

# 111-Jahr-Jubiläum STV Hägglingen Highlandgames - Wettkampfgreglement



## Inhalt

1	Beschreibung Highlandgames .....	2
2	Datenblatt Baumstamm werfen.....	3
3	Datenblatt Baumstamm halten.....	4
4	Datenblatt Baumstamm ziehen.....	5
5	Datenblatt Hufeisen werfen.....	6
6	Datenblatt Baumtaler werfen .....	7
7	Datenblatt Hindernis-/Finalläufe.....	8

## 1 Beschreibung Highlandgames

Im Rahmen vom 111-Jahr-Jubiläum des STV Hägglingen finden am Samstag, 07. Mai 2022 die Highlandgames statt. Kraft, Geschicklichkeit und natürlich auch eine kleine Portion Glück sind gefragt! Ebenfalls wird das originellste Outfit passend zum Thema Highlandgames prämiert.

Die Highlandgames finden als Plauschwettkampf statt und sollen allen Interessierten eine Startmöglichkeit bieten. Gestartet wird in Clans mit 4-6 Personen.

Die Clans messen sich in folgenden Disziplinen:

- Baumstammwurf
- Baumstamm halten
- Baumstamm ziehen
- Hufeisen werfen
- Baumtalerwurf
- Hindernis-/Finallauf (K.O.-System)

Die Disziplinenbeschreibungen sind auf den Seiten 3-8 ersichtlich.

### 1.1 Allgemeine Info

Es sind stets Personen männlichen und weiblichen Geschlechts gleichermaßen gemeint; aus Gründen der einfacheren Lesbarkeit wird im Folgenden nur die männliche Form verwendet.

### 1.2 Teilnahmebedingungen

- Clan zwischen 4-6 Personen (min. 2 Personen 18-Jährig)
- Versicherung ist Sache der Teilnehmenden
- Startgeld pro Clan CHF 20.00 (Bezahlung in bar am Wettkampftag beim Speakerwagen)
- Schottisches Kostüm erwünscht (das originellste Kostüm wird prämiert)

### 1.3 Zeitplan

Folgender Ablauf gilt für die Highlandgames (kleinere Abweichungen vorbehalten):

13:00-14:00 Uhr	Anmeldung der Clans beim Speakerwagen (Bezahlung Startgeld CHF 20.00)
14:00 Uhr	Allgemeine Info, Ablauf Highlandgames (beim Speakerwagen)
14:00-16:00 Uhr	Vorläufe / Positionierungsläufe
17:00-18:00 Uhr	Finalläufe
ca. 21:00 Uhr	Rangverlesung

### 1.4 Anmeldung

Pro Clan (egal ob Verein, Firma, Quartier, o.ä.) ist eine Anmeldung notwendig. Es ist ein Clan Chief zu bestimmen. Der Clan Chief ist für den Clan verantwortlich und Ansprechperson für die Wettkampfleitung.

Die Anmeldung ist ab sofort unter [www.stv-haegglingen.ch](http://www.stv-haegglingen.ch) möglich.

Anmeldeschluss ist der **Sonntag, 24. April 2022.**

Die Highlandgames finden auf dem Schulareal in 5607 Hägglingen statt. Ein Übersichtplan wird anfangs Mai auf der Homepage aufgeschaltet.

### 1.5 Fragen / Auskunft

Bei Fragen oder Unklarheiten melde dich bitte direkt bei Christian Stulz ([christian.stulz@gmx.ch](mailto:christian.stulz@gmx.ch)).

## 2 Datenblatt Baumstamm werfen

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Massband 20m	1	Anlagechef
1	Abwurfbalken 2000x100x100 mit Befestigungsnägel	1	Kampfrichter
1	Wurfstamm Jugendliche	1	Hilfskampfrichter
1	Wurfstamm Damen	1	Schreiber
1	Wurfstamm Herren		

### 2.1 Probeversuch

Pro Teilnehmer ist ein Probeversuch erlaubt.

### 2.2 Geräte

Die Geräte werden vom Organisator zur Verfügung gestellt.

### 2.3 Wurfart

Vom Beginn der Wurfvorbereitungen bis zum vollendeten Abwurf darf sich der Werfer nicht drehen, oder den Rücken zum Abwurfbalken zeigen. Der Stamm muss ungefähr senkrecht an der Schulter anlehnen. Beide Hände fassen den Stamm am markierten, unteren Ende. Der Stamm wird nach vorne gekippt und mit beiden Händen am markierten Ende nach vorne geworfen. Der Stamm darf sich überschlagen, gemessen wird am markierten Ende des Stammes. Ein Abwurf aus einer Drehbewegung ist nicht gestattet.

