

11.-13. OKTOBER



MUFFELSAUSEN
STUTTGART 2019

AUSSCHREIBUNG

Herzlich Willkommen!

Endlich ist es soweit: Das Muffelsausen geht in die Zweite Runde. Dieses Jahr laden wir alle Hexen, Zauberer, Untoten, Geister, Vampire und sonstiges (Un-)getier ein mit uns das Trampolin unsicher zu machen. Aber nehmt euch in Acht, denn zum Vollmond ist in Stuttgart mit erhöhten Werwolfsichtungen zu rechnen!

Wettkampfmodus

Der Wettkampf besteht aus einem Synchronwettkampf, in dem Pärchenkombinationen aller Arten erlaubt sind und dem Kofferpackwettkampf, der vor allem die Gehirn- und Koordinationsfähigkeit aller Kreaturen auf die Probe stellen wird.

Meldeschluss

Der Anmeldeschluss ist der **31.08.2019**.

Die Teilnehmerzahl ist auf 150 Personen begrenzt. Es gilt das Motto: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst.

Beutel

Dieses Jahr haben wir uns gegen T-Shirts entschieden und uns etwas anderes überlegt. Es wird bedruckte Turnbeutel aus Baumwolle geben, passend um mit dem Spruch „Süßes oder Saures“ um die Häuser ziehen zu können. Die Bestellung erfolgt mit der Anmeldung, bezahlt wird vor Ort. Die Kosten betragen voraussichtlich 5€.



ABLAUF

Freitag, 11.10.2019

ab 19:30	Anreise
19:30 - 23:00	Anmeldung/Synchronspringerbörse Allmandringhalle
19:30 - 23:00	Einspringen Allmandringhalle
ab 20:30	Kampfrichter-Crashkurs
ab 21:30	Bezug der Schlafhalle Keltenschanze

Samstag, 12.10.2019

08:00 - 10:00	Frühstück Allmandringhalle Sportinstitut
09:00 - 10:30	Einturnen und Synchronspringerbörse
ab 10:30	Wettkampf
19:00 - 21:00	Abendessen Allmandringhalle Sportinstitut
ab 21:00	Halloweenparty in der Wuba

Sonntag, 13.10.2019

08:00 - 11:00	Frühstück Allmandringhalle Sportinstitut
bis 12:00	Abreise

Futter und Eskalation

Freitagabend herrscht das Selbstversorgungsprinzip*. In wenigen Minuten Fußweg befindet sich ein Netto mit Bäcker. Fürs Abendessen am Samstag sind maultaschensuppegeeignete Teller, Becher und Besteck mitzubringen.

Nach dem Abendessen findet am Samstag eine spinnenwebenumwogene Halloweenparty statt. Kostüme hierzu sind erwünscht, aber nicht zwingend notwendig. Auch im Wettkampf darf verkleidet gesprungen werden, solange die Sicherheit und Haltungswertung dadurch nicht beeinträchtigt wird.

*Vampire, Werwölfe, Untote und dergleichen sollten jedoch davon absehen andere Teilnehmer anzufallen.

SYNCHRONWETTKAMPF

1. Pflicht

DIE KLEINE HEXE

½ Sitz
½ Stand
Bücke
Sitz
½ Sitz
Stand
½ Schraube
Hocke
Rücken
Muffel*

2. Pflicht

ATTACKE DER SPRINGSPINNEN

Hocke
Rücken
½ Stand
Grätsche
Sitz
½ Sitz
Bauch
Rücken
Muffel in den Bauch
Stand

*Alternativ kann auch eine ½ Stand geturnt werden.
Dies gibt 0,5 Abzug aber keinen Abbruch.

3. Pflicht

GEISTERTANZ

Salto rw c zum Sitz
1/1 Sitz
Stand
½ Schraube
Bücke
Salto rw c
Hocke
Rücken
Muffel in Rücken
½ Stand

4. Pflicht

NACHT DER FLIEGENDEN TOTEN

Salto $\frac{3}{4}$ rw b**
Stand
Bücke
Salto rw b
Barani b
Hocke
Rücken
½ Rücken
Muffel in ½ Rücken
½ Stand

** $\frac{3}{4}$ rw c/a gibt 0,5 Abzug aber keinen Abbruch.

Synchronpaare haben sich auf die Ausführung bei den mit * gekennzeichneten Sprünge zu einigen. Für alle, die keinen Synchronpartner haben, wird es eine Springerbörse geben. Dies bitte Freitag bei der Anmeldung angeben.

KOFFERPACKWETTKAMPF

Regeln

Im Kofferpackwettkampf treten die Springer im Namen ihres Lagers an. Ein Lager muss dabei mindestens 3 Teilnehmer umfassen und besteht in der Regel aus allen Springern eines Hochschulstandortes. Melden sich weniger als 3 Teilnehmer für einen Hochschulstandort, so können diese sich einem anderen Lager anschließen oder mit anderen einzelnen Teilnehmern eine eigene Fraktion bilden.

