

Ausschreibung für Lowlander 2019

Wettbewerbe und Regeln

Redaktionsschluss: 19.02.2019

Teilnahmeberechtigt sind:

- Amateurmansschaften
- Frauen und Männer ab 18 Jahre
- Jugendliche unter 18 Jahre mit Einverständnis der Erziehungsberechtigten.

Wettbewerbe

- | | |
|------------------------|----------------------|
| - Strohsackhochwurf | Einzeldisziplin |
| - Baumstamm-Überschlag | Einzeldisziplin |
| - Baumstammtragen | Einzeldisziplin |
| - Steinstoßen | Einzeldisziplin |
| - Hufeisenwerfen | Einzeldisziplin |
| - Baumstamm-Slalom | Mannschaftsdisziplin |
| - Fassrollen | Mannschaftsdisziplin |
| - Tauziehen | Mannschaftsdisziplin |

Reihenfolge der Teilnehmer

- Die Startreihenfolge der Teilnehmer innerhalb ihres Clans wird vor dem ersten Wettbewerb schriftlich in der Wettkampfliste festgelegt.

Clan

- Ein Clan besteht aus sechs Clanmitgliedern.
- In folgenden Kategorien können Clans gemeldet werden:
 - Männerclan
Der Clan besteht aus sechs Männern.
 - Frauenclan
Der Clan besteht aus sechs Frauen.
 - Mixed-Clan
Im Clan müssen mindestens drei Frauen starten.

Ablauf

- Die Wettbewerbe finden im Kreisbetrieb statt.
- Der erste Wettbewerb pro Clan wird zu Beginn durch Losentscheid ermittelt.
- Die weitere Reihenfolge der Wettbewerbe ergibt sich für jeden Clan anhand der Nummerierung der Wettkampfstationen.
- Der Finalwettbewerb der Highland Games ist das Tauziehen. Zu diesen Finalwettbewerb treten die besten acht Clans, nach Absolvierung aller Wettbewerbe, im K.O.-System gegeneinander an.
- Innerhalb des Wettkampfareals können den Clans keine separaten Aufenthaltsbereiche zugewiesen werden.

Anmeldung

- Die Anmeldung zum Wettbewerb erfolgt durch das ausgefüllte Anmeldeformular, online, per Fax oder postalisch.
- Die angemeldeten Clans sind auf der Homepage einzusehen.

Wertung

- In die Clanwertung (Mannschaftswertung) kommen die fünf besten Ergebnisse je Clan in den Einzeldisziplinen sowie die erzielten Punkte aus den Mannschaftsdisziplinen.
Der 6. Platz innerhalb des Clans ist der Streichwert in dem jeweiligen Einzelwettbewerb.
- Es erfolgt entsprechend der Wettbewerbe eine Einzelwertung und eine Clanwertung (Mannschaftswertung).
- Für die Einzelwertung werden nur die Punkte der Einzeldisziplinen berücksichtigt.
- Einsprüche gegen die aktuelle Wertung sind sofort nach dem jeweiligen Versuch beim, für den Wettkampf zuständigen Kampfrichter an der Wettkampfstätte einzulegen.
- In den Kategorien Frauenclan und Mixed-Clan erfolgt nur eine Wertung, wenn mindestens zwei Clans je Kategorie an allen Wettbewerben teilnehmen.

Kleidung

- Alle Teilnehmer müssen einen Kilt tragen.
Die Kilts können vor Ort beim Veranstalter gegen eine Gebühr ausgeliehen werden.
- Verschiedene Sorten von Schuhen sind zugelassen.
Erlaubt sind festes Schuhwerk mit Profil sowie Fußballmultinockenschuhe.
Nicht erlaubt sind alle weiteren Arten von Fußballschuhen und Spikes.
Eine Übersicht dazu gibt es in der **Anlage 1 „Schuhe“** hier.
- Standard-Handschuhe zum Schutz der Hände sind erlaubt, dürfen aber nicht präpariert, fest zugebunden oder auf irgendeine Art verändert sein, welche die Leistung bei den Würfeln steigert. Die Verwendung von Haftmitteln sowohl an den Handschuhe wie auch an den Händen ist nicht erlaubt.
- Finger dürfen einzeln, aber nicht zusammen getaped sein.
- Sportgürtel, zum Beispiel Gewichthebergürtel, sind erlaubt.
- Jegliche Gegenstände oder Gerätschaften, die einen Vorteil verschaffen sind verboten.

