

## **Geplanter Zeitablauf für Athleten am 24.06.2023**

- 12:30 Uhr Eintreffen der Mannschaften an der Kirche Baitz
- 13 Uhr Begrüßung der Clans in der Kirche durch Ortsvorstand  
und Umzug der Clans mit Pipeband zum Festplatz
- 13,30 Uhr Vorstellung der Clans auf dem Festplatz  
und beginn der Disziplinen
  1. Baumstammslalom
  2. Fassrollen und Strohsackwerfen
  3. Baumstammwerfen
- ab ca. 18:00 Uhr bis etwa 18:20 Uhr Tauziehen um den ersten und dritten Platz
- um 18:30 Uhr Einmarsch der Mannschaften in die Arena zur Siegerehrung.

(vorbehaltlich Änderungen)

# Regelwerk der 2. Baitzer Highland Games 2023

Das Regelwerk der Baitzer Highland Games ist Grundlage für das Miteinander der Spiele in der Arena. Es geht um ein faires Miteinander, um Geselligkeit und Spaß am Geschicklichkeit- und Kräftemessen.

## **1. Mannschaften**

Eine Mannschaft (Clan) besteht aus 5 Personen (m/w/gem.)

Mindestalter ist 18 Jahre. Mit Muttizettel Mindestalter 17 Jahre.

Alle Clans, egal, ob Männer, Frauen, gemischt, werden gleich bewertet.

Jeder Clan gibt sich einen Namen, der sich von den anderen unterscheidet.

Jeder Clan hat einen Schlachtruf, der vor jeder Disziplin ertönt.

Jeder Clan benennt einen Clan-Chef, der an den Wettkampfstationen den Clan zur Disziplin anmeldet und der der Ansprechpartner für den Schiedsrichter ist.

Alle Clanmitglieder werden gebeten sich so zu verhalten, dass unser Sport der Baitzer Highland Games und auch der Veranstaltungsort keinen Schaden nehmen.

Beachtet, dass Kinder anwesend sind und auch die Zuschauer mit Freude diese Veranstaltung verfolgen möchten. Die Schiedsrichter an den Stationen entscheiden, diese Entscheidung ist nicht diskutabel.

## **2. Bekleidung/Ausrüstung**

- Es ist bei allen Disziplinen Kilt zu tragen.
- Es ist geeignetes Schuhwerk zu tragen.
- Es ist erlaubt Handschuhe zu tragen. Beim Fassrollen z.B. dringend geboten!
- Zug- oder Haltehilfen sind verboten.
- Hüftgürtel und Bandagen aller Art sind erlaubt.

## **3. Disziplinen**

- Alle Disziplinen werden in vorgegebener Reihenfolge absolviert.
- Die Wettkämpfe beginnen mit der Vorstellung der Clans in der Arena. Hier gibt es bereits die ersten Punkte:  
Es wird das möglichst originale schottische Outfit bewertet, sowie auch wie originell der Schlachtruf lautet und dargebracht wird.
- Die Kampfrichter entscheiden! Diese Entscheidungen sind zu akzeptieren.
- Mit dem Ertönen des Schlachtrufes bekundet dann der Clan zu Beginn jeder Disziplin seine Bereitschaft diese zu absolvieren.
- Das Startkommando lautet immer „Auf die Plätze - Fertig – LOS!“.
- Wird eine Station (vorzeitig) verlassen, gilt diese als beendet!
- Bei der Vorstellung der Clans kann es Punktgleichheiten geben.
- Bei den Laufdisziplinen auf Zeit und bei den Wurfdisziplinen erhält der Sieger immer 10 Punkte, die weiteren Mannschaften erhalten entsprechend demselben Faktor abfallend die Punkte. (teilnehmerabhängig, max. 10 Teams)  
1. Platz = 10 Pkt, 2. Platz = 9 Pkt, 3. Platz = 8 Pkt. usw.
- Das Tauziehen ist der Entscheidungswettkampf und ist den bis dahin ersten 4 Plätzen vorbehalten. Somit ist bis zum Schluss der erste und der dritte Platz offen. Bei ggf. Gleichheit um Platz 2 gibt es zuerst ein Tauziehen. Dann kämpfen Platz 3 und 4 um den dritten Platz; dann Platz 1 und 2 um den Sieg des einmaligen Titels:

**Sieger der zweiten Baitzer Highland Games**

### 3.1. Baumstammslalom

Der ganze Clan schultert den Stamm und beginnt so an der Startlinie den Lauf. Im Parcours geht es im Slalom um 4 Pfähle, deren Abstand ca. 3 m beträgt. Der Clan durchläuft diesen Parcours schnellstmöglich mit dem Stamm und dann in umgekehrter Weise wieder zurück ins Ziel.

Alle Clanmitglieder müssen die gesamte Laufzeit über den Stamm berühren. Am Ziel sind sie, wenn der Letzte die Ziellinie überschritten hat, d.h. der Stamm muss komplett die Ziellinie überqueren.

Der Lauf kann einmal wiederholt werden, der beste Lauf zählt.



Wertung:

Es wird nur ein Lauf gewertet.

