



## **Regelwerk zu den Bavarian Highlandgames (Stand 01.08.2014)**

### **1.) Dauer und regulative Grundlage des Wettkampfes:**

Der Wettkampf dauert über einen vollen Tag. Gewertet werden die jeweiligen Einzelleistungen der zum Einzelwettbewerb gemeldeten Wettkämpfer sowie die Teamleistung der gemeldeten Teams. Jedes Teammitglied nimmt automatisch am Einzelwettkampf teil. Als ein Team gelten die vom Veranstalter festgelegte Teilnehmeranzahl, welche vor dem Wettkampf namentlich genannt sein müssen. Zusätzlich kann ein Ersatzmann/-frau genannt werden, der/die dann eingesetzt werden kann, wenn sich einer der gemeldeten Wettkämpfer/-innen vor oder während dem Wettkampf verletzt und nicht mehr an den Wettkämpfen teilnehmen kann. Wer einmal ausgewechselt wurde, kann nicht mehr zurück gewechselt werden. Teilnahmeberechtigt ist jede volljährige Person, unabhängig von Geschlecht, Herkunft, Haut- oder Haarfarbe, Muttersprache, Gesinnung, Schuhgröße oder anderen Merkmalen. (Tiere gelten hierbei nicht als „Person“ und sind somit nicht Teilnahmeberechtigt. Ausgenommen hiervon sind Menschen, die als „Viech“ bezeichnet werden. (Diese dürfen natürlich ebenfalls antreten!). Voraussetzung ist lediglich, dass der/die Wettkämpfer/-in körperlich in einer solchen Verfassung ist. Dass diese/-r die Highland Games ohne Schaden an Geist und Körper bewältigen kann. Die Teilnahme jedes Wettkämpfers bzw. jeder Wettkämpferin erfolgt auf eigene Gefahr. Eine Haftung gegenüber dem Veranstalter ist in Bezug auf Verletzungen oder etwaigen Diebstählen von persönlichen Sachen ausgeschlossen.

### **2.) Die gemeldeten Teams**

Gegeneinander antreten werden in den Teamwettbewerben alle Teams, welche jeweils aus der vor dem Wettkampf als Team festgelegten Anzahl von Athleten/-innen bestehen. Die Namen der Wettkämpfer sind vor dem Wettkampf an den Oberschiedsrichter zu melden. Zusätzlich zu den gemeldeten Wettkämpfern können die Teams jeweils einen Ersatzmann/-frau nennen. Jedes Team wird durch einen von sich aus gewählten Teamkapitän vertreten. Der Teamkapitän ist gleichzeitig bei strittigen Entscheidungen der Ansprechpartner für den Oberschiedsrichter.

### **3.) Aufteilung der Teams zu den Wettkämpfen**

Bei den Wettkämpfen treten die Teams im direkten Vergleich an. Sofern der Wettkampf eine Auslosung für die gegeneinander antretenden Teams vorsieht, wird dies vor dem jeweiligen Durchgang vollzogen.

### **4.) Kleiderordnung**

Die Wettkämpfe finden in der wahren bayerischen Urtracht, dem Kittl (hochdeutsch=Kilt) statt. Alternativ kann jedes Kleidungsstück verwendet werden, welches mindestens aus einem Einröhler besteht. Wer sein Werkzeug für die Zukunftsplanung meint gesondert gegen Wind und Wetter schützen zu müssen, kann dies im Sinne der weiterschreitenden Evolution vollziehen.

### **5.) Die Disziplinen**

Die Disziplinen bei den Bavarian Highland Games sind: (Es können bei den Wettkämpfen durch den Veranstalter einzelne Wettkämpfe abgesagt werden)

- |                                                       |                           |
|-------------------------------------------------------|---------------------------|
| 1.) Hopfaseul´n schmeiß´n                             | Einzelwettbewerb und Team |
| 2.) as G`wicht hochwerfa                              | Einzelwettbewerb und Team |
| 3.) An Stoa weit werfa                                | Einzelwettbewerb und Team |
| 4.) An Stoa heb´n                                     | Einzelwettbewerb und Team |
| 5.) a Hügelrenna                                      | Teamwettbewerb            |
| 6.) a Faß´l roll´n mit de Händ rauf und runter.       | Teamwettbewerb            |
| 7.) Stangabrettlskilaffa ( im Skigebiet...was sonst?) | Teamwettbewerb            |
| 8.) Koffer´l Schlepp´n                                | Einzelwettbewerb und Team |
| 9.) Strohhall´n hochwerfa                             | Einzelwettbewerb und Team |