### 2.4 Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Teilnehmer nach Einnahme der Ausgangsstellung mit irgendeinem Teil seines Körpers den Abwurfbalken oder den Boden dahinter berührt.

Als Fehlversuch gilt, wenn ein Teil des Wurfstamms über die seitlichen oder hinter den Abwurfbalken kommt.

### 2.5 Messweise

Jeder Wurf wird vom markierten Ende des Stammes, zur Abwurfkante des Abwurfbalkens gemessen. Zur Feststellung der Leistung muss das Messband so angelegt werden, dass diese am Stossbalken abgelesen werden kann (Nullpunkt bei der markierten Seite des Stammes).

### 2.6 Wertung

Die Leistung ist in ganzen Zentimetern anzugeben. Bei zwischenliegenden Leistungen gilt der nächsttiefere Zentimeter. Ein Zentimeter ergibt einen Punkt für die Wertungstabelle.

Es werde die 4 besten Teilnehmer pro Clan gewertet (je nach Clangrösse -> 0-2 Streichresultate).

## 3 Datenblatt Baumstamm halten

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Stoppuhr	1	Anlagechef
1	Vorrichtung für Baumstammhalten	1	Kampfrichter
1	Pneu als Auffangvorrichtung	1	Hilfskampfrichter
1	Magnesia für Hände	1	Schreiber

### 3.1 Probeversuch

Pro Teilnehmer ist ein Probeversuch erlaubt.

### 3.2 Geräte

Die Geräte werden vom Organisator zur Verfügung gestellt.

### 3.3 Haltearten

Mit der einen Hand hält sich der Teilnehmer am Senkrechten Baumstamm. Mit der anderen Hand hält der Teilnehmer den beweglichen Baumstamm am Tau. Das Tau muss lose in der Hand liegen, und darf nicht um die Hand gewickelt werden. Die Schwierigkeitsstufe wird vorgängig durch den Kampfrichter eingestellt (Jugendlich/Damen/Herren).

### 3.4 Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Teilnehmer nach Einnahme der Ausgangsstellung unerlaubt Hilfsmittel einsetzt, oder durch einen Clankameraden körperlich unterstützt wird.

### 3.5 Messweise

Der Baumstamm soll möglichst lange gehalten werden. Die Zeitmessung beginnt, sobald der Teilnehmer den Baumstamm selbständig halten kann, gestoppt wird, sobald der Baumstamm auf den Boden schlägt.

### 3.6 Wertung

Die Leistung ist in ganzen Sekunden anzugeben. Bei zwischenliegenden Leistungen gilt die nächsttiefere Sekunde. Eine Sekunde ergibt einen Punkt für die Wertungstabelle.

Es werde die 4 besten Teilnehmer pro Clan gewertet (je nach Clangrösse -> 0-2 Streichresultate).

## 4 Datenblatt Baumstamm ziehen

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Stoppuhr	1	Anlagechef
1	Baumstamm (Damen/Herren)	1	Kampfrichter
1	Feuerwehrgurt als Ziehvorrichtung	1	Hilfskampfrichter
1	Sackkarren o.ä. für Rücktransport	1	Schreiber

### 4.1 Probeversuch

Pro Teilnehmer ist ein Probeversuch erlaubt.

### 4.2 Geräte

Die Geräte werden vom Organisator zur Verfügung gestellt.

### 4.3 Disziplinenbeschreibung

Ziel ist es, den Baumstamm innert kürzester Zeit über die ausgesteckte Distanz (ca.15m) zu ziehen. Dem Teilnehmer wird der Baumstamm mittels Feuerwehrgurt und Tau um den Bauch befestigt.

### 4.4 Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Teilnehmer nach Einnahme der Ausgangsstellung unerlaubt Hilfsmittel einsetzt, oder durch einen Clankameraden körperlich unterstützt wird.

### 4.5 Messweise

Die Zeitmessung beginnt auf Kommando vom Kampfrichter. Gestoppt wird, sobald der Baumstamm vollumfänglich über der Ziellinie ist.

### 4.6 Wertung

Die Leistung ist in ganzen Sekunden anzugeben. Bei zwischenliegenden Leistungen gilt die nächsttiefere Sekunde. Eine Sekunde ergibt einen Punkt für die Wertungstabelle.

Jeder Teilnehmer hat 1 Versuch.

Es werde die 4 besten Teilnehmer pro Clan gewertet (je nach Clangrösse -> 0-2 Streichresultate).

