



# SCHLAG DIE **BÜRGERMEISTER\*IN**

**29. Juni 2024**

**Gewinne gegen Team Bürgermeister\*in  
und hol' dir den Pokal!**

**10–13.00 Uhr Start Alverskirchen + Everswinkel\***  
**14–17.00 Uhr Start Albersloh + Drensteinfurt\***  
**Um 17.30 Uhr Siegerehrung**  
**Ab 18.00 Uhr Abendprogramm mit EM Studio**

**Stationslauf in 8 Sportarten** (Discgolf, Crokinole, Darts, Topfuntersetzerspiel, u.v.m. (mehr Infos auf den Homepages der Veranstalter) | Mindestalter 16 Jahre | 5€ Startgebühr/Person | Teilnehmen dürfen 32 Gruppen – mind. 4 max. 8 Personen/Gruppe, max. 7 Gruppen/Verein | | Exklusive Anmeldung unter: DJK Grün Weiß Albersloh 1954 e.V., DJK Rot-Weiß Alverskirchen e.V., SC DJK Everswinkel e.V., DJK Olympia 1955 Drensteinfurt e.V. | Veranstaltungsort: DJK Rot-Weiß Alverskirchen e.V., Alter Hof 13, 48351 Alverskirchen \*Änderung der Startzeiten vorbehalten

Veranstalter: DJK Rot-Weiß Alverskirchen e.V. | Druck: FLYERALARM GmbH, 97080 Würzburg | Foto: © 2024 | Stadt Drensteinfurt | v. l.: S. Seidel (Everswinkel), K. Reuscher (Sendenhorst), C. Grawunder (Drensteinfurt) | Illustration: kjpargeter / Freepik

Kofinanziert von der Europäischen Union



Ministerium für Landwirtschaft  
und Verbraucherschutz  
des Landes Nordrhein-Westfalen



<b>Vorwort</b> .....	<b>3</b>
<b>Veranstaltung – Parkmöglichkeiten</b> .....	<b>4</b>
<b>Veranstaltung – Ablauf</b> .....	<b>5</b>
<b>Kurzbeschreibung des Stationsablauf – Punktwertung</b> .....	<b>6</b>
<b>Bola-Balance</b> .....	<b>7</b>
<b>Cornhole</b> .....	<b>8</b>
<b>Discgolf</b> .....	<b>9</b>
<b>Crokinole</b> .....	<b>10</b>
<b>Pong Fury</b> .....	<b>11</b>
<b>Sticky Stack</b> .....	<b>12</b>
<b>Perfect Ten Darts</b> .....	<b>13</b>
<b>Laser-Biathlon</b> .....	<b>14</b>
<b>Meine Notizen</b> .....	<b>15</b>
<b>Ende</b> .....	<b>16</b>

## Vorwort

Liebe Mitspieler:innen und Sportbegeisterte,

wer hätte gedacht, dass eine witzige Idee, die vor etwa zweieinhalb Jahren entstanden ist, in diesem Jahr tatsächlich Wirklichkeit wird. Hinter uns liegt eine lange Zeit der Vorbereitung. Umso mehr freuen wir uns jetzt darauf, mit euch zusammen diesem Event entgegen zu fiebern.

Am **29. Juni 2024** ist es soweit. An diesem Tag werden beim Gastgeber

### **DJK Rot-Weiß Alverskirchen**

zum ersten Mal bis zu 32 Mannschaften bei

### **„Schlag die Bürgermeister:in 2024“**

gegeneinander antreten. Das „**Team Bürgermeister:in**“ bilden die jeweiligen Stadtoberhäupter von Alverskirchen, Albersloh, Everswinkel und Drensteinfurt.

Im sportlichen Wettkampf, jeder Menge Spaß und auch ein wenig Geschick, werden die einzelnen Teams in acht verschiedenen sportlichen Disziplinen um den Sieg und damit Ruhm & Ehre ringen.

Die teilnehmenden Teams melden sich über die jeweiligen Ansprechpartner:in der vier DJK Vereine aus Alverskirchen, Albersloh, Everswinkel oder Drensteinfurt an.

Weitere Infos zum Ablauf und den Spielen findet ihr auf den nachfolgenden Seiten.

