

Highlandgames Fehraltorf

Spielreglement



Allgemeine Bestimmungen für alle TeilnehmerInnen

Erlaubte Hilfsmittel sind

- Tape und Magnesium

Nicht erlaubt sind:

- Harz sowie sämtliche weitere Hilfsmittel

Jeder Teilnehmer hat im Kilt zu starten. Verstöße gegen diese Bestimmung werden mit Strafpunkten bei jeder einzelnen Disziplin geahndet.

Wassergraben

- **Allgemeine Gültigkeit:**
- Laufdurchgang zur zugeteilten Startzeit über den gesamten, ausgesteckten Hindernisparcours mit einem Gewichtsgürtel.
- Das angehängte Gewicht darf nicht ausgezogen werden.
- Es müssen alle Hindernisse absolviert werden. Bei Auslassen eines Hindernisses wird eine massive Zeitstrafe dazugezählt.
- Wertung: schnellste Zeit in Sekunden = höchste Punktzahl (Bsp.: 1. Platz = 160 Punkte, 2. Platz = 159 Punkte, ..., 160. Platz = 1 Punkt)
- Wird die zugeteilte Startzeit verpasst, erfolgt die Disqualifikation in dieser Disziplin.

Steinwuchten

- **Allgemeine Gültigkeit:**
- Ziel dieser Disziplin ist es, den Stein so schnell als möglich vertikal bis auf ca. 5 Meter Höhe zu wuchten.
- Das Startgewicht des Steines beträgt 60kg, je höher der Stein gewuchtet wird, desto schwerer wird der Stein (progressive Zunahme). Maximales Gewicht des Steines: 120 kg
- Punktzahl = Höhe in cm minus die benötigte Zeit in Sekunden



Langbogen

- **Allgemeine Gültigkeit:**
- Für diese Disziplin wird den Teilnehmern von den Organisatoren ein Langbogen zur Verfügung gestellt.
- Jeder Teilnehmer hat fünf Schüsse zur Verfügung. Davon werden die besten drei Schüsse gewertet.
- Die Zielscheibe ist eine normale Fita-Zielscheibe und ist in 15 Metern Entfernung vom Schützen aufgestellt.
- Punkte werden nur erteilt, wenn der Schuss in der Zielscheibe steckenbleibt.
- Die Zielscheibe ist in zehn Ringe eingeteilt, welche zwischen 1 und 10 Punkte ergeben.
- Verwendung eines eigenen Bogens: Disqualifikation bei dieser Disziplin
- Überschreiten der Distanzmarkierung: Der Schuss wird als ungültig gezählt

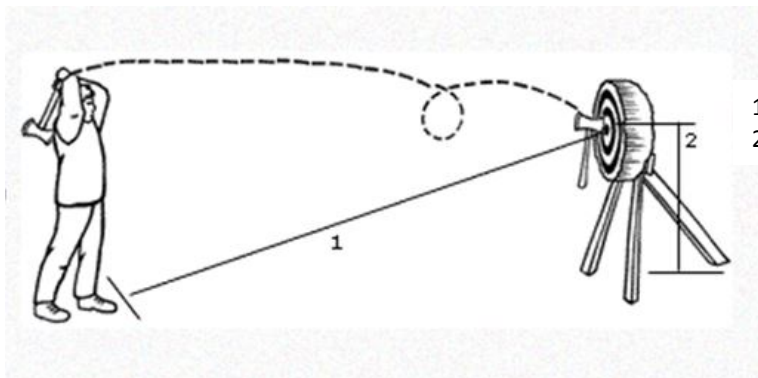
Baumstammwerfen

- **Allgemeine Gültigkeit:**
- Der Baumstamm hat folgende Masse: ca. 4.3m lang und 35kg schwer. Für Frauen beträgt die Länge ca. 3.5 m und das Gewicht 25kg.
- Der Stamm wird für den Teilnehmer aufgestellt, mit dem schweren Ende über Kopf.
- Die Teilnehmer können so viel Anlauf nehmen wie sie wollen und können den Stamm von jeder beliebigen Stelle werfen, sofern diese sich in der Wettkampfarena befindet.
- Der Stamm muss die vertikale Position passieren (90° vom Boden) um als ein gedrehter Wurf zu gelten. Es ist das Ermessen des Seiten-Richters ob der Wurf als gültig erklärt werden kann oder nicht.
- Jeder Teilnehmer hat 3 Versuche.
- Die Wurf-Zone wird durch eine Grundlinie (Abwurfbaaken) festgelegt.
- Der Teilnehmer darf die Grundlinie nicht übertreten, sonst wird der Wurf für ungültig erklärt.
- Als Bewertungsmittel wird die Distanz zwischen der Grundlinie und dem Landepunkt des schmalen Baumstammendes gemessen.
- Der weiteste Wurf wird gewertet.
- Punktzahl = Weite in cm geteilt durch 2 (z.B. Weite = 1050 cm; Punktzahl = 525).
- Überschreiten der Distanzmarkierung: Der Wurf wird als ungültig gezählt