Anmeldekautio

- Jeder teilnehmende Clan überweist eine einmalige Anmeldekautio in Höhe von 50,00 €. Parallel dazu erfolgt die Anmeldung des Clans.
- Am Wettkampftag bekommen die Clans davon 20,00 € zurück erstattet.
- Der einbehaltene Betrag wird u. a. für Getränke welche dem Clan zum Wettkampf bereitgestellt werden, verwendet. Weiterhin bekommt jeder Clan sechs Tageskarten incl. Abendveranstaltung für seine Mitglieder sowie weitere drei Tageskarten incl. Abendveranstaltung für Begleitpersonen.
- Die Anmeldekautio ist auf folgendes Konto zu überweisen:

Sparkasse Gera-Greiz	Inhaber:	SPORTS LIVE Bischoff
IBAN: DE61 8305 0000 0000 0564 13	Verwendungszweck:	Highland Games
BIC-Code: HELADEF1GER		Clanname
- Die Anmeldekautio muss bis fünf Tage vor dem Veranstaltungstermin auf das oben genannte Konto überwiesen sein, ansonsten wird der Clan aus der Teilnehmerliste gestrichen und kann nicht starten.

Die Wettbewerbe

Hufeisenwerfen

- Hierbei muss ein Hufeisen aus 10 Metern Entfernung so nah wie möglich an einen Stock geworfen werden.
- Der Stock hat einen Durchmesser von ca. 3cm und eine Höhe von ca. 20cm.
- Um den Stock herum befinden sich vier Kreise mit einem Durchmesser von jeweils 30, 60, 90 und 120 cm.
- Jeder Lowlander hat drei Versuche.
- Der beste Versuche wird gewertet.
- Punkte erhält man durch die erzielte Nähe zum Stock.
- Wertung
 - Direkt um den Stock innerhalb von 10cm 10 Punkte
 - Hufeisen innerhalb der 30 cm 6 Punkte
 - Hufeisen innerhalb der 60 cm 4 Punkte
 - Hufeisen innerhalb der 90 cm 2 Punkte
 - Hufeisen innerhalb der 120 cm 1 Punkte
- Gewertet wird die Stelle, wo das Hufeisen letztendlich liegen bleibt.
- Berührt das Hufeisen eine Kreislinie, zählen die Punkte für diesen Wertungsbereich.

Baumstammtragen

- Bei diesem Wettbewerb müssen zwei Holzstämme um ein Oval in einer bestimmten Zeit getragen werden.

Zeitlimit Männer: 45 Sekunden
 Frauen 45 Sekunden

- Das Gewicht der Holzstämme beträgt:
 - Männer je 28,0 kg
 - Frauen je 22,5 kg
- Das Oval hat eine Länge von ca. 10 m, Laufstrecke gesamt 20 m.
- Für jede gelaufene halbe Länge (5m) des Ovals gibt es Punkte.
- Den ersten Punkt gibt es nach gelaufenen 7 halben Längen.
(7 halbe Längen = 35 m = 1 Punkt)
- Setzt der Wettkämpfer ein oder beide Holzstämme ab, gilt der Lauf als beendet und es zählen die vollendeten halben Längen.

- Die Wertung:

½ Längen	Punkte
7	1 Punkt
8	2 Punkte
9	3 Punkte
10	4 Punkte
11	5 Punkte

½ Längen	Punkte
12	6 Punkte
13	7 Punkte
14	8 Punkte
15	9 Punkte
16	10 Punkte

½ Längen	Punkte
17	11 Punkte
18	12 Punkte
19	13 Punkte
20	14 Punkte
21	...

Baumstamm-Überschlag

- Ein Baumstamm wird hochkant angehoben.
Bei der Übergabe kann dem Teilnehmer durch Clanmitglieder geholfen werden.
- Die Aufnahme des Baumstammes muß selbstständig durch den Teilnehmer erfolgen.
Eine Hilfe von Clan-Mitgliedern ist hierbei nicht erlaubt.
- Mit einem kurzen Anlauf versucht der Lowlander den Baum so zu werfen, dass dieser sich um 180 Grad dreht, aufsetzt und dann so gerade wie möglich nach vorn in die so genannte 12 Uhr-Linie kippt.
- Bei einem perfekten Überschlag zeigt der Baum direkt auf die 12 Uhr in einer gedachten Linie vom Punkt des Abwurfes bis zum Punkt der Landung und darüber hinaus.
- Eine Stopplinie wird nicht benutzt. Über die Länge des Anlaufes entscheidet der Athlet.
- Jeder Lowlander hat drei Versuche.
- Der beste Versuch kommt in die Wertung.
- Punkte erhält man durch die Lage des Baumstammes nach dem Wurf und durch die Größe des Baumstammes.
- Baumstämme
 - Männer
 - leichter Baumstamm Gewicht: 21,0 kg Länge: 4,70 m
 - schwerer Baumstamm Gewicht: 32,0 kg Länge: 5,00 m
 - Frauen
 - leichter Baumstamm Gewicht: 15,7 kg Länge: 4,60 m
 - schwerer Baumstamm Gewicht: 19,6 kg Länge: 5,00 m
- Wertung:
 - leichter Baumstamm Männer / Frauen