Euer Orga-Team

### **Veranstalter:**

**DJK Rot-Weiß Alverskirchen e. V.** in Kooperation mit

**DJK Grün-Weiß Albersloh e. V.**  
**DJK Olympia 1955 Drensteinfurt e. V.**

**SC DJK Everswinkel e. V.,**  
**DJK Sportverband DV Münster e. V.**

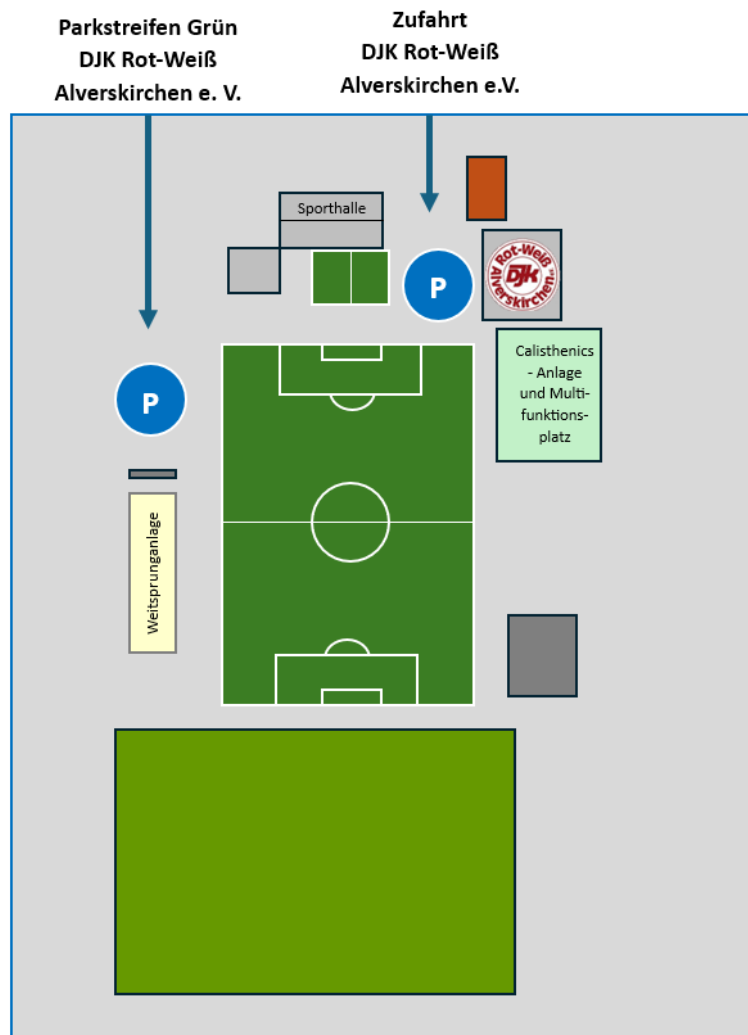
*Kofinanziert von der Europäischen Union*



Ministerium für Landwirtschaft  
und Verbraucherschutz  
des Landes Nordrhein-Westfalen



# Veranstaltung - Parkmöglichkeiten



## Parkmöglichkeiten

Bitte beachtet, dass am Veranstaltungsort selbst nur eine begrenzte Anzahl an Parkplätzen zur Verfügung steht.

Wir freuen uns über jeden, der mit dem Fahrrad anreist, sofern es die Entfernung zulässt. Wenn ihr mit dem Auto anreist, achtet bitte darauf, dass ihr beim Parken niemand anderen behindert oder Ein-/Ausfahrten zu parkt.

Als Ausweichparkfläche kann der Mitarbeiterparkplatz der **Firma TN Tische GmbH, Kleikamp 16, Alverskirchen** von euch genutzt werden.

■ **Veranstaltungsort:** **DJK Rot-Weiß Alverskirchen, Alter Hof 15, Alverskirchen**

Vielen Dank für eure Unterstützung.

# Veranstaltung - Ablauf

08:45 – 09:15 h	Eintreffen der teilnehmenden Teams aus <b>Alverskirchen</b> und <b>Everswinkel</b>
09:30 h	Eröffnung inkl. organisatorischer Hinweise zum Ablauf der Veranstaltung „ <b>Schlag die Bürgermeister:in 2024</b> “
10:00 h – 13:00 h	Start des Team <b>DJK DV Sportverbandes Münster e. V.</b> und der Teams aus <b>Alverskirchen</b> und <b>Everswinkel</b>
13:00 h – 14:00 h	<b>Mittagspause</b>  Der <b>Förderverein des DJK Rot-Weiß Alverskirchen</b> bietet an seinem Imbiss-Stand während der Veranstaltung Speisen (z. B. Pommes, Brat-/Currywurst) und (kalte) Getränke zur Stärkung für kleines Geld an.
13:00 h – 13:30 h	Eintreffen der teilnehmenden Teams aus <b>Albersloh</b> und <b>Drensteinfurt</b>
14:00 h – 17:00 h	Start des <b>Team der Bürgermeister:in</b> und der Teams aus <b>Albersloh</b> und <b>Drensteinfurt</b>
17:00 h – 17:20 h	Auswertung für alle Teams, die beim Wettkampf „ <b>Schlag die Bürgermeister:in 2024</b> “ teilgenommen haben
17:30 h	<b>Siegerehrung und Ende der Veranstaltung</b>
ab 18:00 h	<b>Abendprogramm mit EM-Studio in den Räumen von Rot-Weiß Alverskirchen</b>

*Hinweis:* Die Startzeiten der Teams können sich ggf. etwas verschieben.



