



Die Institutsolympiade

Regelwerk

Allgemeine Informationen

Jedes Team muss in einheitlichen Trikots antreten. Bei der Anmeldung bis 14:45 Uhr am Infostand erhält jedes Team ein Teamschild und die Startunterlagen. Um 15:00 Uhr wird die Institutsolympiade offiziell auf der Bühne eröffnet. Hier erfolgt ein Aufmarsch aller Teams. Um 15:15 Uhr beginnt das Turnier an der ersten Station. Der Zeitplan für alle Teams wird nach Anmeldeschluss veröffentlicht. An allen Stationen treten jeweils vier Teilnehmende pro Team an, welches aus maximal acht Teilnehmenden besteht. Es muss mindestens eine Person, die sich als weiblich identifiziert, und eine Person, die sich als männlich identifiziert, pro Team und Station antreten. Treten zwei oder drei Teams gleichzeitig an einer Station an, erfolgt auch die Einweisung durch die Stationsleitung für alle Teams gleichzeitig. Anschließend kann es eine kurze Besprechungsphase der Teams geben, allerdings keine Übungsphase. Die Länge der Besprechungsphase wird von der Stationsleitung festgelegt. Zur Bewertung der Stationen wird ein Ranking aller Teams für jede Station erstellt. Das beste Team jeder Station erhält 300 Punkte, die Abstufungen zwischen den Teams erfolgen in Zehnerschritten. Die maximal erreichbare Punktzahl ist 1.800 Punkte (ohne Fanpunkte).

Fangemeinde

Jedes Team hat die Möglichkeit, durch eine aktive Fangemeinde zu punkten. Am Ende der Institutsolympiade vergibt jede Stationsleitung für ihre Station jeweils zehn Punkte für die vier Teams mit der besten Fanunterstützung. Maximal erreichbare Punktzahl durch die Fangemeinde sind 60 Punkte. Die beste Fangemeinschaft wird zusätzlich im Rahmen der Siegerehrung durch den „Fan-pokal“, den FuFah-Ehrenpreis, ausgezeichnet!



Stammtisch AirCup

Regelwerk

Regeln und Bewertungskriterien:

- Der Ballon darf ausschließlich mit dem Mund aufgepumpt werden.
- Der Becher darf nicht mit Händen, Füßen oder anderen Gegenständen berührt werden.
- Es darf lediglich ein Becher pro Runde transportiert werden.
- Platzt der Ballon, gibt es einen Austausch gegen einen neuen Ballon.
- Fällt der Becher auf den Boden, muss dieser vom Anfang wieder neu transportiert werden. Er darf in diesem Fall auch mit den Händen zurückgetragen werden. Dies gilt ebenfalls für die gestapelten Becher am Zielort.
- Die schnellste Zeit gewinnt.

Ziel des Spiels ist es, Becher ausschließlich mithilfe von Luftballons zu transportieren und anschließend gestapelt am Ziel abzulegen. Nach dem Startsignal beginnen die Spieler*innen, die Ballons mit dem Mund aufzublasen und durch den entstehenden Druck zwischen Ballon und Becher, den Ballon zu transportieren, ohne diesen mit den Händen zu berühren. Der Vorgang wird wiederholt, bis alle Becher erfolgreich zum Ziel transportiert und dort ineinander gestapelt wurden. Erst wenn der Becher, welcher noch getragen wird, den anderen Becher im Stapel berührt, darf ausnahmsweise hier mit den Händen der Ballon berührt werden, um die Luft heraus zu lassen. Sobald alle 12 Becher, also jeweils 3 pro Person, am Ziel ineinander gestapelt wurden, wird die Zeit gestoppt.



Bounce Relay

Regelwerk

Regeln und Bewertungskriterien:

- Die Spielzeit beträgt ZWEI Minuten.
- Der Ball darf nur einmal titschen und muss dann in einem Feld gefangen werden.
- Wird der Ball erst nach dem Zweitem Mal Titschen gefangen, gibt es für diesen Durchgang keinen Punkt.
- Es wird die Punktzahl vergeben, von dem Quadrat, wo der Ball titscht, NICHT wo er gefangen wird.
- Die Punkte für einen Durchgang gelten erst, sobald der/die Spieler*in mit dem Ball wieder über die Startlinie gelaufen ist (Wichtig für die letzten Sekunden!).

