

## Spielregeln 2017

### Wattfußball:

Das Spielfeld ist ca. 12m x 30m und die Tore 4m x 2m groß. Gespielt wird mit fünf Feldspielern und einem Torwart (5+1). Ansonsten gelten die normalen Fußballregeln. Grätschen ist nicht erlaubt. Abseits wird nicht gepfiffen. Die zuerst genannte Mannschaft hat Anstoß.

Ein Spiel dauert fünf Minuten. Gespielt wird in zwei Gruppen mit jeweils vier Mannschaften. In den einzelnen Gruppen spielt jeder gegen jeden. Die jeweiligen Gruppen Ersten spielen das große Finale.

Das Tragen von Stollenschuhen ist verboten!

### Aal Sprint:

Jede Mannschaft stellt drei Läufer (+1 Ersatzläufer). Jeder Läufer muss eine Distanz von 100 m mit einem „Staffelaal“ laufen. Der erste Läufer startet, wendet an der 50 m Marke, läuft zum Start zurück und übergibt den Aal an den zweiten Läufer der Gruppe usw. Der Aal darf nicht verloren gehen! Die drei „gelaufenen“ Zeiten werden zu einer Gesamtzeit addiert. Die schnellste Gesamtzeit gewinnt.

### Watt'n Achter:

Der Watt'n Achter ist mit 8 Wathleten zu besetzen. Beginnend müssen alle Teilnehmer von der Startlinie zu ihrem Schlitten rennen. Erst wenn alle Wathleten aufgestiegen sind, ist einmalig eine Strecke von 50m zu fahren. Alle 8 Wathleten müssen auf dem Schlitten das Ziel erreichen. Die schnellste gefahrene Zeit gewinnt! Schlitten werden gestellt!

### Schnellster Schlickschlittenfahrer:

Bei dieser Disziplin startet jeder Läufer als Einzelteilnehmer. Jeder Läufer muss eine Distanz von 50m mit einem Schlickschlitten zurücklegen. Die schnellste Zeit gewinnt am Ende das Rennen.

### Wattziehen:

Bei dieser Disziplin stellen sich zwei Teams gegenüber am 15 Meter langen Seil auf. Pro Team treten drei Wathleten an und ziehen das Seil. Welche Mannschaft als erstes die Markierung über ihre Linie zieht gewinnt. Der Wettkampf findet nach der KO-Regelung statt. Sofern eine gewisse Zeit überschritten ist gewinnt das Team von dem die Markierung näher an ihrer Zone ist.

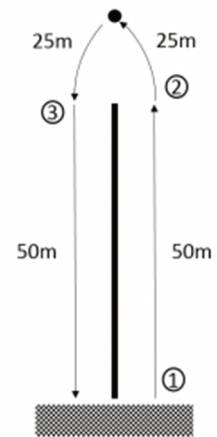
## Schlickschlittenrennen „Wältmeisterschaft“:

### 1. Der Sprint (Gesamtlänge 50 m):

Jede Mannschaft stellt einen Läufer. Dieser muss mit dem Schlitten eine Strecke von 50 m auf Zeit laufen!

### 2. Der Reusenlauf (Gesamtlänge 150 m):

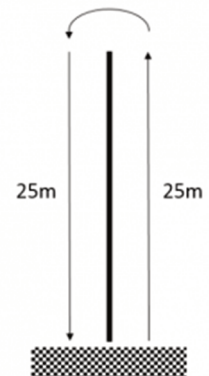
Jede Mannschaft stellt drei Läufer (Einer am Start und zwei an der 50m Marke). Der erste Läufer startet mit dem Schlitten und fährt bis zur 50 m Marke. Dort wird der Schlitten abgestellt und der zweite Läufer rennt eine weitere Strecke von 25 m ohne Schlitten. An der 75 m Wendemarke befindet sich eine Reuse mit Inhalt. Aus dieser Reuse ist ein Aal zu entnehmen und muss schnellstens zum Schlitten gebracht werden. Mit dem Schlitten wird der Reuseninhalt vom dritten Wathleten zum Start gefahren. Sollte auf dem Wege Reuseninhalte verloren gehen, so wird dieses mit Zeitaufschlag



### 3. Der Schlickschlitten-Staffellauf (Gesamtlänge 150 m):

Jede Mannschaft stellt drei Läufer. Der erste Fahrer startet, wendet an der 25 m Marke, fährt zum Start zurück und übergibt den Schlitten an den zweiten Fahrer der Gruppe usw.

Wertung: Gewertet werden die Ergebnisse aus allen drei Disziplinen. Dabei werden die Zeiten addiert. Die Mannschaft mit der schnellsten Gesamtzeit wird Schlickschlittenrennen – „Wältmeister“ 2017.



Formvorschriften: Gefahren wird nur mit den von der Touristik GmbH Krummhörn – Greetsiel gestellten Schlickschlitten.

Der Schlickschlitten muss „gefahren“ und darf nicht geschoben werden. Es muss während der gesamten „Fahrt“ immer ein Knie auf der dafür eigens angebrachten Kniestütze des Schlickschlittens aufgelegt werden.