# Kurzbeschreibung des Stationsablauf - Punktwertung

- Vormittags und nachmittags treten jeweils maximal **16 Teams** gegeneinander an (siehe Ablauf der Veranstaltung). Insgesamt können bis zu **32 Teams** bei dem Wettkampf

## „Schlag die Bürgermeister:in 2024“

teilnehmen.

- Jede Mannschaft besteht aus mindestens 4, maximal 8 Teilnehmer:innen.
- Für den Durchlauf aller 8 Spielstationen benötigt jedes Team ca. 80 Minuten Spielzeit (ohne Wegezeiten zwischen den Stationen).
- An jeder Station werden Punkte, nach einem für das jeweilige Spiel festgelegten Wertungsschema, vergeben. Diese Punktevergabe dient dazu, eine Vergleichbarkeit der Teamleistungen zu erzielen.
- Die höchstmögliche Punktzahl für ein Spiel beträgt pro Teammitglied, das in der Wertung berücksichtigt wird, 10 Punkte.
- Bei jedem Spiel werden maximal die Punkte der vier besten Spieler/Ergebnisse gewertet.
- Je Spielstation können von einem Team – mit den 4 besten Ergebnissen – somit maximal 40 Punkte erspielt werden.
- Insgesamt kann ein Team über die 8 Spielstationen maximal 320 Punkte erspielen (40 Punkte x 8 Spielstationen = 320 Punkte).

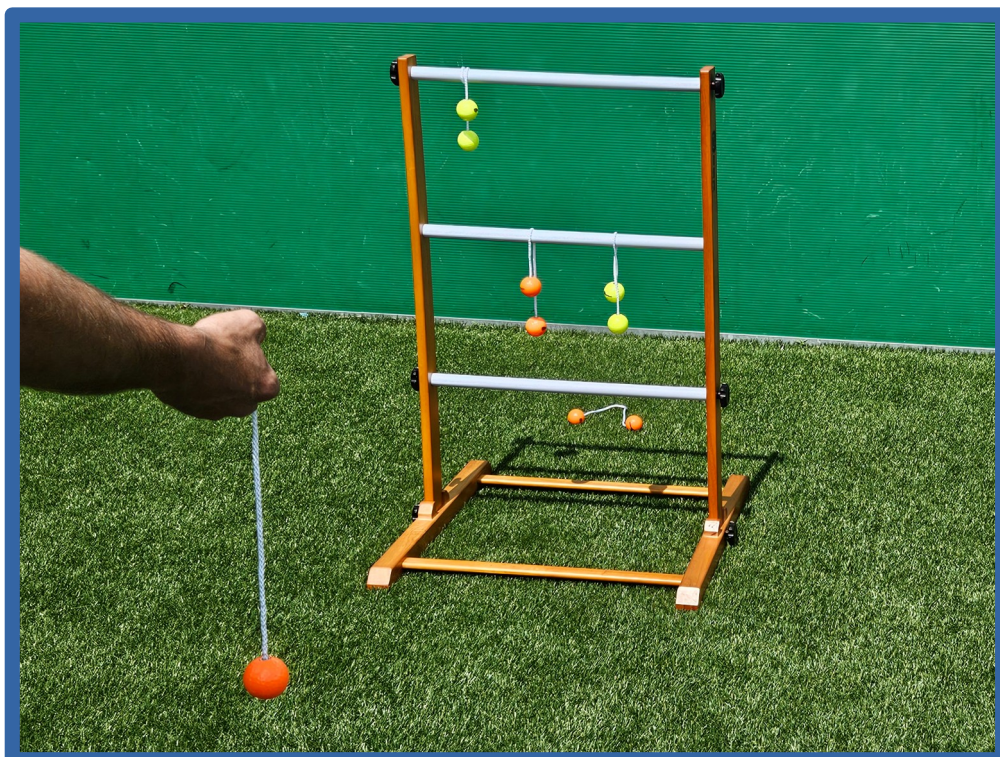
## Treffsicherheit trifft Nervenkitzel

Willkommen beim fesselnden Bola-Balance, wo Präzision und Geschicklichkeit auf die Probe gestellt werden. In diesem packenden Spiel habt ihr nur fünf Würfe pro Person, um die Bolas – zwei Bälle an einem Seil – mit chirurgischer Präzision auf die Sprossen der magischen Leiter zu katapultieren.