Die Teilnehmer bleiben in die Schwierigkeitsstufen ihrer Synchronpflichten unterteilt. Innerhalb dieser werden 4-er bis 5-er Gruppen gebildet, die aus Mitgliedern unterschiedlicher Lager bestehen, die dann in den direkten Wettstreit treten. Hierbei könnt ihr für jeden Sprung Punkte sammeln und eure Fraktion an die Spitze des Wettkampfes katapultieren.

Das erste Individuum führt einen beliebigen Sprung aus - jede Abweichung vom Standardsprung zählt. Danach wird die nächste Kreatur aufgerufen und muss die vorhergehenden Stunts wiederholen und im Anschluss einen weiteren anbauen. Dies wiederholt sich solange, bis alle Gegner ausgeschieden sind. Ein Geschöpf scheidet aus, wenn ein Sprung nicht korrekt ausgeführt, die Reihenfolge nicht eingehalten oder kein Sprung angebaut wird. Die erlaubten Sprünge dürfen mehrmals hintereinander vorkommen, ausgenommen Standsprünge. Nach jedem Springer teilt der Sensenmann mit, ob ein Abbruch stattgefunden hat oder nicht und benennt den zuletzt ausgeführten, neu hinzugefügten Sprung.

Genauere Regeln dazu, sowie die erlaubten Sprünge in der jeweiligen Schwierigkeitsstufe, werden zeitnah separat veröffentlicht.

Wertung

Jeder Springer sammelt zwei Wertungen, welche sich folgendermaßen errechnen:

- × Er bekommt in der Runde, in der er abbricht, für jeden korrekt ausgeführten Sprung 1 Punkt
- × Der 1. Springer, der ausscheidet, erhält 1 Punkt; der 2. Springer 2 Punkte usw.

Die Gesamtpunktzahl eines Lagers ergibt sich aus der Summe aller Punkte geteilt durch die Anzahl der zugehörigen Individuen. Unabhängig von der Schwierigkeit der Pflichten trägt jeder gleichsam zum Gewinn seiner Fraktion bei.

LAGE



Stattfinden wird das Spektakel in der Allmandringhalle in Stuttgart-Vaihingen auf dem Unicampus. Bei Anfahrt mit privaten Kürbiskutschen bitten wir euch Google Maps zu befragen. Reist ihr mit den Öffentlichen an, nehmt ab dem Hauptbahnhof die S1, S2 oder S3 bis zur Haltestelle Universität. Der Fußweg zwischen Wettkampf- und Schlafhalle beträgt etwa 10 Minuten*. Die Anmeldung findet in der Wettkampfhalle statt.

Für die Übernachtung sind Isomatten und Schlafsäcke mitzubringen - Matten aus der Halle dürfen nicht benutzt werden. Falls benötigt, sollte evtl. ein Fön mitgebracht werden, da in den Sporthallen nicht sehr viele vorhanden sind.

Wettkampfhalle Allmandring

Allmandring 28
70569 Stuttgart

Schlafhalle Keltenschanze

Pfaffenwaldring 11
70569 Stuttgart

*Zombies könnten länger brauchen

ANMELDUNG

Gebühren

Meldegeld	10€
Einzelne Übernachtung inkl. Frühstück	6€
Abendessen und Party	12€
Komplettpaket Fr-So	34€

Kampfrichter

Pro 5 Teilnehmer muss ein Sensenmann gemeldet werden. Dieser muss nicht zwingend in dieser Tätigkeit schon mal aktiv geworden sein, Erfahrung ist aber natürlich vorteilhaft. Für alle Neulinge und Interessierten wird es Freitagabend einen Crashkurs geben.

Die Anmeldungen der einzelnen Fraktionen sollten möglichst gesammelt über folgende E-Mail erfolgen:

info@muffelsausen.de

Bitte sendet uns dazu folgende Daten zu:

- × Name der Universität/Hochschule + eventuell kreativer Fraktionsname
- × Name und Handynummer der Kontaktperson
- × Namen der Teilnehmer jeweils mit Anzahl Übernachtungen und Abendessen/Party
- × Synchronpaare mit Name/Schwierigkeit der entsprechenden Pflichten falls bekannt
- × Namen der Kampfrichter
- × Anzahl Vegetarier
- × Anzahl Beutel

HAFTUNG

Minderjährige sind von der Veranstaltung ausgeschlossen.

Mit der Anmeldung erklärt ihr euch damit einverstanden, dass die Ergebnisliste, die insbesondere die Namen der Teilnehmer beinhaltet, auf unitramp.de veröffentlicht wird.

Ebenfalls erklärt ihr euch damit einverstanden, dass wir Fotos von euch machen dürfen und für unsere Zwecke verwenden/veröffentlichen dürfen.

Die Teilnahme erfolgt auf eigene Gefahr und eigenes Risiko, insofern haben die Teilnehmenden für Versicherungsschutz selbst zu sorgen.

Bitte beachtet: Das Springen in Kostümen erfolgt ebenfalls auf eigene Gefahr und darf die eigene Sicherheit, sowie die der anderen Teilnehmer nicht beeinträchtigen! Außerdem sollte darauf geachtet werden, dass eine ordentliche Haltungswertung möglich ist.