Ziel des Spiels ist es, innerhalb der vorgegebenen Zeit möglichst viele Punkte zu erzielen, indem ein Tennisball gezielt in markierte Felder geworfen wird. Der Ball darf dabei einmal aufspringen und muss anschließend kontrolliert gefangen werden. Das Team stellt sich in zwei Paaren auf. Eine Person wirft und die Zweite läuft los, sobald der Ball geworfen wurde. In dem Pärchen, darf die Aufgabe gewechselt werden, aber nicht zwischen den Pärchen. Die nächste Person darf immer erst beginnen, sobald die vorherige Person wieder über die Startlinie zurückgelaufen ist und den Ball übergeben hat. Dieser Ablauf wird im Team fortlaufend wiederholt, bis die Zeit abgelaufen ist. Es können abhängig von den 4 Feldern 1-4 Punkte pro Durchgang erzielt werden. Am Ende der Zeit, werden die Punkte summiert und das Team mit den meisten Punkten gewinnt.



Vier im Verbund

Regelwerk

Regeln und Bewertungskriterien:

- Die Spieler*innen dürfen sich nur innerhalb des Kreises und nur mit zusammengebundenen Beinen bewegen.
- Jeder/Jede Spieler*in darf nur ein Spiel absolvieren, sobald also ein/eine Spieler*in ein Spiel begonnen hat, darf nicht mehr gewechselt werden.
- Bewertet wird nach der Zeit, welche das Team braucht, um den Kreis und die darin enthaltenen Spiele zu absolvieren.
- Das Spiel beginnt und die Zeit wird gemessen, sobald der erste Fuß über die Startlinie gesetzt wird.
- Das Tragen von Personen ist verboten.
- Die schnellste Zeit gewinnt.

Ziel des Spiels ist es, als Team mehrere aufeinanderfolgende Geschicklichkeitsspiele möglichst schnell zu absolvieren. Dabei sind die Spieler*innen an den Beinen miteinander verbunden, sodass sie sich nur gemeinsam fortbewegen dürfen. Nach dem Startsignal durchläuft das Team die verschiedenen Stationen, bei denen jeweils Aufgaben mit begrenzten Versuchen erfüllt werden müssen. Wird eine Aufgabe nicht mit der vorgegebenen Anzahl an Versuchen geschafft, gibt es 20 Strafsekunden. Nachdem alle Stationen absolviert wurden, läuft das Team ins Ziel, woraufhin die Zeit gestoppt wird.



Memory Sprint

Regelwerk

Regeln und Bewertungskriterien:

- Die Spieler*innen müssen auf dem Hinweg zum Plakat den Parcours durchlaufen, während der Rückweg nicht mehr durch den Parcours erfolgen muss.
- Die Begriffe werden mit einem Kreis umrundet, damit zwischen den verschiedenen Begriffen differenziert werden kann.
- Ein Punkt wird nur vergeben, wenn der Begriff exakt wie auf dem Plakat geschrieben und zusätzlich in der richtigen Reihenfolge notiert wurde.
- Am Ende der Zeit werden die Punkte summiert und das Team mit den meisten Punkten gewinnt.
- Die Kommunikation unter den Teammitgliedern ist nur am Startpunkt erlaubt. Während des Parcours darf nicht miteinander gesprochen werden.