Die Leiter hat drei Zielebenen: eine anspruchsvolle obere, eine trickreiche mittlere und eine mutige untere. Die größte Herausforderung ist es, die mittlere Ebene zu treffen – ein Treffer sichert eurem Team zwei glanzvolle Punkte. Aber lasst euch nicht täuschen, ein Treffer auf die obere oder untere Sprosse bringt euch jeweils einen Punkt ein.

Doch Vorsicht – ein verfehlter Wurf oder ein Abpraller von der Leiter bedeutet keine Punkte. Die Bolas müssen auf den Sprossen hängen bleiben. Nur das Team mit den geschicktesten Würfeln und den besten Nerven wird bei diesem Spiel die meisten Punkte einsammeln.

Bereit, eure Zielgenauigkeit zu beweisen? Es ist Zeit für Bola-Balance, die ultimative Herausforderung, wo Spannung greifbar ist und Legenden geboren werden.





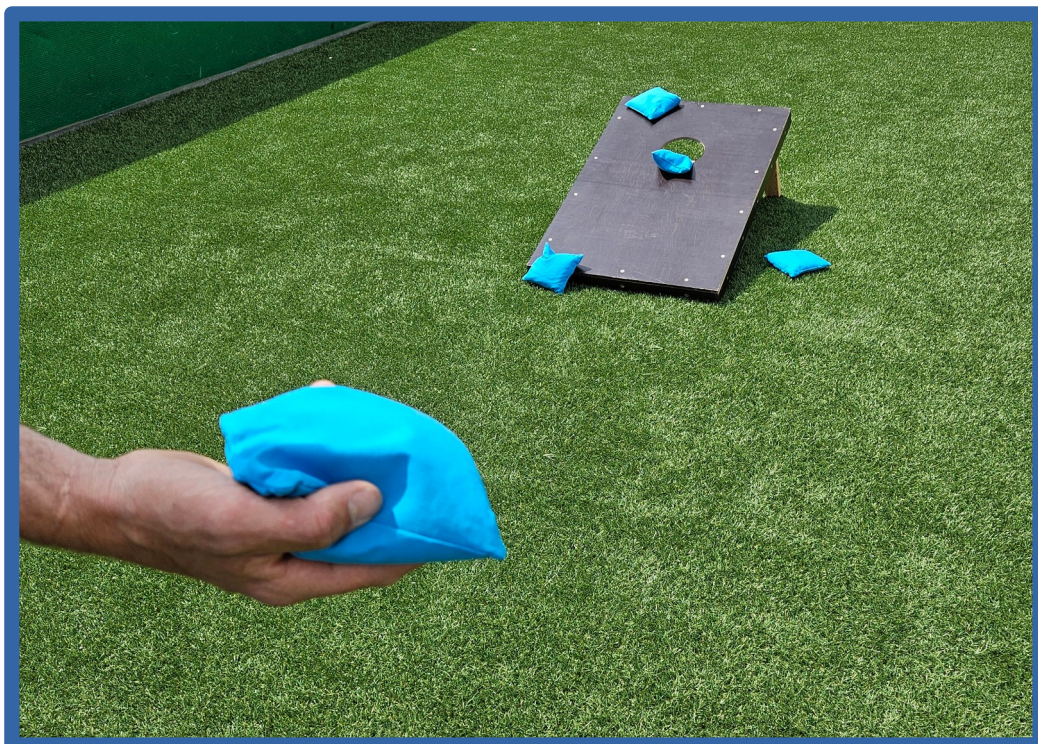
## Kleine Beutel voller Magie jonglieren

Stell dir vor, du hast 5 dieser magischen Beutel und ein Team. Vor euch liegt ein Loch, das förmlich darauf wartet, dass ihr die Beutel hineinwerft, wie ein aufgeregter Hund, der nach einem Ball lechzt. Dein Ziel? Wirf diese Zauberbeutel ins Loch und lass deine Gegner vor Staunen erstarren.

Schwierig? Nicht wirklich. Aber es gibt einen Haken – das Loch bleibt stur an seinem Platz. Du musst schon selbst treffen. Aber keine Sorge – ihr seid ein Team und deine Teamkameraden werden dich anfeuern und heulen, wenn du es vermasselst.