- 9.) Eiertratz´n ( Mit faulen Eiern an Gegner verjog`n)  
 10.) Strickziag´n  
 11.)Bamslalom

Teamwettbewerb ausser Wertung  
 Teamwettbewerb im  
 Ausscheidungsverfahren  
 Teamwettbewerb

## 6.) Die Gewichtsvorgabe zu den Einzeldisziplinen

Disziplin	Gewichtsklasse
Weight for Height	19,8 kg Einstieg
	25,4 kg Qualifikation
Putting the Stone	ca. 12,0 kg
Tossing the Caber	Länge 4,00 m Einstieg
	4,50 m Qualifikation

## 7.) Disziplinverteilung

Der Wettkampf besteht für die Teamwettkämpfer aus insgesamt 11 Disziplinen und für die rein als Einzelwettkämpfer antretenden aus 6 Disziplinen. Die Festlegung der Reihenfolge, in welcher der Wettkampf abgehalten wird, obliegt dem Oberschiedsrichter sowie der Organisationsleitung. Es wird bei den Kraftdisziplinen kein zeitlicher Ablauf vorgegeben und die Wettkämpfer/-innen treten nach freien Stücken an. Allerdings müssen die Teams geschlossen antreten und können nicht jeweils einzeln an den Start gehen. Sofern die Wettkampfstation besetzt ist, hat kein Wettkämpfer/-in ein Anrecht auf Bevorzugung. Jedes Team ist für die fristgerechte Durchführung seiner Wettkämpfe selbst verantwortlich. Wird der Wettkampf nicht fristgerecht bis zum Ende des Wettkampfes durchgeführt, erfolgt keine Wertung für den Wettkämpfer/-in bzw. dem Team.

Hopfaseul´n schmeiß´n, Stoa weit werfa, G´wicht hoch, Stoa heb´n, Koffer´l schlepp´n und Strohhall´n hochwerfa werden paralell zu den sonstigen Teamwettbewerben durchgeführt. Bei einzelnen Teamwettbewerben können aus Platzgründen einzelne Einzelwettkampfdisziplinen für die Dauer des Teamwettbewerbes nicht durchgeführt werden.

**Hinweis Eiertratz´n:** Das Eiertratz´n wird als freiwillige Zusatzdisziplin für die allgemeine Unterhaltung durchgeführt und stellt keine Wettkampfdisziplin dar. Jedes Team, welches jedoch beim Eiertratz´n mitmacht, erhält einen Bonuspunkt für die Teamwertung. Das beste Eiertratz-Team erhält ebenfalls einen kleinen Siegerpreis überreicht.

## 8.) Startreihenfolge

Nachdem eine Disziplin absolviert ist, geht der Sportler, der als erster am Start war, beim nächsten Durchgang nach ganz hinten, und die anderen rutschen nach. Gestartet wird bei den Einzelwertungen nach der Reihenfolge der vermerkten Startnummer innerhalb des Teams. Also z.B. Team Nr 1 Starter 1 beginnt den Wettkampf und der Starter Nr. 5 des Teams 1 ist als letzter dran.

## 9.) Hilfsmittel

Die Finger dürfen mit Tape versehen werden, es dürfen aber nicht mehrere Finger mit Tape zusammengebunden werden. Es dürfen keinerlei Griffhilfen verwendet werden. Handschuhe sind nicht erlaubt. Magnesium darf verwendet werden, wobei Harze oder sonstige Haftmittel nicht zugelassen sind. Beim Weight for Height dürfen keine Schuhe verwendet werden, die dem Zweck dienen, den Athleten deutlich größer zu machen. Beim Tug O War (Strickziag´n) dürfen Schuhe mit Stollen oder Spikes und auch spezielles

Rasensportschuhwerk verwendet werden. Bei den Laufdisziplinen dürfen normale Laufschuhe (auch Stollenschuhe wie Fußballschuhe ) verwendet werden.

### **10.) Bruchschaden**

Wenn ein Gerät während des Wettkampfes zerstört wird und nicht kurzfristig repariert werden kann, wird der aktuelle Durchgang mit dem neuem Gerät neu gestartet. In Ausnahmefällen kann der Wertungsrichter entscheiden, dass die alte Runde mit dem neuen Gerät beendet wird.