Der schnellste Lauf erhält die meisten

Punkte.

Zur Laufzeit werden jeweils 5 Strafsekunden addiert, wenn der Stamm von einem Clanmitglied losgelassen wird.

Stamm ca. 5,50 m lang, ca. 30 kg schwer

Parcours: 4 Pfähle, ca. 3 m Abstand

### 3.2 Fassrollen



Bei dieser Disziplin muss ein gefülltes Fass (Holzfass-oval, ca. 100 kg) von zwei Mitgliedern einmal um eine Kreisstrecke,

Durchmesser ca. 3 m, gerollt werden.

Danach wird das Fass an zwei anderen Clanmitglieder weitergeben, die das Fass in die Gegenrichtung zurück bis wieder über die Ziellinie rollen.

Die dritte Runde wird wieder in erster Richtung gerollt, wobei zuvor die Mitglieder wieder wechseln müssen.

Nach drei Runden wird die Zeit gestoppt und das schnellste Team erhält die meisten Punkte.

Tipp: Die schnellsten 2 Mitglieder sollten zuerst rollen, dann können sie in der 3. Runde noch einmal. Und: Ohne Handschuhe geht hier gar nichts!

### 3.3. Strohsackwerfen

Ein Strohsack, Gewicht ca. 7 kg, wird mit einer normalen Forke in die Höhe geworfen. Es gibt keine Abwurflinie. Jeder Clan benutzt die vorgegebene Forke. Ziel ist es, den Strohsack durch eines der vorgegebenen Felder so hoch wie möglich zu werfen.

Der Spieler steht seitlich oder mit dem Rücken zu den Wurfstangen und wirft den Sack über Kopf so hoch wie möglich durch eine der Höhenmarkierungen oder darüber hinaus. Die Markierungen befinden sich in 3 m, 4 m, 5 m und 6 m Höhe.

Jeder Clan hat drei Versuche, die drei Clanmitglieder nacheinander ausführen. Ein Versuch gilt als begonnen, wenn der Strohsack mindestens in Kopfhöhe geworfen wird und die Forke nicht mehr berührt. Prallt ein Strohsack am Seil zurück ist der Wurf ungültig und darf einmal wiederholt werden.



Wertung:

Von den max. drei Versuchen wird der Beste gewertet. Jede Höhenmarkierung erhält eine vorgegebene Punktzahl. (über 6m 10 Pkte, über 5m 9 Pkte, .... usw.)

### 3.4. Baumstammwerfen:



Ziel ist es den Baum zum Überschlag zu bringen. Es geht nicht um die Weite des Wurfes! Es steht ein festgelegter Baum für alle zur Verfügung. (Länge 4m, Gewicht ca. 22-25 kg, mittlere Stärke ca. 12cm)

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

Jeder Clan hat 3 Versuche. Dabei muss jeder Versuch von einem anderen Clanmitglied ausgeführt werden. Ein Versuch gilt als begonnen, wenn der Stamm vom Boden abgehoben wurde und als

beendet, sobald dieser den Boden wieder berührt.

Der Baum muss selbst aufgenommen werden. Gelingt das nicht, darf der Baum nur beim letzten Versuch in die Hand gestellt werden. Es muss nicht Anlauf genommen werden. Ziel ist es, den Stamm auf „12 Uhr“ zu überschlagen.

Tipp: Das schwerere Ende nach oben nehmen und aus der leichten Hocke heraus werfen. Zur probe der Technik empfiehlt es sich das Training zunächst mit einem kürzeren Stamm zu beginnen.

Der Stamm wird hochgeworfen, so dass er sich einmal dreht und mit dem oberen Ende zuerst aufkommt. Dann kommt es zum Überschlag des Stammes.

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. D.h., der Stamm muss einmal ganz senkrecht stehen und darf nicht wieder zurückkippen.

Ist das Ziel (12 Uhr) erreicht, können Folgeversuche auch unterbleiben. Von den max. drei Versuchen wird der Beste gewertet.

Wertung: (das Clanmitglied steht immer auf „6 Uhr“, das Aufkommen des oberen Endes des Stammes ist die Uhrenmitte.)

Überschlag gerade auf 12 Uhr = 10 Punkte

Überschlag auf 11 Uhr bis 1 Uhr = 8 Punkte

Überschlag auf 10 Uhr bis 2 Uhr = 6 Punkte

Überschlag auf 9 Uhr bis 3 Uhr = 4 Punkte

### 3.5. Tauziehen



Das Tauziehen wird als letzte und entscheidende Disziplin aufgehoben und ist lediglich den bisher Erst- bis Viertplatzierten vorbehalten.

So bleibt der Gewinner bis zum Schluss der Spiele offen.

Die Schiedsrichter fordern die anzutretenden Clans zum Wettkampf auf.

Es nimmt der ganze Clan (5 Personen) teil.

Es wird so oft gekämpft bis ein Clan zweimal gewonnen hat und den Gegner ca. 3m über die Marke zieht.

Allen teilnehmenden Mannschaften wird vor den Highlandgames ein Zeitraum bekanntgegeben, an dem sie auch vor Ort in Baitz trainieren können.