Also, schnapp dir die Zauberbeutel, ziele hoch und wirf, als gäbe es kein Morgen. Zeig uns, was du drauf hast, während wir alle gemeinsam die Gesetze der Magie und eurer Würfe herausfordern. Jeder Beutel, der im Loch verschwindet, bringt euch zwei Punkte. Beutel, die auf dem Brett liegen bleiben, bringen euch einen Punkt fürs Team ein.

Denk dran, Cornhole ist nicht nur ein Spiel, es ist eine Geisteshaltung. Also lass uns Spaß haben, lachen und vielleicht könnt ihr ein paar Punkte machen – aber vor allem: Sei magisch und wirf mit Stil.





## Robin Hood mal voll auf Scheibe

Wie einst beim legendären Robin Hood, geht es in diesem Spiel um Treffsicherheit und das richtige Einschätzen von Witterungseinflüssen auf der Strecke bis zum Ziel. Es ist wichtig, eure Fähigkeiten wie ein wahrer Meisterschütze zu zeigen.

Als Team müsst ihr die Disc mit möglichst wenigen Würfeln in den Zielkorb werfen, ganz so, wie Robin Hood seine Pfeile ins Ziel setzte. Für jedes Team zählen die Würfe, die es benötigt, um das Ziel zu erreichen. Direkt im ersten Wurf ins Ziel bringt euch zehn Punkte, während ihm im zweiten neun Punkte erzielt usw. Je weniger Würfe ihr bis zum Ziel benötigt, desto mehr Punkte wandern in eure Taschen.

Doch seid gewarnt – wie bei jedem Abenteuer ist der Weg zum Ziel nicht ohne Hindernisse. Jeder Wurf erfordert die Genauigkeit und das Geschick eines Bogenschützen, um den Kurs zu meistern und Herausforderungen zu überwinden.

Bereitet euch darauf vor, wie Robin Hood selbst zu sein und die Disc mit der Kraft und Präzision eines Meisterschützen ins Ziel zu bringen. Seid bereit für Discgolf, wo jeder Wurf zählt und die Spannung greifbar ist.



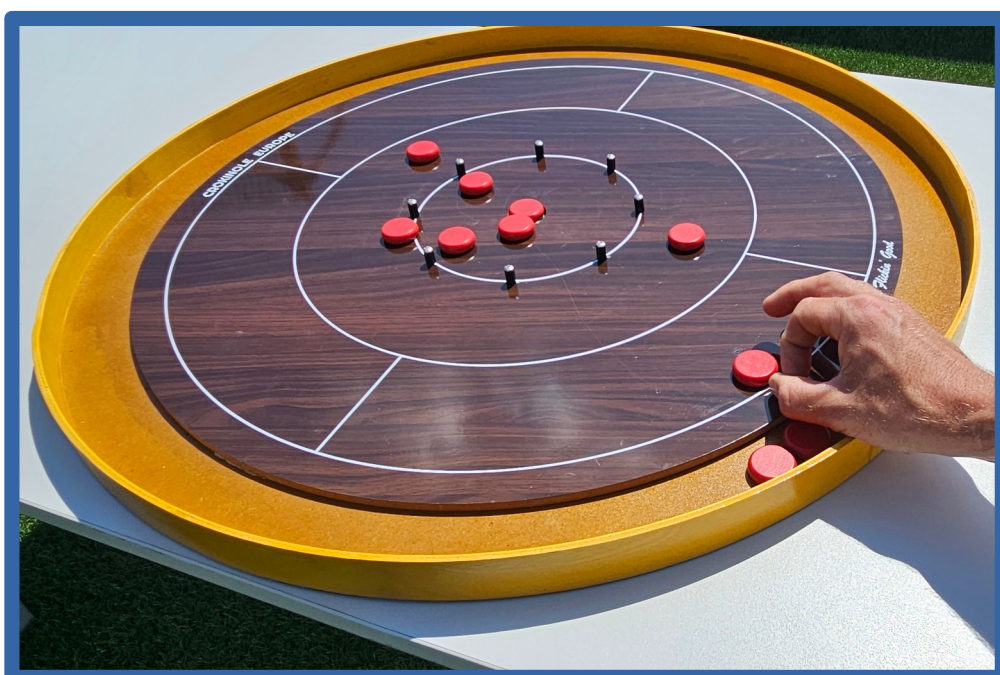
## Wo Finger fliegen und Discs tanzen

Willkommen zur Crokinole – dem Spiel, das eure Fingerfertigkeit auf die Probe stellt und euch zum König des Disc-Schnippens macht. In diesem Spiel geht es darum, alle zehn Discs ins Innenfeld zu schnippen, denn für jede Disc im Innenfeld gibt es einen Punkt. Klingt einfach? Nun ja, lasst euch nicht täuschen – dieses Spiel ist so trickreich wie ein Taschendieb auf dem Basar.