### **11.) Tossing the Caber ( Hopfseule schmeißen )**

Der Baumstamm wird in einer Kategorie zur Verfügung gestellt. Er hat eine bei den Herren zum Einstieg eine Mindestlänge von 4,00 Metern und bei den Frauen mindestens 2,50 Meter (Wettkampfbaum). Grundsätzlich kann der Baumstamm jedoch eine beliebige Länge haben. Die jeweiligen Teamkapitäne können in Absprache mit dem Oberschiedsrichter eine Kürzung des Baumstammes einfordern, wenn der Verdacht besteht, dass mindestens 80% der Wettkämpfer den Baumstamm nicht zum Überschlag bringen. Es wird vor dem Wettkampf durch den Oberschiedsrichter bestimmt, welcher Baumstamm für den Wettkampf verwendet wird. Jeder Teilnehmer hat im Wettkampf zwei Versuche. Der Teilnehmer bekommt den Baumstamm auf Wunsch von seinen Teamkollegen aufgestellt. Er kann sich den Baumstamm natürlich auch selbst und ohne seine Teamkollegen aufstellen.

Sobald er den Baumstamm anhebt, gilt der Versuch als begonnen. Lässt der Teilnehmer den Stamm wieder los, und das Ende des Stammes berührt den Boden, gilt dies als Fehlversuch.

Der Baumstamm wird angehoben und nach einem Anlauf so vor einer vorhandenen Markierung geworfen, dass er möglichst auf einer gedachten 12:00 Uhr-Linie liegen bleibt. Die Anlaufstrecke kann durch den Wertungsrichter begrenzt werden, wenn die Sicherheit des Publikums oder der Teilnehmer gefährdet ist. Die Wertung erfolgt nach dem Schema eines Uhrzeigers (siehe Bild 1). Wenn der oder die Athlet/-in den Baumstamm geworfen hat, muss er solange stehen bleiben, bis der Wertungsrichter die genaue Position des Stammes bestimmt hat. Landet der Baum nicht direkt vor, sondern links oder rechts vom Aktiven, zählt die Position, die das dünne Ende des Stammes zum Aktiven einnimmt (siehe Bild 2). Gewertet wird die Position, wo das dünne Ende des Baumstammes (Handflächenstück) nach dem Abwurf aufkommt. Springt oder rollt der Baumstamm danach zur Seite weg, ist das nicht von Bedeutung. Ein Schiedsrichter achtet darauf, dass der Wettkämpfer nicht über die Markierungslinie beim Abwurf übertritt.

Sofern der Überschlag nicht erfolgreich war, wird durch den Schiedsrichter die Differenz des zuletzt in der Hand gehaltenen Endstückes des Baumes zur Abwurfslinie gemessen. Sollte es keinem der Teilnehmer gelingen, einen Überschlag zu erzielen, kann nach Rücksprache mit den Aktiven und dem Wertungsrichter, der Baum ein Stück abgeschnitten und eine neue Runde gestartet werden. Das Hopfseule schmeißen wird mit jeweils zwei Versuchen ausgetragen und beide Versuche kommen in die Wertung. Der Wettkämpfer muss deutlich den Willen zeigen, die Hopfseule zum Überschlag zu bringen. Ein seitlichen Wegrollen der Hopfseule wird nicht als Versuch gewertet und als ungültig erklärt. Die Weite wird im rechten Winkel zur Grundlinie gemessen.

Bei den Herrenteams gibt es zwei unterschiedliche Baumstammlängen. Wer die Einstiegslänge von 4,00 Meter zum Überschlag bringt, hat die Möglichkeit, Sonderpunkte für die Einzelwertung mit dem Qualifikationsbaum zu sammeln.

