Geplanter Zeitablauf für die Athleten am 28.06.2025

Freitag, den 27.06.2025 aufbauen und üben

13:00 Uhr **Eintreffen der Mannschaften an der Kirche Baitz**

13:30 Uhr **Begrüßung der Clans in der Kirche durch Ortsvorstand und Umzug der Clans mit Pipeband zum Festplatz**

anschließend **Vorstellung der Clans auf dem Festplatz**

und Beginn der Disziplinen

1. Baumstammslalom
2. Fassrollen
3. Strohsackwerfen
4. Baumstammwerfen
5. Tauziehen

Zwischen den Prüfungen spielt ab und zu die Pipeband. Da sich die Band mit den Instrumenten einige Zeit warmspielen muss und nur dann mit gestimmten Instrumenten spielen kann, kann es erforderlich sein, dass Prüfungen auch während einer Disziplin für die Musikvorführungen pausieren.

Danach Einmarsch der Mannschaften in die Arena zur Siegerehrung.

(vorbehaltlich Änderungen)

Regelwerk der 4. Baitzer Highland Games 2025

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.)

Es kann eine Ersatzperson namentlich benannt werden, falls während der Spiele ein Teilnehmer ausfällt. Weitere Clanmitglieder dürfen nicht aktiv an den Wettbewerben teilnehmen. Der Einsatz der Ersatzperson muss den Schiedsrichtern angezeigt werden.

Die Medaillen (alle Teilnehmer) und die Ehrenpreise für die Plätze 1-3 werden für 5 Teilnehmer vergeben.

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.
- hat einen Schlachtruf, der vor jeder Disziplin ertönt.
- 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.

Jeder Clan kann ein Klapppavillon mit 3 x 3 m am Festplatz aufstellen. Der Platz dafür wird zugewiesen.

Jeder Clan erhält unentgeldlich1 Kasten Wasser und 1 Kasten Bier.

2. Bekleidung/Ausrüstung

- Es ist bei allen Disziplinen Kilt zu tragen.
- Es ist geeignetes Schuhwerk zu tragen. Fußballschuhe sind erlaubt, **nicht** erlaubt sind Schuhe mit Schraubstollen oder Spikes.
- 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 und Punktesystem

- 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.

  Weiterhin fließt Choreografie und Originalität der Vorstellung mit ein.

  Die Bewertung erfolgt durch die Richter und durch alle Mannschaften, die Punkte für die gegnerischen Mannschaften verteilen.
- Die Kampfrichter entscheiden! Diese Entscheidungen sind zu akzeptieren.
- Mit dem Ertönen des Schlachtrufes bekundet 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 allen Disziplinen erhält der jeweilige 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 eine Teilprüfung im K.O.-Verfahren, die in die Gesamtwertung eingeht.

Sieger der vierten Baitzer Highland Games wird die Mannschaft, die die meisten Punkte aus allen Prüfungen hat.

5. Wettkämpfe

5.1. 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.

Stamm ca. 5,50 m lang, ca. 30 kg schwer Parcours: 4 Pfähle, ca. 3 m Abstand

Wertung: Es wird nur ein Lauf gewertet.
Zur Laufzeit werden jeweils 5 Strafsekunden addiert,

- wenn der Stamm von einem Clanmitglied losgelassen wird
- für jegliche Berührung einer Slalomstange (mit Holzstamm, Hand oder Körper).

Der schnellste Lauf erhält die meisten Punkte.

5.2. 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 andere 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.

Das Fass muss in jeder Runde vollständig und sichtbar über die Linie bewegt worden sein.

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!

5.3. Strohsackwerfen

Ein Strohsack, Gewicht ca. 7 kg, wird mit einer normalen dreizinkigen Forke geworfen.

Ziel ist es, den Strohsack in eine vorgegebene Richtung so weit wie möglich zu werfen.

Es kann Anlauf genommen werden.

Es gibt einen markierten Abwurfbereich 1,5 x 1 m mit Abwurflinie. Ein Übertreten, auch nach dem Abwurf, ist maximal mit einem Fuß möglich, wird jedoch mit einem Abzug von 3 m geahndet. Bei einem Übertreten mit mehr als einem Fuß ist der Versuch ungültig.

Es wird die Weite ab der Mitte der Abwurflinie bis zur hinteren Kante des Strohsacks gemessen, die zum Werfer zeigt.

Auch in dieser Disziplin hat jeder Clan 3 Versuche. Jeder Versuch ist durch einen anderen Werfer auszuführen.

Ein Versuch gilt als begonnen, wenn der Strohsack über die Abwurflinie gelangt.

Wertung: Es werden die Ergebnisse der 3 Würfe addiert und die Gesamtmeter bestimmen dann den Rang der Mannschaft in dieser Prüfung.

5.4. 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. 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.

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) zwei Mal erreicht, können Folgeversuche auch unterbleiben. Von den max. drei Versuchen werden die beiden besten gewertet.

Wertung:

Die 12 Uhr Ausrichtung ist markiert und gilt als Richtmaß, parallel dazu liegende Stämme werden als 12 Uhr gewertet.

Überschlag gerade auf 12 Uhr = 10 Punkte
Überschlag auf 11 Uhr oder 1 Uhr = 8 Punkte
Überschlag auf 10 Uhr oder 2 Uhr = 6 Punkte
Überschlag auf 9 Uhr oder 3 Uhr = 4 Punkte

Die Gesamtpunktzahl bestimmt den Rang der Mannschaft in dieser Prüfung und damit die Punkte für diese Disziplin

5.5. Tauziehen

Das Tauziehen ist eine Teilprüfung und geht in die Gesamtwertung ein.

Es nimmt der ganze Clan (5 Personen) teil.

Die Mannschaften treten in einer ausgelosten Reihenfolge gegeneinander im K.O. System an.

Die Schiedsrichter fordern die anzutretenden Clans zum Wettkampf auf, Sieger ist, wer den Gegner ca. 3m über die Marke zieht.

Die Mannschaften erhalten Punkte gemäß der Rangliste.

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

Auf jeden Fall kann am Freitag, den. 27.06.2025 ab 16:00 Uhr beim Aufbauen, auch des eigenen Pavillons, mitgeholfen und danach trainiert werden.