Konzentriert euch darauf, eure Schnips-Künste zu zeigen und die Discs mit ausgefeilter Präzision ins Innenfeld zu befördern. Aber Achtung – in Crokinole ist nichts sicher und jeder Schnipp kann das Blatt wenden. Wer von euch meint, die Discs ins Innere zu schieben, hat den Punkt sicher und der Disc wird vom Schiedsrichter entnommen. Der Punkt ist garantiert, alle anderen werden am Ende gezählt.

Wenn ihr nicht aufpasst oder ungeschickt schnippst, könnt ihr auch Discs aus dem sagenumwobenen Innenfeld heraus katapultieren, denn abgerechnet wird zum Schluss. Holt euch die Punkte, als wären es Goldmünzen vom Schatz der verschollenen Piraten. Lasst uns Cronkinole spielen, wo der Spaß niemals aufhört und Lachen und Weinen dicht beieinander liegen können – wie gewonnen, so zerronnen.

Gebt also acht, nicht eure eigenen Pläne zu durchkreuzten.





## Ballgefühl und Präzision auf engstem Raum

Wir spielen hier Pong Fury – das Spiel, das Mini-Tischtennis mit einem Schuss Präzision und einer Prise Wahnsinn kombiniert. Auf der Mini-Tischtennisplatte warten 10 Becher darauf, mit einem gekonnten Aufschlag getroffen zu werden. Ihr habt insgesamt 10 Bälle und nur eine Mission: die Bälle mit eurem geschickten Aufschlag in die Becher zu versenken.

Der Aufschlag funktioniert wie beim großen Tischtennis. Der Ball muss zuerst auf eurer Seite – also vor dem Netz – einmal auf die Platte tippen und muss dann auf der anderen Seite in einem der Becher eingelocht werden. Dabei werden nur die Bälle mit einem Punkt belohnt, die im Becher bleiben (Mehrfachtreffer im selben Becher möglich).

Strategie, Geschick und eine Prise Glück sind gefragt, um euch alle 10 möglichen Punkte zu sichern. Also, schnappt euch euren Schläger, greift nach den Bällen und erlebt die Aufschlag-Odyssee eures Lebens. Überlegt genau, wählt die richtige Strategie – nach dem Aufschlag gibt es keine Chance etwas zu korrigieren.

Nun ist die Zeit gekommen, euer Können unter Beweis zu stellen und die Bälle mit chirurgischer Genauigkeit in die Becher zu katapultieren.



## Haftende Mission braucht Strategie

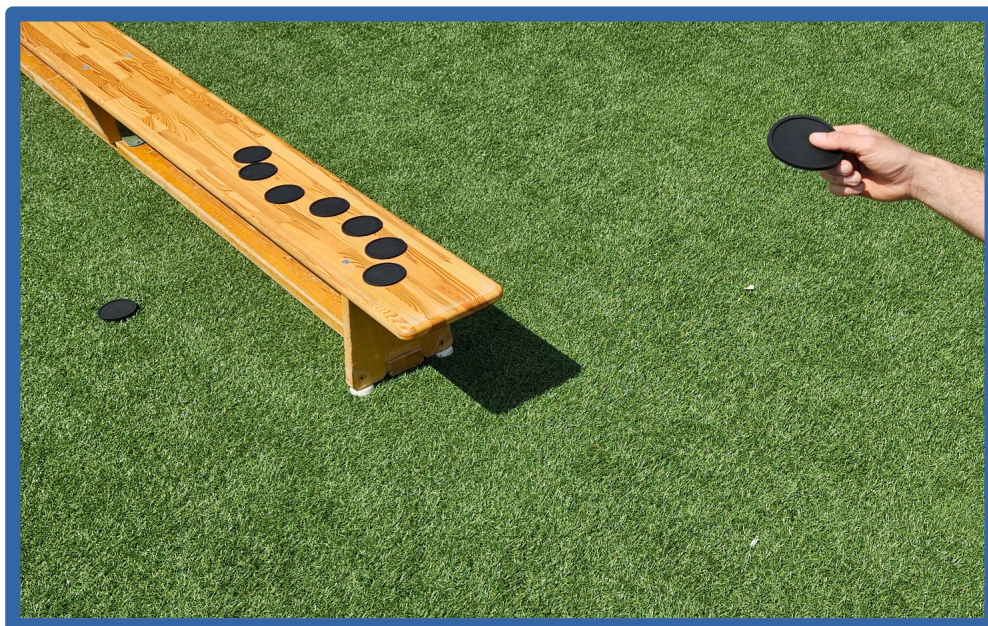
Willkommen beim Sticky Stack, Agenten. Eure Mission, solltet ihr euch entscheiden, sie anzunehmen, besteht darin, eure herausragenden Fähigkeiten in einem Duell zwischen Haftkraft und Zielsicherheit zu beweisen. Auf dem Tisch liegen 10 Super-Anti-Glider bereit, und eure Aufgabe ist es, sie mit jedem Wurf perfekt hintereinander zu platzieren.

