

Turnierbestimmungen der 10. German Int. Highland Games

Ablauf der Spiele:

Als erstes musst Du Dich beim Turnierwagen anmelden und die Haftungs- und Einverständniserklärung unterschreiben. Die Startgebühr beträgt 5,- €. Die Teamanmeldung erfolgt zeitgleich (Regeln und nähere Erläuterungen kommen auf der 5. Seite). Falls Du ein Kilt trägst, wird es nun bewertet. Nachdem Du Dich mit den Spielregeln der einzelnen Disziplinen vertraut gemacht hast, kannst Du jetzt die verschiedenen Sportarten nach eigenem Ermessen besuchen und ausüben. Dazu musst Du Dich einfach beim jeweiligen Spielleiter anmelden und Deine Ergebniskarte abgeben. Falls noch Unklarheiten bei der Durchführung einer Disziplin bestehen, können diese jetzt bei den Schiedsrichtern ausgeräumt werden. Die Ergebniskarte muss zum Schluss beim Turnierwagen abgegeben werden. Sie werden in der Endauswertung mit den Eintragungen der Spielleiter verglichen. Die Reihenfolge, in der Du die einzelnen Spieldisziplinen besuchst, kannst Du frei wählen. Ein kluger Taktiker kann hier die entscheidenden Punkte rausholen. Die genaue Punktstaffelung ist an jeder Disziplin separat angeschrieben. Die einzige zeitliche Vorgabe besteht darin, dass der Ergebniszettel bis 16.30 Uhr bei der Turnierleitung abgegeben sein muss. Bitte beachte, dass ab 14.00 Uhr zu jeder vollen Stunde eine Disziplin vom Teamwettbewerb durchgeführt wird. Alle andere Disziplinen ruhen in dieser Zeit.

Sämtliche Bestimmungen sind unter Vorbehalt und können von der Turnierleitung jederzeit geändert werden! Bei strittigen Sachlagen entscheidet der Veranstalter.

Wichtiger Hinweis:

Bei der Ausführung der Disziplinen können durch Missachtung von Anweisungen und Sicherheitsvorkehrungen verheerende Unfälle entstehen. Unsere neue Disziplin „Axtwerfen“ darf nicht unter Alkoholeinfluss ausgeführt werden!! Jedem Teilnehmer sollte klar sein, dass die eigene Sicherheit und vor allem die Sicherheit anderen gegenüber oberste Priorität hat. Bitte geht bei keiner Sportart durch übertriebenen Ehrgeiz ein unnötiges Risiko ein und befolgt immer die Anweisungen der Spielleiter !!!!

Ermittlung des Turniersiegers:

Du kannst im Endergebnis **2500 Punkte** erzielen. Diese setzen sich wie folgt zusammen:

a) Wettkampf:

Bei jeder Disziplin kann man max. 300 Punkte erreichen. Beachte: bei manchen Sportarten werden alle Durchgänge zusammengerechnet, bei anderen zählt nur der beste Versuch.

(300 Punkte x 7 Disziplinen = **2100 Punkte**)

b) Körpergewicht:

Um die etwas schwächeren Teilnehmer zu unterstützen, gibt es einen Gewichtsbonus. Wer unter 70 kg wiegt, bekommt **200 Punkte**. Jedes Kilogramm mehr hat eine Verkleinerung um zehn Bonuspunkte zur Folge. Mit 90 kg oder schwerer erhält man keine Punkte mehr. Das Wiegen findet bei der Anmeldung, also vor den Wettkämpfen statt. Die Kleidung darf dabei abgelegt werden; aus ästhetischen und hygienischen Gründen muss jedoch der Genitalbereich verdeckt bleiben! Das Wiegen ist freiwillig. Falls Du auf diesen Bonus verzichten willst, brauchst Du auch Dein derzeitiges Körpergewicht nicht preiszugeben.

c) Erscheinungsbild:

Der Schottenrock ist ein Erkennungszeichen der Highland-Games ! Da er aber bei der Ausübung von manchen Disziplinen zum Nachteil gereicht, ergeben sich die Bonuspunkte dieses Jahr wie folgt:

Jede Sportart, die Du mit einem Schottenrock ausübst, wird zusätzlich mit 25 Punkten belohnt. Der jeweilige Spielleiter vermerkt dies durch einen Stempel in Deiner Ergebniskarte. Außerdem kann die Jury bei Deiner Anmeldung vorab noch bis zu 25 variable "Ermessenspunkte" je nach Qualität Deiner Kleidung hinzugeben.

Du siehst, mit einem prächtigen Kilt, aber auch schon mit einem einfachen, selbstgeschneiderten Rockumhang kannst Du noch etliche Punkte ganz leicht hinzugewinnen. Also, lass Dir was einfallen - bloß nicht langweilig erscheinen !

(25 Punkte x 7 Disziplinen + 25 Ermessens-Punkte = **200 Punkte**)

Wichtig:

Nach der Ausübung einer Disziplin bitte immer sofort die Eintragungen Deiner Ergebniskarte kontrollieren, vor allem auch, ob der Stempel für Dein getragenes Kilt gemacht wurde. Fehleintragungen unverzüglich beim jeweiligen Spielleiter melden. Spätere Beanstandungen können nicht berücksichtigt werden !

Spielregeln der einzelnen Disziplinen:

(Hinweis: Athletinnen haben abgeänderte Regeln bzw. Gewichte - s. Beiblatt)

1.) Tossing the caber - Baumstammwerfen

Zur Erleichterung stehen dieses Jahr 2 verschiedene Baumstammlängen zur Auswahl: ein kürzerer mit 4,2m und ein längerer mit 4,8m Länge. Natürlich haben diese bei der Punktevergabe auch unterschiedliche Wertigkeiten (s. Grafik). Vor jedem der 3 Durchgänge darf der Spieler neu entscheiden, welchen Stamm er für seinen Versuch verwenden will. Dann muss der ausgesuchte Fichtenholzstamm eigenhändig, d.h. ohne fremde Hilfe, in eine senkrechte Position gebracht werden. Falls der Athlet die Abwurfzone dabei verlässt, muss er den Durchgang sofort abbrechen und noch mal neu mit dem gleichen Versuch beginnen. Bei einem Wurf außerhalb dieser Zone muss der Spieler diese Sportart umgehend mit 0 Wertungspunkten beenden. Bei einem gültigen Versuch soll man den Stamm so durch die Luft schleudern, dass er sich über das obere Ende überschlägt und möglichst in Wurfrichtung, also "auf 12 Uhr" liegen bleibt. Für den Wurf darf ein beliebiger Anlauf genommen werden, mit der Einschränkung, dass eben diese Abwurfzone vom Athleten nicht überschritten werden darf. Über die Gradzahl und die dementsprechenden Punkte entscheidet die Spielleitung. Alle drei Versuche werden zusammengezählt.

2.) Throwing the axe - Axtwerfen

Bei dieser Disziplin muss eine Sportaxt aus ca. 6 Metern in eine Zielscheibe geworfen werden. Der Stiel muss mit beiden Händen gehalten werden; zum Ausholen wird dann die Axt mittig über den Kopf nach hinten geführt. In einer Schleuderbewegung muss darauf das Beil aus dem Stand geworfen werden, so dass es in der Holzscheibe steckenbleibt. Je näher sich die Schneide am Auge in der Mitte befindet, desto mehr Punkte gibt es. Jeder Teilnehmer hat 5 Versuche. Nur der beste Wurf wird gewertet.

3.) Tug of war - Tauziehen

Jeder Athlet muss ein von ihm selbstgewähltes Gewicht vier Meter in die Höhe ziehen. Insgesamt hat man drei Versuche, von denen aber wieder nur der Beste gewertet wird. Das Startgewicht beträgt mindestens 65 kg, die maximale Punktzahl kann man bei 121 kg erreichen. Die verschiedenen Gewichtstufen sind in 5 bzw. 6 kg Schritten vorgegeben: 65 / 70 / 75 / 80 / 86 / 92 / 98 / 104 / 110 / 116 / 121 kg. Beim zweiten und dritten Versuch darf das Gewicht natürlich auch nach unten korrigiert werden. Das gewünschte Gewicht ist vor jedem Zug der Spielleitung mitzuteilen. Bei einem begonnenen Versuch darf die Last nicht mehr verändert werden. Das Seil darf nicht über den Rücken gewickelt werden, sondern muss mit den bloßen Händen gezogen werden. Ein Durchgang gilt erst dann als beendet, wenn der Schiedsrichter die Bremse drückt oder das Eisengewicht wieder den Boden berührt hat.

4.) Farmer's walk - Gewichte tragen

Zwei ca. 1m lange Holzklötze mit jeweils 30 kg müssen innerhalb von 1 Minute so oft wie möglich durch einen Rundkurs (Sechseck) getragen werden. Jeder Athlet hat nur einen Versuch. Nach dem Startpfeiff versucht jeder Teilnehmer so schnell wie möglich um die Markierungspfähle zu laufen. Dabei dürfen die Holzstämme beliebig oft auf dem Boden abgesetzt werden, die Zeit läuft allerdings weiter. Beim Schlusspfeiff wird eine angebrochene Runde anhand der sechs Markierungspfähle miteingerechnet. Die Höchstpunktzahl erreicht man mit 8 Runden.

5.) Putting the weight - Fasshochwurf

Ein Bierfass mit einem Gewicht von 18 kg muss rückwärts über eine Hochsprunglatte geworfen werden. Die Wurftechnik ist freigestellt. Das Höhenmaß darf der Athlet bei allen drei Versuchen selbst bestimmen. Die Latte kann also beliebig zwischen 2 und 4 m (Rasterung: alle 20 cm) aufgelegt werden. Das Fass darf die Latte natürlich berühren; wichtig ist, dass sie oben liegen bleibt. Auch hier wird nur der beste Wurf gewertet. Bei überworfenen 4 m erhält man die maximale Punktausbeute.

6.) Tree trunk slalom - Baumstammrennen

Ein ca. 4m langer Baumstamm muss so schnell wie möglich durch einen vorgegebenen Parcours getragen werden, ohne dass er den Boden oder die Markierungspfähle berührt. Durch den Schiedsrichter ertönt der Startpfeiff, erst jetzt darf das Fichtenholz vom Boden aufgenommen werden. Darauf zu achten ist, dass immer das gleiche Ende des Stammes nach vorne schaut (also nicht drehen !) und der Stamm zu jeder Zeit auf der Schulter aufliegt. In der Mitte des Laufes ist ein rot markierter Pfahl, der einmal komplett um 360° umrundet werden muss. Die Zeit wird gestoppt, wenn der Athlet mit dem vorderen Ende des Stammes die Zielglocke anstößt und diese dann läutet. Für jede Berührung mit dem Boden, den Pfählen oder der oberen Bretter gibt es jeweils 5 Strafsekunden. Wer für den Lauf 25 Sekunden (oder weniger!) benötigt, bekommt die maximale Punktzahl.

7.) Pushing the barrel - Weinfassrollen

Ein leeres Weinfass mit dem Innenvolumen von 300 l muss so schnell wie möglich durch dieselbe Rennstrecke wie beim Baumstammrennen befördert werden. Das Fass befindet sich komplett hinter der Startlinie und wird beim Anpfiff vom Athleten durch den Parcours gerollt. Es gibt bei dieser Disziplin keine Strafpunkte beim Berühren der Hindernisse. Nach einer Runde wird die Zeit gestoppt, aber erst, wenn das Fass die Ziellinie vollständig überquert hat. Jeder Spieler hat nur einen Durchgang. Wer weniger als 35 Sekunden für die Runde benötigt, bekommt die volle Punktzahl. Mit der richtigen Roll- und Lenktechnik lässt sich ein erstaunlich hohes Tempo erzielen!

Teamwettbewerb

Eine Mannschaft besteht aus mindestens 4 Spielern (1 Ersatzmann ist erlaubt). Eine Extragebühr gibt es nicht. Jeder Teilnehmer einer Mannschaft meldet sich als Einzelspieler an (wie auf Seite 1 beschrieben). Zusätzlich müsst ihr ein Teamformular ausfüllen, in dem der Name der Mannschaft, der einzelnen Spieler, sowie deren Teilnehmer-Nummern aufgeführt werden.

Ablauf beim Teamwettbewerb

Ab ca. 16 Uhr beginnt der Teamwettbewerb. Die Einzelergebnisse spielen keine Rolle. Immer 4 Athleten bestreiten eine Disziplin. Nur die 3 Mannschaftsportarten gehen in die Wertung:

Der Baumstammslalom:

Der Stamm ist jetzt etwas länger und schwerer. Es müssen 2 Runden nacheinander gelaufen werden, d.h., am Ende der ersten Runde müsst Ihr durch das Ziel laufen und mit einer 180° Wendung durch den Startbogen in die zweite Runde durchstarten. Die Zeitnahme erfolgt durch Euren Glockenschlag am Ende dieser 2. Runde. Ansonsten gelten die Regeln wie vorab beim Einzelwettbewerb mit dem Hinweis, dass alle 4 Spieler der Mannschaft den Baumstamm beim Laufen permanent auf den Schultern aufgelegt haben müssen (Mannschaftsaufstellung bedenken!).

Das Weinfassrollen:

Das Fass wird jetzt mit Wasser gefüllt sein. Die ersten 2 Spieler rollen das Fass genau gleich wie beim Einzelwettbewerb. Nachdem sie durchs Ziel gekommen sind, übergeben sie im fliegenden Wechsel an die anderen 2 vom Team, welche dann dieselbe Runde absolvieren. Die Zeit wird gestoppt, wenn das Fass komplett die Ziellinie in der zweiten Runde überschritten hat.

Das Tauziehen:

Jetzt Mannschaft gegen Mannschaft auf dem Feld vom Baumstammwerfen im direkten Vergleich. Es wird im Unterschied zum richtigen Tauziehsport barfuß gezogen, um die Chancengleichheit zu erhöhen. Sollte es nach 2 Zügen unentschieden stehen, gibt es einen dritten Entscheidungszug.

Ermittlung des Siegers vom Teamwettbewerb

Alle 3 Disziplinen gehen zu gleichen Teilen in die Wertung. Dabei bekommt der Sieger in einer Sportart 10 Punkte, der zweite 9 Punkte, usw.

Bekanntgabe des Endergebnisses erst bei der Siegerehrung.