Ziel des Spiels ist es, ein Plakat mit Begrifflichkeiten, so gut wie es geht zu reproduzieren. Dabei startet das Team gestaffelt am Ausgangspunkt. Der/Die erste Spieler*in läuft los und damit beginnt die Zeit von 2,5 Minuten. Der/Die erste Spieler*in durchläuft den Parcours. Nach Abschluss des Parcours wird am Ende ein Plakat mit verschiedenen Begriffen für 7 Sekunden von einem/einer Spielbetreuer*in aufgedeckt. In dieser Zeit hat der/die Spieler*in die Möglichkeit, sich möglichst viele der dargestellten Begriffe einzuprägen, bevor das Plakat wieder verdeckt wird. Anschließend muss der/die Spieler*in auf der Stelle 10 Seilsprünge absolvieren, bevor er/sie zum Ausgangspunkt zurückkehrt. Dort befindet sich ein leeres Plakat, auf dem alle Begriffe notiert werden, an die man sich erinnert. Sobald die Person den Ausgangspunkt erreicht hat, darf der/die nächste loslaufen, immer in der Reihenfolge wie sich die Spieler*innen zu Beginn positioniert haben.



Shape Rush

Regelwerk

Regeln und Bewertungskriterien:

- Das Team erhält eine maximale Gesamtzeit von 5 Minuten.
- Das Team mit den meisten Punkten gewinnt.

Punkteverteilung:

1. Schwierigkeitsstufe: leicht	1 Punkt
2. Schwierigkeitsstufe: mittelschwer	2 Punkte
3. Schwierigkeitsstufe: schwer	3 Punkte
4. Schwierigkeitsstufe: sehr schwer	4 Punkte
Überspringen der Aufgabenkarte:	-1 Punkt

Ziel des Spiels ist es, die auf einer Aufgabenkarte abgebildete Figur mit dem vorgegebenen Material nachzulegen. Zu Beginn zieht jede*r Spieler*in eine Karte von einem der vier Stapel in der Mitte des Tisches und bearbeitet diese. Jeder Stapel entspricht dabei einer unterschiedlichen Schwierigkeitsstufe, wobei jede*r Spieler*in frei entscheiden darf, von welchem Stapel die Aufgaben gewählt werden. Nachdem die abgebildete Figur nachgebildet wurde wird von den Betreuer*innen die Korrektheit geprüft. Anschließend kann eine neue Karte gezogen und bearbeitet werden. Dieser Ablauf wird so lange wiederholt, bis die vorgegebene Gesamtzeit abgelaufen ist. Nach Ablauf der Zeit werden die von den einzelnen Spieler*innen erreichten Punkte unter Berücksichtigung möglicher Minuspunkte zusammengerechnet.



Aqua Balance

Regelwerk

Regeln und Bewertungskriterien:

- Die Bälle dürfen erst nach dem Start der Zeit in die Hände genommen werden.
- Die Person auf dem Einrad darf während der gesamten Strecke den Boden nicht berühren. Sie darf von anderen Personen gestützt werden, das Einrad muss dabei jedoch jederzeit Bodenkontakt haben.
- Die Zeit wird gestoppt, sobald der Inhalt des Bechers in den Messbecher umgefüllt wurde und sich alle 6 Bälle wieder in der Anfangsposition befinden.
- Erreicht oder überschreitet der Inhalt im Messbecher nach dem Umfüllen die Markierung, werden dem Team 20 Sekunden von der Gesamtzeit abgezogen.
- Alle Bälle müssen geworfen werden. Wird ein Ball nicht geworfen, gilt der Wurf als ungültig.
- Die schnellste Zeit gewinnt.

Ziel des Spiels ist es, einen Becher möglichst bis zur Markierung mit Wasser zu füllen. Zuvor müssen die vier Spieler*innen jedoch drei Bälle unterschiedlicher Größen so werfen, dass diese sich in der Luft treffen. Anschließend fährt Spieler*in 1 auf einem Einrad, während er/sie von Spieler*in 2, 3 und 4 gestützt wird, zu einem Tisch am Ende der Strecke. Dort befindet sich ein Becher, der von Spieler*in 4 mithilfe der am Tisch stehenden Wasserflasche aufgefüllt werden muss. Spieler*in 1 transportiert anschließend den gefüllten Becher auf dem Einrad zurück zum Ausgangspunkt. Spieler*in 2, 3 und 4 können Spieler*in 1 dabei weiterhin stützen. Am Ausgangspunkt wird das Wasser in einen Messbecher umgefüllt. Sobald das Wasser vollständig in den Messbecher umgefüllt wurde, wird die Zeit gestoppt.