## 5 Datenblatt Hufeisen werfen

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Abwurfbalken 2000x100x100 mit Befestigungsnägel	1	Anlagechef
1	Zielscheibe 1x1m, mit Eisennagel in der Mitte	1	Kampfrichter
5	Hufeisen	1	Schreiber

### 5.1 Probeversuch

Pro Teilnehmer sind 3 Probeversuche erlaubt.

### 5.2 Geräte

Die Geräte werden vom Organisator zur Verfügung gestellt.

### 5.3 Disziplinenbeschreibung

Ziel ist es, die Hufeisen möglichst in die Mitte der Zielscheibe zu werfen. Vom Beginn der Wurfvorbereitungen bis zum vollendeten Abwurf darf sich der Werfer nicht drehen, oder den Rücken zum Abwurfbalken zeigen. Der Wurf erfolgt unterhalb der Brust, nicht über Kopf.

### 5.4 Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Teilnehmer nach Einnahme der Ausgangsstellung mit irgendeinem Teil seines Körpers den Abwurfbalken oben oder den Boden dahinter berührt.

### 5.5 Wertung der Würfe

Punkte	Position
10	Nagel im Zentrum
9	15cm vom Nagel
8	30cm vom Nagel
7	45cm vom Nagel
6	60cm vom Nagel
5	>60cm vom Nagel

Jeder Teilnehmer hat 5 Versuche.

Jeder Wurf wird gezählt. Alle fünf Würfe werden zur Gesamtsumme zusammengezählt. Liegt ein Hufeisen auf 2 Ringen, zählt das höhere Resultat.

Es werde die 4 besten Teilnehmer pro Clan gewertet (je nach Clangrösse -> 0-2 Streichresultate).

## 6 Datenblatt Baumtaler werfen

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
1	Set Baumtaler mit Beschriftung (1/10, 2/9, 3/8, 4/7, 5/6)	1	Anlagechef
1	Netz, o.ä. ca. 3,5m hoch	1	Kampfrichter
		1	Schreiber

### 6.1 Probeversuch

Pro Teilnehmer ist ein Probeversuch erlaubt.

### 6.2 Geräte

Die Geräte werden vom Organisator zur Verfügung gestellt.

### 6.3 Disziplinenbeschreibung

Die Baumtaler werden rückwärts über Kopf über ein Hindernis von 3,5m geworfen. Es stehen 5 verschiedene Baumtaler zur Auswahl. Die Baumtaler sind beidseitig mit einer Zahl zwischen 1-10 beschriftet.

### 6.4 Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn der Teilnehmer den Taler nicht über das Hindernis befördern kann.

### 6.5 Wertung der Würfe

Jeder Teilnehmer hat 3 Würfe und kann dabei die Taler selbst wählen.

Es werden die Punkte der obenliegenden Seite zusammengezählt.

Ein Fehlversuch wird mit 0 Punkten gewertet.

Es werde die 4 besten Teilnehmer pro Clan gewertet (je nach Clangrösse -> 0-2 Streichresultate).

## 7 Datenblatt Hindernis-/Finalläufe

Anzahl	Material	Anzahl	Personen
2	Baumstämme zum Tragen	1	Anlagechef
4	Glocken	4	Kampfrichter
2	Hindernisse mit Strohbällen und Baumstämmen	1	Schreiber

### 7.1 Probeversuch

Es ist kein Probeversuch erlaubt.

### 7.2 Geräte

Die Geräte werden vom Organisator zur Verfügung gestellt.

### 7.3 Disziplinenbeschreibung

Pro Clan starten 4 Personen.

Jeder Clan erhält einen Baumstamm. Mit diesem Baumstamm gilt es ein Hindernislauf zu absolvieren. Es ist eine gute Clanzusammenarbeit gefragt.

Die Finalläufe werden im K.O.-System durchgeführt. Ziel ist es, schneller als der gegnerische Clan zu sein.

### 7.4 Fehlversuche

Als Fehlversuch gilt, wenn ein Clan ein Hindernis nicht korrekt passiert. Konsequenzen eines Fehlversuchs werden durch die Wettkampfleitung beurteilt und je nach Situation bewertet (Mögliche Konsequenzen: Zeitstrafe, Disqualifikation, Neustart, o.ä.).

### 7.5 Wertung der Läufe

Der Clan, welcher die Glocke im Ziel zuerst erklingen lässt, gewinnt die Runde und qualifiziert sich für die nächste Runde. Der Verliererclan scheidet aus.