startlinie übergeben, die Rollen wechseln, und das andere Team probiert dasselbe. Haben beide Teams gleich viele Ringe erwischt, geht es in die nächste Runde. Diese wird eine Stufe schwerer. Sobald ein Team einen Ring liegen lässt und das andere nicht, ist das Turnier entschieden.

Skizze

Die Gasse für die Fahrt ist zwei Meter breit. Nach einer erfolgreichen Runde kehrt der Streitwagen im Schritttempo aussen an der Gasse zum Start zurück. Es werden also effektiv ca. 5x30m -> 150m² Fläche benötigt.



Die Regeln

- Der Marschall (Leiter mit Glocke) startet und stoppt die Runde und verkündet die Ergebnisse.
- In jedem Ritt kommt der Lenker aus einem Team und das Zugduo aus dem anderen.

- Weil der Lenker steht, zählt wie gezogen wird: gleichmäßig anziehen, gleichmäßig abbremsen. Im nächsten Ritt wechselt es. Das Zugduo hat allen Grund, zügig zu ziehen: ein langsamer Wagen macht dem Gegner das Stechen leicht. Damit daraus kein Wettrennen mit Teilnehmer im Wagen wird, gilt eine Mindestzeit: Ein Ritt über die 30 m der Gasse muss länger als 15 Sekunden dauern, gemessen vom Glockenschlag bis zur Ziellinie. Schneller als 15 Sekunden heißt Ritt annullieren und wiederholen. Beim zweiten Mal zu schnell gilt der Ritt für den Lenker als geschafft.
- Eine Runde sind zwei Ritte. Gewertet wird nie ein einzelner Ritt, sondern immer das Paar. Erst wenn beide Teams denselben Aufbau gefahren haben, zählt der Marschall die Ringe und sagt, ob es weitergeht.
- Gleiche Chance für beide Ritte einer Runde: Ringhöhe und Abstand bleiben unverändert. Umgebaut wird erst, wenn die Runde vorbei ist.

Steigerung

Runde	Aufbau	Veränderung
1	3 Ringe, 15 cm	Der Einstieg.
2	3 Ringe, 12 cm	Kleinere Ringe
3	3 Ringe, Ring 2 wechselt die Seite	Die Lanze muss einmal die Seite wechseln
4	4 Ringe, 12 cm	Ring 4 kommt dazu
5	4 Ringe, 10 cm	Kleinere Ringe

Halten beide Teams bis nach Runde 5 durch, wird der Abstand zwischen den Ringen so lange verkürzt, bis ein Team gewinnt.

Ablauf

1. **Vorbereiten:** Der Wagen steht hinter der Startlinie. Der Lenker steigt auf und nimmt den Frontbügel, das gegnerische Zugduo greift das Joch. Der Marschall prüft Helm und Lanzenspitze.

2. **Start:** Glocke erklingt, Stoppuhr läuft. Das Zugduo zieht nebeneinander vorne an der Deichsel, der Lenker steht über der Achse, eine Hand am Bügel, und hält die Lanze waagrecht schräg nach aussen auf Ringhöhe.

3. **Ringstechen:** Jeder Ring muss auf der Lanze bleiben, bis die Ziellinie überquert ist.

4. **Abrechnen:** Hinter der Ziellinie stoppt die Uhr. Der Marschall zählt die Ringe laut und prüft die Mindestzeit.

5. **Wende und Übergabe:** In der Wendezone im Schritt drehen danach aussen zurück zur Startlinie. Dort wird die Deichsel übergeben und die Teams tauschen die Rollen.

Sicherheit

- Die Person im Streitwagen trägt einen Velohelm.
- Der Turniermarschall hat zusätzlich eine Pfeife. Sobald diese ertönt muss der Streitwagen sofort gestoppt werden ohne Diskussion.
- Nie während der Fahrt ein- oder aussteigen. Bestiegen und verlassen wird der Wagen nur im Stand.
- Zuschauer halten 3 m Abstand zur Gasse. Gefallene Ringe werden erst geholt, wenn der Wagen steht.
- Der Boden wird vor dem Turnier abgegangen. Bei gefahren wie nassem Grass kann das fahren eingestellt werden oder die Mindestzeit wird erhöht.
- Die Lanze ist eine Schwimmnudel
- Der Marschall prüft vor jedem Ritt Helm, Lanze, Räder und freie Gasse.