



## Trag den König

**Ziel:** Ihre Majestät wird, ganz ihres Standes getreu, von ihren liebenden Untertanen auf einer Empore durch das höchst selektiv angeordnete Areal getragen. Dabei darf ihre Majestät den Inhalt der ihr anvertraut Literkrüge nicht verschütten.

**Ablauf:** Zu Beginn nehmen alle 5 Wettkämpfer Aufstellung hinter der Start/Ziellinie. Beim Ertönen des Startsignales laufen die 4 Träger zu der vorbereiteten Palette, der König bemächtigt sich der beiden gefüllten Literkrüge und nimmt seinen Platz auf der Empore ein. Ob die Empore zu diesem Zeitpunkt noch am Boden steht oder bereits von den Trägern gehalten wird ist irrelevant. Nun absolviert das Team die Laufstrecke und gibt acht, dass der König nicht die Empore verlassen muss. Zum Schluß des Laufes muss die Palette hinter der gekennzeichneten Palettenaufnahme und -ablagelinie wieder zu Boden gestellt werden. Der Lauf endet mit dem Abstellen der beiden Literkrüge am Schiedsrichtertisch. Die Position der 4 Träger ist hierbei irrelevant (Bauernopfer :-))

**Wertung:** Bei dieser Disziplin gilt es sowohl schnell zu sein als auch wenig von dem kostbaren Nass zu verschütten, da die Menge an Verlust der Zeit mittels Strafsekunden aufgeschlagen wird.

Nach Addition der Strafsekunden bekommt das schnellste Team 1 Punkt, das zweitschnellste 2 usw.

**Verbote/Ausnahmen:** Die vorgegebene Laufstrecke muss eingehalten werden. Falls der König zu Boden geht, muss er an gleicher Stelle wieder die Empore erklimmen. Falls er dabei die gesamte Flüssigkeit verliert wird dies mittels der Addition von Strafsekunden geahndet. Die Krüge müssen jedoch, voll oder leer, am Schiedsrichter-Tisch abgestellt werden. Nur dann stoppt die Zeit. Falls die Krüge am Weg verloren gehen, muss das Team wieder zurück um sich auf die Suche nach ebendiesen begeben, natürlich in standesgemäßer Manier, den König auf der Empore tragend ...