#### Es wird wie folgt gewertet:

3 Punkte für 12:00 Uhr Toss

2 Punkte für 10:30 Uhr bzw. 1:30 Uhr Toss

1 Punkt für 9:00 Uhr bzw. 3:00 Uhr Toss

12 Punkte für die weiteste Weite ( bei z.B. 12 Wettkämpfer )

11 Punkte für die zweite Weite usw. bis zu 1 Punkt für die schlechteste Weite

Bild 1

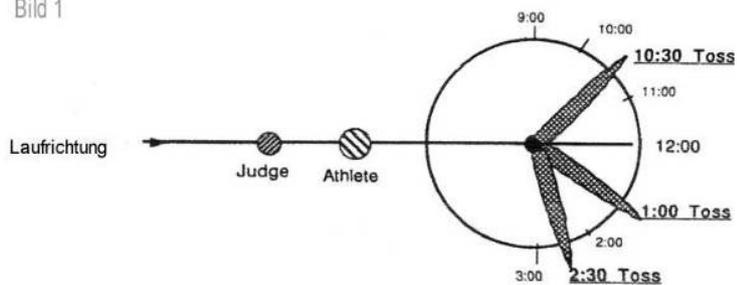
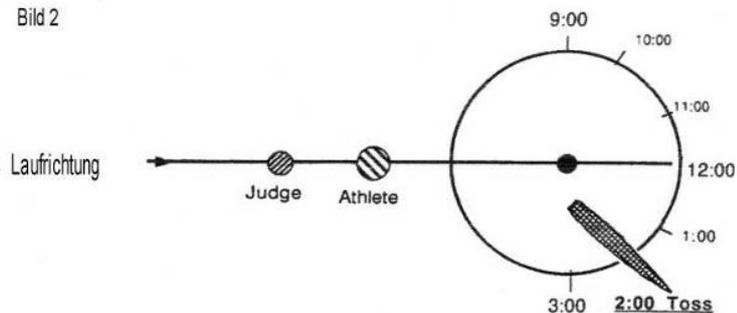


Bild 2



## 12.) Weight for Height ( as Gwicht hoch werfa )

Material und Form des Gewichts sowie des Griffs sind beliebig. Insgesamt darf das Gewicht nicht länger als 45 cm sein. Normalerweise sollte das Gewicht aber kürzer sein, damit es beim Schwingen nicht den Boden berührt. Das Gewicht wird mit einer Hand geworfen. Nach Absprache mit den Teams vor dem Wettkampf, ist jede vom Oberschiedsrichterrichter erlaubte Technik zulässig. Jede-r Teilnehmer/-in hat drei Versuche. Für die Teamwertung zählen die insgesamt von allen Wettkämpfern/-innen erzielten höchsten Höhen. Die am Start befindlichen Wettkämpfer/-innen können selber entscheiden, bei welcher Höhe sie einsteigen, wobei die Anfangshöhe bei 2,50 Meter beginnt. Im Wettkampfverlauf können Höhen beliebig ausgelassen werden. Liegt die Begrenzungsstange lose auf, gilt ein Versuch als ungültig, wenn sie durch Berührung des Gewichtes herunter fällt. Ist die Begrenzungsstange fixiert und das Gewicht berührt die Stange beim Überqueren, entscheidet der Wertungsrichter, ob der Versuch gültig ist oder nicht.

Erreichen zwei Teilnehmer die gleiche Höhe, ist derjenige besser platziert, der die geringere Anzahl von Fehlversuchen aufweist. Sind auch die Fehlversuche identisch, haben die betroffenen Wettkämpfer den gleichen Rang erreicht.

Bei den Frauen kann als Ersatz an statt mit einem entsprechend angepassten Gewicht (12 kg) auch mit einem Faß geworfen werden.

Bei den Herrenteams hat jeder Wettkämpfer hat für die Teamwertung das Einstiegsgewicht zu werfen. Wer hierbei die Qualifikationshöhe von 4 Metern überwirft, erhält die Möglichkeit, zusätzliche Punkte für seine Einzelwertung zu erzielen, indem er das größere Gewicht zusätzlich werfen darf. Für die Teamwertung wird lediglich die höchste Höhe des Einstiegsgewichtes gewertet. Bei der Einzelwertung wird das höchste Gewicht des Einstiegsgewichtes zzgl. der Höhe mit dem größeren Gewicht in die Wertung eingerechnet.

Es wird wie folgt gewertet:

Maximaler Punkt je Teamanzahl für den besten und nach unten verlaufend jeweils der Platzierung entsprechende Punkte bis zu

1 Punkt für den schlechtesten Wettkämpfer

12 Punkte für das beste Team, wenn z.B. 12 Teams am Start sind

### **13.)Putting the Stone ( as Stoana werfa )**

Material und Form des Steines sind beliebig. (Meist eine Kugelform) Es spielt keine Rolle, wie der Stein auf Weite geworfen wird. Jeder Teilnehmer/-in hat lediglich einen Versuch. Für die Teamwertung zählen die insgesamt von allen Wettkämpfern/-innen erzielten Weiten. Der Fuß des/der Wettkämpfers/-in darf beim Verlassen des Steines von der Hand des/der Wettkämpfers/-in, die am Boden befindliche Begrenzungslinie nicht übertreten bzw. berühren. Übertreten oder berührt der Wettkämpfer/-in die besagte Markierung, wird sein/ihr Versuch als ungültig gewertet. Eine Wiederholung des Wurfes findet nicht statt.

Erreichen zwei Teams exakt die gleichen Weiten, teilen sich beide Teams den jeweiligen Rang in der Platzierung. Der Versuch wird auch dann als ungültig gewertet, wenn der/die Wettkämpfer/in die Abwurflinie übertritt, bevor der Stein den Boden berührt hat.

#### Es wird wie folgt gewertet:

Maximaler Punkt je Teamanzahl für den besten und nach unten verlaufend jeweils der Platzierung entsprechende Punkte bis zu

1 Punkt für den schlechtesten Wettkämpfer

12 Punkte für das beste Team, wenn z.B. 12 Teams am Start sind

### **14.)Tug O War**

Zu Beginn des Wettkampfes lösen die beiden Teamkapitäne mit Münzwurf die Seite aus, wo Ihr Team stehen möchte. Die Teams stellen sich entlang des Taus auf. Hierbei muß der erste Wettkämpfer an jeder Seite des Taus, mindestens an der ersten Markierung des Taus stehen. Die Mitte des Taus wird durch den Oberschiedsrichter über einer am Boden befindlichen Markierung oder dem einbringen eines Stabes bzw. Schwertes in den Boden fixiert. Wenn alle Wettkämpfer/-innen nach einer entsprechenden Abfrage durch den Schiedsrichter signalisieren bereit zu sein, gibt der Schiedsrichter mit den Worten, Achtung, fertig ...los (oder ähnlich) das Startsignal. Wenn ein Team zu früh anfängt zu ziehen, wird der Start wiederholt. Gewonnen hat das Team, welches am Ende das gegnerische Team bis zur ersten Markierung des Taus auf seine Seite gezogen hat. Berührt ein Wettkämpfer vor dem Ende der Zeit mit seinen Füßen die am Boden befindliche Startmarkierung, gilt der Wettkampf ebenfalls für das dazugehörige Team als verloren. Die Wettkämpfer/-innen dürfen sich während dem Wettkampf nicht auf den Boden setzen. Wird dies dennoch vollzogen, führt dieses Verhalten zum Sieg des anderen Teams. Sollte durch rutschen oder dergleichen ein/e Wettkämpfer/-in dennoch auf den Boden fallen, muss er/sie bemüht sein, unverzüglich wieder in eine wettkampfgerechte Haltung zu kommen. Sollte die Anzahl der startenden Teams ungerade sein, wird vor dem jeweiligen Durchgang ein Team mit Freilos bedacht. Dieses Team muss dann ebenfalls per Los, gegen eines der Verliererteams aus dem jeweiligen Durchgang antreten, um sich für die nächste Runde zu qualifizieren.

#### Es wird wie folgt gewertet

Die Wertung erfolgt an Hand der gemeldeten Teams wie folgt: Sind z.B. 12 Teams gemeldet, wird zunächst diese Zahl halbiert, so dass die Zahl 6 bleibt. Dann wird ermittelt, wie viele Durchgänge man bis zum Ermitteln eines Siegers benötigt, was bei der Anzahl von 12 genau 4 Durchgänge sind. 6 geteilt durch 4 sind dann 1,5 und aufgerundet ergibt das dann 2 Punkte je Durchgang.

### **15.)Hinderniß laffa**

Die Teams haben in einer möglichst schnellen Zeit einen abgesteckten Parkour zu bewältigen. Am Ende hat das Team gewonnen, welcher den Parkour am schnellsten durchlaufen hat.

#### Es wird wie folgt gewertet

1 Punkt für das langsamste Team

12 Punkt für das beste Team bei z.B. 12 Teams

## **16.) Faßrollen**

Jeweils ein/e Wettkämpfer/-in muß ein Faß durch einen vorgegebenen Parkour bewegen. Wenn der/die Wettkämpfer/-in den Parkour erfolgreich bewältigt hat, übergibt er/sie das Faß den/die nächste/-n Wettkämpfer/-in. Das Faß muß stetig mit den Händen am Boden geführt werden und darf nicht mit den Füßen gerollt werden. Es darf diesbezüglich auch vom Wettkämpfer nicht getragen werden. Bei Zuwiderhandlung, wird dem Team auf die Gesamtzeit eine Strafzeit von 5 sec. auferlegt. Ebenso muß das Fass innerhalb des Parkours geführt werden. Auch hier erhält das Team bei einem Regelverstoß eine Strafzeit von 5 sec. auferlegt. Die verordnete Strafzeit wird vom jeweiligen Schiedsrichter, mit einer Handbewegung angedeutet und entsprechend am Ende zur Gesamtzeit addiert.

Es wird wie folgt gewertet

1 Punkt für das langsamste Team  
12 Punkt für das beste Team bei z.B. 12 Teams

## **17.) Stangabrettskilaffa**

Die Teams bestehen aus den gemeldeten Wettkämpfern/-innen. Vor dem Start wird zwischen den beiden Teamkapitänen per Münzwurf die gewünschte Startseite ausgelost. Der/Die Sieger/-in des Münzwurfes darf sich die Seite auswählen, wo sein/ihr Team den Wettkampf startet. Danach haben sich die Wettkämpfer/-innen auf die Startposition zu begeben und müssen mit Ihren Füßen in die highlandergerechte Schlaufenbindung der Stangabrettski. Ein Verstellen der Bindung ist nicht möglich und ein Wachsen der Ski ist ebenso untersagt, wie ein etwaiges Kantenschleifen vor dem Wettkampf. Der Schiedsrichter fragt beide Teams, ob Sie für den Wettkampf bereit sind. Wird dies von beiden Teams bestätigt, müssen die Teams im direkten Duell und inklusive der Ski am Fuß, die vorgegebene Strecke innerhalb der Wettkampfarena laufen. Sieger ist, wer als erster den Regeln entsprechend, diese Strecke am schnellsten bewältigt hat.

Es wird wie folgt gewertet

1 Punkt für das langsamste Team  
12 Punkt für das beste Team bei z.B. 12 Teams

## **18.) Eiertratzín**

Der Teamkapitän meldet dem Oberschiedsrichter aus allen Teilnehmern/-innen eine/n Catcher/-in, welche/-r während dem Wettkampf als Fänger fungiert. Ziel des Wettkampfes ist es, ein rohes Ei möglichst weit unversehrt zu werfen. Die Aufgabe des/der Fängers/-in hat der vor dem Wettkampf festgelegte Catcher. Die Werfer/-innen dürfen eine am Boden angebrachte Markierung, beim Verlassen des Eis von der Hand des/der Werfers/-in nicht übertreten. Geschieht dies doch, ist der Wurf ungültig. Als Werfer werden alle restlichen Wettkämpfer/innen des Teams eingesetzt. Von jedem/-r Wettkämpfer/-in wird ein Ei in Richtung des Catchers geworfen. In die Wertung kommen die vor dem Wettkampf festgelegte Anzahl der besten Weiten, welche vom Catcher unversehrt gefangen wurden. Unversehrt bedeutet, dass der/die Catcher/-in nach dem Fangen das Ei noch im Ganzen in seiner/ihrer Hand halten muß. Das Ei darf hierbei nicht gesprungen sein. Der/Die Catcher/-in kann das Ei entweder mit seinen/ihren Händen oder auch mit seinem/ihrer Mund oder Füßen fangen. Er/Sie darf das Ei jedoch nicht mit einem Hilfsmittel fangen, welches nicht zu seinem/Ihrer natürlichen Körperbau gehört. Als gemessene Weite gilt die Stelle, wo der/die Catcher/-in nach dem Wurf das erste Mal mit dem Ei in Kontakt gekommen ist. Diese Weite wird vom Schiedsrichter fixiert.

Es wird wie folgt gewertet

**Keine Wertung für die Teamwettbewerbe.**

Allerdings wird bei der Siegerehrung das Team geehrt, welches diese Disziplin gewonnen hat.

## **19.)Bamslalom**

Das Team hat die Aufgabe, einen abgesteckten Parkour möglichst schnell mit einem Baumstamm, welcher von jedem Teammitglied auf der Schulter getragen werden muß, zu durchlaufen. Hierbei darf kein Teammitglied eine Parkour- Begrenzung auslassen. Gewonnen hat diesen Wettbewerb das Team, welches den Parkour am schnellsten durchlaufen hat.

Sofern ein Teamteilnehmer eine der Parkurstange mit einem seiner Körperteile berührt, gibt es für das Team 5 Strafsekunden. Alle Teams haben hierbei den gleichen Parkour zu durchlaufen. Es darf hierbei jegliches vom Team gewählte Schuhwerk getragen werden. Der Baumstamm muß stets auf der gleichen Seite des Kopfes getragen werden. Die Schultern dürfen sich somit nicht ändern. Der/Die Wettkämpfer/-in, kann den Baumstamm auch nur mit den Händen über der Schulter tragen. Wichtig ist, dass der Baumstamm deutlich über der Schulter liegt und diese nicht gewechselt wird. Der Baumstamm muß so durch den Parkour getragen werden, dass der erste Wettkämpfer/-in stets auch der/die erste ist, welche/r den Parkour abschreitet. Ein rückwärtiges Einlaufen in den Parkour ist somit untersagt.

Es wird wie folgt gewertet

- 1 Punkt für das langsamste Team
- 12 Punkte für das schnellste Team, bei z.B. 12 Teams

## **20.)Koffer´l heb´n**

Die Teams müssen in jeder Hand ein Gewicht mit einem Griff hochheben und dieses so lange hoch halten wie möglich. Es wird hierbei die Zeit jedes einzelnen Durchgangs gewertet. Die Zeit beginnt zu laufen, wenn die Gewichte mit beiden Händen angehoben werden und stoppt, wenn ein einziger Teil des Gewichtes den Boden wieder berührt. Die Zeit bis zum nächsten Durchgang (Wechselzeit) wird nicht gewertet. Das jeweilige Einzelgewicht beträgt bei den Frauen ca. 25kg und bei den Herren je nach Teilnehmerstärke ca. 55 kg - 80 kg. Gewertet wird die addierte Gesamtzeit der einzelnen Teammitglieder für die Teamwertung und die Einzelzeit der Wettkämpfer/-in für die Einzelwertung.

Es wird wie folgt gewertet

- 1 Punkt für das Team mit der geringsten Haltedauer
- 12 Punkte für das Team mit der längsten Haltedauer, bei z.B. 12 Teams

## **21.)Stroball´n hochwerffa**

Jedes einzelne Teammitglied muß mit einer Mistgabel (Heugabel für nicht einheimische) einen Sack gefüllt mit Heu möglichst hoch über ein gespanntes Gummiseil werfen. Für jede deutlich überworfenen Höhe, erhält das Teammitglied die für die Höhe vorgesehen Punktebewertung. Die Höhen betragen hierbei 2,50 Meter / 3,50 Meter / 4,50 Meter / 5,50 Meter. Den Strohbällen nehmen die Teilnehmer/-innen vor sich auf die Gabel auf und stehen hierbei mit dem Rücken zum Hochwurfgestell. Der Strohballen muss vom Boden weg in einem Zug so nach oben geworfen werden, dass der Strohballen eine der Markierungen übersteigt und hinter dem/der Wettkämpfer/-in auf den Boden fällt. Die Höhe gilt dann als überworfen, wenn der Strohballen darüber fliegt und das Seil hierbei nicht berührt. Sollte das Seil berührt werden, wird die unterhalb befindliche Höhe gewertet. Jede/r Wettkämpfer/-in hat hierbei einen einzigen Versuch.

Es wird wie folgt gewertet

- 1 Punkt für 2,50 Meter
- 2 Punkte für 3,50 Meter
- 3 Punkte für 4,50 Meter
- 4 Punkte für 5,50 Meter

...überworfenen Höhe.

## **22.)Stoa heb´n**

Dieser Wettkampf wird nur für Herren ausgetragen. Der Wettkämpfer muß hierbei auf dem hierfür vorgesehenen Stoahebestell ein Gewicht von mindestens 200 kg so hoch wie möglich anzuheben. gelingt ihm dies mit den 200 kg bis zu einer Höhe von 80 cm, erhält er ein Zusatzgewicht von 25kg und kann einen weiteren Versuch starten. Zieht er auch dieses Gewicht wieder über eine Höhe von 80 cm, erhält er erneut 25 kg zusätzliches Gewicht und so weiter. Gewertet wird die addierte Gesamthöhe, welche der Wettkämpfer insgesamt gezogen hat. Zu Beginn versucht sich jedes Teammitglied einmal an dem Gestell. Derjenige, welcher die Qualifikationshöhe von 80cm für einen erneuten Versuch gezogen hat, stellt sich hinter dem letzten seines Teams zu seinem zweiten Versuch an. Ist er der letzte seines Teams gewesen und auch der Einzige, welcher die Qualifikationshöhe geschafft hat, wird ihm zur Erholung und zur Vorbereitung auf seinen zweiten Versuch eine kurze Pause gegönnt. Er muss jedoch nach Anweisung des Schiedsrichters zu seinem nächsten Versuch antreten. Das nachfolgende Team kann erst beginnen, wenn das vorherigen Team alle Durchgänge absolviert hat.

Es wird wie folgt gewertet

- 1 Punkt für das am wenigsten starke Team (Einzelwettkämpfer)
- 12 Punkte für das stärkste Team (Einzelwettkämpfer), bei z.B. 12 Teams

## **23.)Einzelwettkampfwertung**

Jede/-r teilnehmende Wettkämpfer/-in wird auch in der Einzelwertung bewertet. Gleichzeitig können sich auch Wettkämpfer zur Einzelwertung anmelden, welche nicht in einem Team an den Start gehen. Die Disziplinen in der Einzelwertung sind wie folgt....

Tossing the Caber ( Hopfaseul´n schmeiß´n)  
Weight for Height ( as G`wicht hochwerfa )  
Putting the Stone ( an Stoa weit werfa )  
Lifted up the Stone ( Stoaheb´n)  
Farmers Walk (Koffer´l heb´n)  
Straw Bag for High (Strohball´n hoch werffa)

Wer im Gesamten die meisten Punkte beim Einzelwettkampf erreicht hat, wird am Ende des Wettkampfes als der geschickteste und schnellste bayerische Highlander gekürt.

## **24.)Disqualifikation**

Wenn Gefahr für die Gesundheit eines Aktiven oder des Publikums besteht, hat der Oberschiedsrichter die Möglichkeit, einen Aktiven aus dem Wettkampf zu nehmen. Sollte ein Teilnehmer disqualifiziert werden, darf stattdessen der gemeldete Ersatzmann für ihn den Wettkampf beenden. Ebenso kann ein Schiedsrichter jederzeit einen Aktiven bei unsportlichem Verhalten disqualifizieren. Der Oberschiedsrichter kann ein Zeitlimit setzen innerhalb dessen ein Versuch beendet sein muss.

## **25.)Regelung bei Punktgleichstand**

Bei Punktgleichstand hat das Team den besseren Rang für sich errungen, welches im direkten Vergleich aller Disziplinen mehr für sich entschieden hat. Sollte auch hier Gleichstand herrschen, werden unabhängig von anderen Berechnungsmethoden zwei Sieger verkündet. Der Drittplatzierte bleibt jedoch unberücksichtigt und erhält hierdurch keine Besserplatzierung.

## **26.)Verwendung von Video und Bildbeweisen**

Grundsätzlich ist nicht angestrebt mit Video oder Bildbeweisen eine Entscheidung zu finden. Jedem Team bleibt es aber in der Hitze des Gefechts selbst überlassen, Einen oder mehrere Durchgänge per Video aufzuzeichnen. Sollte dann die Schiedsrichterentscheidung strittig sein, kann dieser als Hilfsmittel das aufgenommene Material sichten und sein Votum korrigieren. Ist ein solches Material nicht in eindeutiger Art und Weise vorhanden, obliegt es ausnahmslos dem Oberschiedsrichter, hier im Zweifel nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter eine Entscheidung zu fällen. Alle betroffenen Teams haben diese Entscheidung dann unverzüglich anzuerkennen und im Sinne eines sportlichen Miteinanders weitere Diskussionen einzustellen.

## **27.)Absprachen in und neben der Arena**

Der Grundgedanke der Highland Games ist ein faires und freundschaftliches Miteinander. Aus diesem Grund kann in Absprache mit den jeweiligen Teams auch eine abweichende Regelung zu der im Regelwerk aufgeführten Durchführung erfolgen. Sobald die Mehrzahl von Teams einer Vereinbarung am Feld nicht zustimmt, kann diese nicht angewendet werden.

## **Wettkampfablauf ( Vorbehaltlich organisatorischer Änderungen )**

09.00 Uhr Teamsitzung und Wettkampfbesprechung sowie Ausgabe der Starterpackages ( im Biergarten )

09.30 Uhr Marsch der Athleten und Einzug in die Wettkampfarena

10.00 Uhr Auslosung erstes Strickziag´n und Start erste Runde Strickziag´n

10:30 Uhr Start Heavystationen und Einzelwettkampf ( Stoa heb´n, Hopfaseul´n schmeiß´n, Stoa weit, G`wicht hoch, Kofferl schlepp`n, Strohhall´n hochwerfa

11:30 Uhr Faß´lroll`n

12:30 Uhr Mittagspause

13:30 Uhr Auslosung Strickziag´n zweite Runde

14.00 Uhr Bamslalom

14:30 Uhr Stangabrettlskilaffa

15:15 Uhr Strick ziag´n dritte Runde (Bei Erforderniß mehrerer Durchgänge folgt noch ein weiterer Zwischendurchgang bis zum Finale)

15:45 Uhr Eiertratz´n

16:30 Uhr Finale Strickziag´n

17:00 Uhr Hindernißlaffa

17:30 Uhr Ende der Wettkämpfe

ca. 18:30 Siegerehrung

ca. 19:15 Ende Wettkampftag