Axtwerfen

- Ziel dieser Disziplin eine genormte Wurf Axt möglichst präzise in das Zentrum einer Zielscheibe zu werfen.
- Durchmesser Zielscheibe 1,0 m
(Ringdimensionen von innen nach aussen: 10 cm / 15 cm / 15 cm / 15 cm)
- Die Axt muss in der Zielscheibe stecken. Im Zweifelsfall wenn die Axt sich frühzeitig löst und herunterfällt entscheidet der Schiedsrichter über die Wertung.
- Die Wurf-Zone wird durch eine Grundlinie (Abwurfballen) abgegrenzt und ist 6,1m von der Zielscheibe entfernt.
- Die Zielscheibe hat Mittig eine Höhe von 1,5m
- Der Teilnehmer darf die Grundlinie nicht übertreten, sonst wird der Wurf für ungültig erklärt.
- Die Axt wird traditionell beidhändig und über dem Kopf geworfen.
- Jeder Teilnehmer hat 5 Würfe wovon die 3 besten gewertet werden.
- Die Zielscheibe besteht aus 4 Ringen (von innen nach aussen) 1. Ring = 150 Punkte, 2. Ring = 100 Punkte, 3. Ring = 50 Punkte, 4. Ring = 10 Punkte
- Gewertet wird der innerste Teil des Axtblattes welcher die Zielscheibe ganz klar „verletzt“.
- Im Zweifelsfalle gilt der Schiedsrichterentscheid
- Überschreiten der Distanzmarkierung: Der Wurf wird als ungültig gezählt



- 1: Abstand Wurflinie/Zentrum Scheibe = 6,1 m
2: Höhe Zentrum Scheibe: 1,5 m



Maibaum

- Ziel dieser Disziplin ist es, möglichst schnell den Maibaum zu erklimmen.
- Die Höhe des Maibaums beträgt ca. 12 Meter
- Die Sicherung der Teilnehmer erfolgt mit einem Klettergurt und einem Schwerraft-Sicherungsgerät.
- Als maximales Zeitlimit pro Teilnehmer stehen 3 Minuten zur Verfügung.
- Wertung: schnellste Zeit in Sekunden für die Gesamthöhe = höchste Punktzahl (Bsp.: 1. Platz = 160 Punkte, 2. Platz = 159 Punkte, ..., 160. Platz = 1 Punkt). Falls in den drei Minuten die maximale Höhe nicht erreicht werden kann, wird die erreichte Höhe gemessen und entsprechend in der Rangliste eingetragen.
- Werden irgendwelche Hilfsmittel ausser Tape oder Magnesium verwendet, wird der Teilnehmer disqualifiziert

Gewichthochwurf

- Ziel dieser Disziplin ist es, ein 19 kg schweres Gewicht über eine vorgegebene Höhe zu befördern, die durch eine Latte markiert ist.
- Der Athlet steht mit dem Rücken zur Messanlage und wirft das Gewicht über den Kopf und über die Messlatte.
- Der Athlet muss das Gewicht mit einer Hand werfen
- Berührt das Gewicht die Latte ohne sie hinunterzustossen oder zu durchbrechen, wird der Wurf als erfolgreich gewertet.
- Punktzahl = Höhe in cm (z.B. Höhe = 360 cm; Punktzahl = 360).
- Der Athlet hat bei jeder Höhe 3 Versuche. In welchen Höhenschritten (10cm, 20cm) vorangegangen wird, ist der Entscheid des Veranstalters.
- Der Athlet hat den Schiedsrichtern vor dem Wettkampf seine Starthöhe anzugeben.
- Bevor ein Athlet zur nächsten Höhe gehen kann, muss er die vorgegebene Höhe überwerfen.
- Wenn ein Athlet drei Fehlversuche verzeichnet, ist der Wettkampf für ihn beendet. Die letzte überworfenene Höhe wird gewertet.