Ihr seid die Elite-Werfer, meisterhaft in den raffinierten Techniken des Zielspiels und ausgerüstet mit einem beeindruckenden Arsenal an Präzision und Entschlossenheit. Eure Mission ist klar – jeden Glider weiter zu werfen als den vorherigen, bis sie sich alle wie magisch haftend hintereinander hinter auf dem Tisch ausbreiten.

Doch Vorsicht. Die Mission ist nichts für schwache Nerven. Jeder Wurf erfordert nicht nur eine perfekte Wurftechnik, sondern auch taktische Genialität, um sicherzustellen, dass die Super-Anti-Glider passend platziert sind und keine Lücken in der Formation entstehen.

Es gibt keine zweite Chance – denn, bleibt ein Slider nicht auf dem Tisch oder liegt nicht weiter als der zuvor platzierten, ist die Mission beendet. Gewertet werden dann nur die Slider, die in der richtigen Reihenfolge auf den Tisch geworfen wurden.

Also, Agenten, zeigt eure Fähigkeiten, überwindet die Herausforderungen und besteht die Mission „Stick Stack“. Diese Nachricht wird sich in 5 Sekunden selbst zerstören ...





## Adrenalin braucht Kontrolle

In diesem Spiel musst du deinen Herzschlag und deine Atmung unter Kontrolle bringen. Auch wenn es hier pfeilschnell zugeht, brauchst du Nervenstärke und Ruhe, um deine Pfeile ins richtige Ziel zu bringen.

Jede Dartscheibe hat insgesamt zwanzig Zahlenfelder. In Perfect Ten Darts geht es darum, dass du mit jedem Wurf nur in den Zahlenfeldern von 1 bis 10 punktest. Nur hier gibt es für jeden Pfeil der im richtigen Feld stecken bleibt einen der begehrten Punkte. Mehrfachtreffer im selben Feld (Zahl) zählen hier leider nicht, denn um die Perfect Ten zu bekommen, muss präzise gearbeitet werden.

Spüre den Puls, wenn du den Pfeil loslässt und er sich in Richtung Dartscheibe bewegt. Ab diesem Zeitpunkt gibt es kein zurück mehr. Jeder Treffer im richtigen Feld wird gefeiert, jeder Fehlwurf eine Chance, es beim nächsten Wurf besser zu machen – aber, nach dem 10. Wurf hast du keine weitere Chance mehr.

Zeige uns deine Treffsicherheit – je Spieler könnt ihr so maximal 10 Punkte für euer Team erspielen. Perfect Ten Darts ist mehr als nur ein Spiel – es geht um Konzentration, Präzision und natürlich auch eine Prise Glück. Also schnapp dir die Pfeile, stell dich der Herausforderung und zeige der Welt, was es bedeutet, ein wahrer Meister des Perfect Ten Darts zu sein. Zeig, was in dir steckt.



## Auf's Korn genommen – dein Schuss voller Energie

Jeder Treffer zählt – Zielen, Schießen und Punkten ohne dabei die Kontrolle über dich und deinen Körper zu verlieren. Bring den Laserstrahl unter Traktionskontrolle bis ins Ziel.