Baumstamm aufgenommen und geworfen	2 Punkte
Baumstamm aufgenommen, geworfen und überschlagen liegt zwischen 15 vor oder 15 nach 12 Uhr	4 Punkte
liegt genau auf 12 Uhr oder 5 vor oder 5 nach 12 Uhr	6 Punkte
 - schwerer Baumstamm Männer / Frauen

Baumstamm aufgenommen und geworfen	3 Punkte
Baumstamm aufgenommen, geworfen und überschlagen liegt zwischen 15 vor oder 15 nach 12 Uhr	7 Punkte
liegt genau auf 12 Uhr oder 5 vor oder 5 nach 12 Uhr	10 Punkte
- Als Wertung gilt:
Wenn der Baumstamm sich nicht überschlägt oder wenn der Baum sich zwar überschlägt, aber in Richtung Abwurf zurück kippt, gibt es die Punkte für „Baumstamm aufgenommen“.

Steinstoßen

- Hier muss ein Stein so weit wie möglich weggestoßen werden.
- Das Gewicht der Steine beträgt:

Männer	8,0 kg
Frauen	6,5 kg
- Jeder Lowlander hat 3 Versuche; der Beste Versuch kommt in die Wertung.
- Gestoßen wird mit einem Stein aus einem rechteckigen Abwurfbereich.
- Der Stein muss einarmig gestoßen werden. Der Stein darf nicht geworfen werden d. h. der Stein muss Kontakt zum Hals haben.
- Innerhalb des Abwurfbereichs darf Anlauf genommen werden.
- Es darf nicht über den Abstoßbalken getreten werden, ansonsten gilt der Stoß als ungültig.
- Während des gesamten Versuchs muss immer mindestens ein Fuß innerhalb des Abwurfbereichs bleiben. Zu Beginn und zum Ende eines Stoßes darf sich ein Fuß außerhalb der Seitenlinie befinden.
- Stürzt ein Teilnehmer, berührt er mit der Hand den Boden, stolpert er aus dem Abwurfbereich etc. gilt der Versuch als ungültig.
- Stöße außerhalb der Sektorengrenzen sind ebenfalls ungültig.
- Punkte erhält man für die erzielte Weite.
- Berührt der Stein eine Wertungslinie, zählen die Punkte für diesen Wertungsbereich.
- Wertung der Stöße:

Weite	Punkte
ab 6,5m	1 Punkt
ab 7,0m	2 Punkte
ab 7,5m	3 Punkte
ab 8,0m	4 Punkte
ab 8,5m	5 Punkte
ab 9,0m	6 Punkte

Weite	Punkte
ab 9,5m	7 Punkte
ab 10,0m	8 Punkte
ab 10,5m	9 Punkte
ab 11,0m	10 Punkte
ab 11,5m	11 Punkte
ab 12,0m	12 Punkte

Strohsackhochwurf

- Hierbei wird ein auf dem Boden liegender Strohsack mit einer Forke über ein in 3,00; 4,00; 5,00; 6,00; 7,00 oder 7,50 Metern Höhe gespanntes Seil geworfen.
- Punkte erzielt man aufgrund der erreichten Höhe:

	Männer	Frauen
3,00 m	0 Punkte	2 Punkte
4,00 m	2 Punkte	4 Punkte
5,00 m	4 Punkte	6 Punkte
6,00 m	6 Punkte	8 Punkte
7,00 m	8 Punkte	10 Punkte
7,50 m	10 Punkte	

- Jeder Lowlander hat drei Versuche.
- In die Wertung kommt der höchste gültige Wurf.

Fassrollen

- Ein Clan besteht auch hier aus sechs Lowlandern.
- Besteht ein Clan nur aus fünf Lowlandern muss beim letzten Wechsel ein Lowlander aus der ersten Paarung nochmals laufen.
- Die Paarungen werden durch die Clans selbst festgelegt.
- Bei diesem Wettbewerb muss ein Fass (120 kg) um einen vorgegebenen Kreisparcours von zwei Clanmitgliedern bis über die Start/Ziellinie gerollt werden. Dort angekommen übernehmen zwei andere Clanmitglieder das Fass und rollen es zurück über die Start/Ziellinie. Hier erfolgt der dritte und letzte Wechsel, auch hier wird das Fass bis über die Start/Ziellinie gerollt.
- Jedem Clan stehen drei Wertungsläufe zu.
- Wertung:

1. Platz	50 Punkte	6. Platz	28 Punkte	11. Platz	18 Punkte
2. Platz	45 Punkte	7. Platz	26 Punkte	usw. bis Platz 19	
3. Platz	40 Punkte	8. Platz	24 Punkte	19. Platz	2 Punkte
4. Platz	35 Punkte	9. Platz	22 Punkte	20. Platz	2 Punkte
5. Platz	30 Punkte	10. Platz	20 Punkte		

Baumstamm-Slalom

- Dieser Wettbewerb ist ein Mannschaftswettbewerb.
- Ein Clan besteht aus sechs Lowlandern.
Fünf Lowlander nehmen den Baumstamm gemeinsam auf die Schulter und starten auf Kommando durch einen Slalomparcours.
Der 6. Lowlander (der nicht mit läuft) kann seinen Clan mit Wendekommandos im Wettkampf unterstützen.
- Der Parcours ist ein Wendeparcours, er muss in beiden Richtungen durchlaufen werden.
- Lässt ein Clanmitglied den Baumstamm länger als 3 sec. los, wird der Lauf für ungültig erklärt.
- Der erste Lowlander am Baumstamm geht immer zuerst durch den Parcours.
- Gestartet wird von einer Start-/Ziellinie.
- Beim Kommando des Schiedsrichters läuft die Zeit, welche erst gestoppt wird, wenn das letzte Clanmitglied die Ziellinie überquert hat.
- Bei diesem Wettbewerb entscheidet die gelaufene Zeit über die Platzierung.
- Der Clan mit der schnellsten Zeit ist Sieger.
- Jedem Clan stehen drei Wertungsläufe zu.
- Wertung:

1. Platz	50 Punkte	6. Platz	28 Punkte	11. Platz	18 Punkte
2. Platz	45 Punkte	7. Platz	26 Punkte	usw. bis Platz 19	
3. Platz	40 Punkte	8. Platz	24 Punkte	19. Platz	2 Punkte
4. Platz	35 Punkte	9. Platz	22 Punkte	20. Platz	2 Punkte
5. Platz	30 Punkte	10. Platz	20 Punkte		
- Die gewonnenen Punkte gehen in die Clangesamtwertung ein.

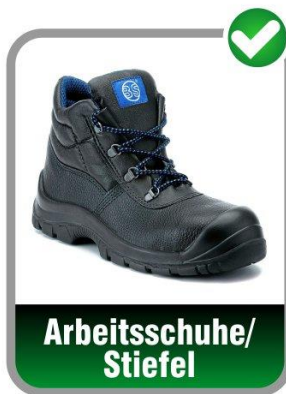
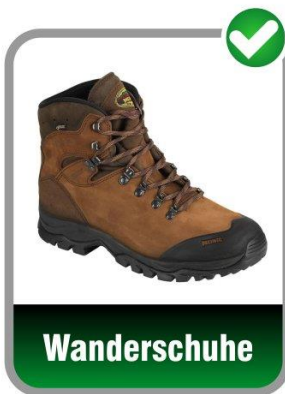
Tauziehen

- Für den Wettbewerb sind die besten 8 Clans nach dem bis dato vorliegenden Zwischenstand von 6 Disziplinen startberechtigt.
- Hierbei treten jeweils 2 Clans mit je 5 Lowlandern gegeneinander an.
- Ziel ist es den gegnerischen Clan nach dem Kommando „Go“ bis zu einer bestimmten Markierung zu ziehen.
- Der Fairness halber wird mit nackten Füßen auf dem Rasen gezogen und ohne Handschuhe.
- Die Verwendung von Haftmitteln an den Händen ist nicht erlaubt.
- Das Heranziehen des Seiles durch Kletterbewegungen mit den Händen, sogenanntes Nachgreifen, ist den Clanmitgliedern untersagt und gilt als Regelverstoß
- Der letzte Mann vom Clan am Seil, kann das Seil lose um seinen Körper legen, er darf es nicht nach vorn führen und zusammenhalten und es darf sich nicht auf das Seil gelegt werden.
- Der Wettkampf wird im K.O.-System durchgeführt.
- Der zuerst genannte Clan startet auf der vom Wettkampfgericht aus gesehenen linken Seite.
- Die Paarungen der 1. Runde werden gesetzt.
1. Platz gegen 8. Platz 3. Platz gegen 6. Platz
2. Platz gegen 7. Platz 4. Platz gegen 5. Platz
- Die Wertung
1. Platz 50 Punkte 2. Platz 45 Punkte 3. Platz 40 Punkte
4. Platz 35 Punkte 5. Platz – 8. Platz jeweils 30 Punkte
- Die Verlierer der ersten Wettkampfrunde belegen die Plätze 5 – 8 und erhalten die gleiche Punktzahl von 30 Punkten.

Anlage 1

Schuhe

Zugelassene Schuhe:



Nicht zugelassene Schuhe:

