

Regelwerk für die HG Kaltenberg 2018



1. Mannschaften

Männer: 5 Personen + 1 Ersatz (nicht zwingend)

Frauen: 4 Personen + 1 Ersatz (nicht zwingend)

Jedes Team gibt sich einen Kampfnamen, der sich von den anderen unterscheidet (auch Clanname II oder Reserve möglich)

Sollten gemischte Mannschaften antreten, gelten für alle Mitglieder dieser Mannschaft die Bedingungen für Männer! Diese Mannschaften werden auch bei den Männerteams gewertet, wobei die Frauen die leichteren Gewichte nutzen dürfen, wo das möglich ist.

Das Startgeld pro Team beträgt 50,-€, dafür erhält die Mannschaft Verzehrbons im Wert von 50,-€.

Die Kampfrichter an der Station entscheiden, diese Entscheidung ist nicht diskutabel.

Alle Athleten werden gebeten sich so zu verhalten, dass unser Sport der Highland Games und auch der Veranstaltungsort keinen Schaden nehmen. Beachtet, dass Kinder anwesend sind und auch die Pressevertreter kritisch solche Veranstaltungen verfolgen.

2. Bekleidung/Ausrüstung

- Es ist bei allen Disziplinen Kilt zu tragen.
- Es ist geeignetes Schuhwerk zu tragen.
- Zughilfen sind verboten. Hüftgürtel und Bandagen aller Art sind erlaubt.
- Es kann Magnesium benutzt werden.

3. Disziplinen

- Alle Disziplinen können in beliebiger Reihenfolge absolviert werden.
- Das Startkommando lautet immer „Auf die Plätze - Fertig – LOS!“.
- Der Kampfrichter entscheidet! Diese Entscheidungen sind zu akzeptieren.
- Wird eine Station verlassen, gilt diese als beendet!
- Bei den Laufdisziplinen auf Zeit erhält der Sieger 50 Punkte, die weiteren Mannschaften erhalten entsprechenden demselben Faktor abfallend die Punkte (teilnehmerabhängig) z.B. 10 Teams – 1. = 50 Pkt, 2.= 45 Pkt, 3.=40 Pkt. Usw.

Baumstammwerfen (Tossing the Caber):

Ziel ist es den Baum zum Überschlag zu bringen. Es stehen jeweils zwei Bäume in unterschiedlichen Längen und Gewichten zur Verfügung.

Es gibt keine Abwurflinie, sondern einen Abwurfbereich (zur Sicherheit), somit auch kein Übertreten.

Der Baum muss selbst aufgenommen werden. Gelingt das zweimal nicht, darf der Baum beim letzten Versuch in die Hand gestellt werden.

Entscheidet sich der Athlet dafür mit dem großen Baum zu beginnen, kann er wieder auf den kleineren zurück wechseln. Von max. drei Versuchen wird der beste gewertet.

Ein Versuch beginnt als begonnen, wenn der Stamm vom Boden abgehoben wurde und als beendet, sobald der Boden wieder berührt wird.

Als Überschlag wird der Versuch gewertet, wenn der Baum mind. 90° (senkrecht) zum Boden erreicht und nicht weniger als 90° seitlich zum Werfer auf dem Boden landet.

Wertung: Überschlag kl. Baum = 5 Punkte; gr. Baum = 10 Punkte

Baumslalom:

Das Team schultert den Stamm und durchläuft schnellstmöglich den Slalom und danach direkt zurück ins Ziel. Alle Teammitglieder müssen die gesamte Laufzeit über den Stamm berühren. Der Lauf kann zweimal wiederholt werden, der beste Lauf zählt.

Wertung: die schnellste Zeit erhält die meisten Punkte. Zur Laufzeit werden jeweils 5 Strafsekunden addiert, wenn der Stamm losgelassen wird. Max. 50 Punkte

Gewicht hochwerfen (Weight for Height):

Ein Gewicht wird rückwärts und einarmig über vorgegebene Höhen geworfen. Jeder Athlet hat max. drei Versuche, der beste wird gewertet.

Gewicht: Männer- ca. 20 Kg; Frauen- ca. 6,25 Kg

Wertung: 2,5m = 2 Punkte; 3m= 4 Punkte; 3,5m=6 Punkte; 4m=8 Punkte; 4,5m= 10 Punkte

Steinstoßen (Putting the Stone):

Ein Stein wird einarmig und aus dem Stand soweit als möglich gestoßen. Angleiten und Drehbewegungen jeder Art sind verboten!

Jeder Athlet hat drei Versuche, wovon der beste in die Wertung eingeht.

Es werden 5 Weiten vorgegeben, beim deutlichen Berühren der Linie zur besseren Weite wird diese gewertet.

Gewicht: Männer- ca. 8 Kg; Frauen- ca. 4,5 Kg

Wertung: 4,5m= 2 Punkte; 5,5m= 4Punkte; 7m= 6 Punkte; 8,5m= 8 Punkte; 10m= 10 Punkte

Baumstamm ziehen:

Eine Baumstammhälfte wird, an einem Seilbefestigt, von jedem Teammitglied eine vorgegebene Strecke (ca. 15m) gezogen und dann „fliegend“ an den nächsten übergeben. Die Zeit stoppt, wenn der Stamm komplett über die Ziellinie gezogen wurde. Die Wendemarken dürfen zu keinem Zeitpunkt mit der Hand berührt werden! Der Lauf darf zweimal wiederholt werden.

Wertung: Die schnellste Zeit erhält die meisten Punkte. Für jedes Berühren der Wendemarken werden 5 Strafsekunden hinzu addiert. Max. 50 Punkte

Bogenschießen:

Jeder Athlet schießt drei Pfeile auf eine fünffarbige runde Zielscheibe. Der beste Schuss zählt zur Wertung. Kein Probeschuss!

Die Hilfestellung des Kampfrichters beschränkt sich auf Sicherheitsrelevante Hinweise und zur Materialschonung.

weiß- 2 P., schwarz- 4 P., blau- 6 P., rot- 8 P., gelb- 10 P.

Gewicht weitwerfen (Weight for Distance):

Ein Gewicht wird aus dem Stand und einarmig in das Zielfeld geworfen. Seitliches Anschwingen ist erlaubt. Jede Art von Drehbewegung ist verboten!

Jeder Athlet hat max. drei Versuche, der beste wird gewertet.

Gewicht: Männer- ca. 12,5 Kg; Frauen- ca. 8 Kg

Wertung: 5m = 2 Punkte; 6,5m= 4 Punkte; 8m=6 Punkte; 9,5m=8 Punkte; 11m= 10 Punkte

Koffertragen (Farmers Walk)

Zwei kofferähnliche Gewichte werden von jedem Athleten soweit getragen, bis sie abgestellt werden müssen oder max. 5 Runden gelaufen wurden. Wenn das Team oder einzelne Athleten den Lauf zur Verbesserung wiederholen möchten, ist das einmal möglich.

Stehenbleiben ist zulässig.

Eine Runde entspricht ca. 30m und bringt 2 Punkte in die Wertung. Es werden nur volle Runden gezählt.

Männer ca. 40 kg
Frauen ca. 20 kg

Max. 10 Punkte

Stone of Manhood

Ein schwerer Stein bzw. eine schwere Steinkugel werden vom Boden aufgenommen und auf ein Podest gelegt. Fällt das Gewicht vorher zu Boden, ist erneut von der Startposition zu beginnen.

Männer und Frauen werden jeweils drei unterschiedliche Gewichte zur Auswahl gestellt.

6/8/10 Punkte

Fassrollen

Ein 200 Kg schweres Whiskeyfass wird drei Runden von zwei Personen im Kreis gerollt, wobei nach jeder Runde die Aktiven gewechselt werden müssen.

Max. 50 Punkte

Hufeisenwerfen

Ein Hufeisen wird so nah wie möglich an eine Eisenstange geworfen, um die zwei Zielkreise gezogen wurden. Drei Versuche, der beste wird gewertet.

5/10 Punkte

Änderungen vorbehalten!