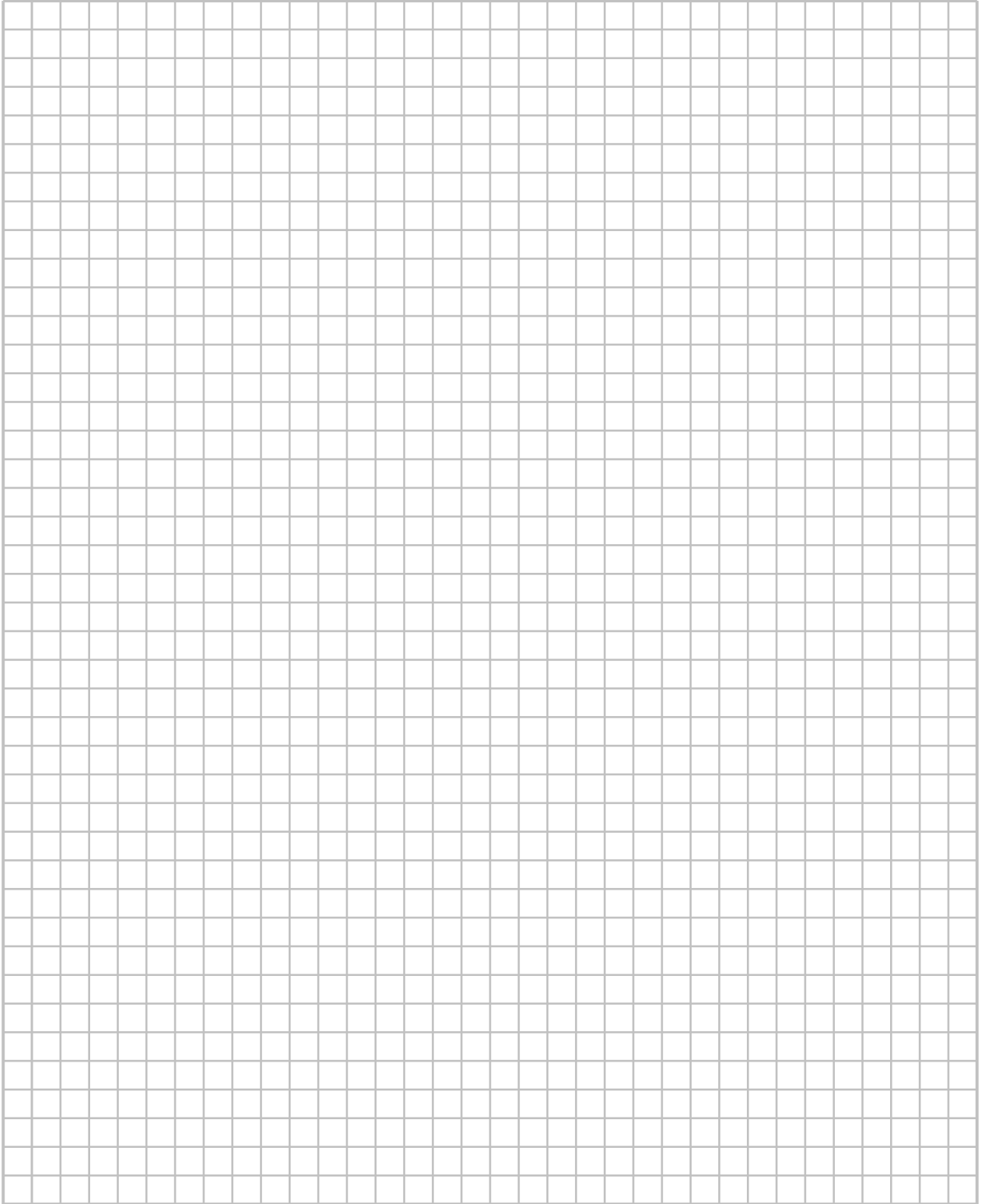
Laser-Biathlon ist nicht nur ein Spiel – es ist eine Mission. Stell dir vor, die Sonne brennt, du bist voll konzentriert, das Ziel fest im Blick. Mit jedem Schuss fühlst du die Spannung und das Hochgefühl, wenn du für dein Team ins Schwarze triffst.

Jedes Team hat insgesamt 40 Schüsse mit dem Laserstrahl, um die eigene Treffsicherheit und Nervenstärke unter Beweis zu stellen. Mit hochpräzisen Lasergewehren gilt es, bei möglichst vielen Schüssen die Zielscheiben zu treffen und zu versenken.

Beim Kampf um die Punkte kommt es auf Konzentration, Präzision und ein ruhiges Händchen an. Jeder Treffer zählt. Du wirst sehen und erleben, wie die Jagd nach dem perfekten Schuss dein Team so anspornt, dass jeder im Team sein Bestes und noch mehr geben wird.

Bist du bereit für dieses einzigartige und mitreißende Duell voller Action? Doch gib Obacht – vor dem Zielen musst du noch eine Aufgabe erfüllen ...







Ministerium für Landwirtschaft  
und Verbraucherschutz  
des Landes Nordrhein-Westfalen

