



# einhard games

## Disziplinenbeschreibung



**Hinweis: Allen Teilnehmer:innen ist es gestattet mehrere Probeversuche im Vorfeld der Wertung durchzuführen**

- **Strohsackhochwurf (Sheaf Toss) - Einzeldisziplin**

Mit einer Forke wird ein Strohsack über in unterschiedlichen Höhen gespannte Seile (Höhenzonen) nach oben geworfen. Die Wertung erfolgt nach erreichter Höhe (3 Yards = 2 Punkte, 4 Yards = 4 Punkte, 5 Yards = 6 Punkte, 6 Yards = 8 Punkte, 7 Yards = 10 Punkte). Ein Wurf ist gültig, wenn der Strohsack durch eine Höhenzone oder über das Gestell geworfen wurde. Prallt der Strohsack vom Gestell oder den gespannten Seilen ab und fällt wieder auf die Seite des Werfers zurück, ist der Wurf ungültig. Würfe am Gestell vorbei sind ebenfalls ungültig.

Das Gewicht des Strohsacks variiert - Männer ca. 16 lbs / Frauen ca. 8 lbs (bei Nässe werden die Säcke schwerer). Jede:r Teilnehmer:in hat insgesamt drei Versuche. Gewertet wird nur der beste Versuch.

- **Steinheben (Stone of Manhood) – Einzeldisziplin**

Eine Steinkugel / ein Naturstein wird vom Boden aufgenommen, eine Strecke von ca. 5 Meter getragen und auf ein 1,00m hohes Podest gelegt. Ein Versuch wird ungültig, wenn der Kontakt zum Stein während des Hebe- und Tragevorgangs verloren geht (keine Hand mehr am Stein). Bleibt der Kontakt bestehen, kann der Versuch weitergeführt werden. Verschiedene Steine mit unterschiedlichen Gewichten stehen bereit.

- Männer (ca.): 135 lbs = 6 Punkte / 180 lbs = 8 Punkte / 205 lbs = 10 Punkte

- Frauen (ca.): 85 lbs = 6 Punkte / 100 lbs = 8 Punkte / 115 lbs = 10 Punkte

Jede:r Teilnehmer:in hat insgesamt drei Versuche. Gewertet wird nur der beste Versuch.

- **Gewichtsweitwurf (Weight for Distance) – Einzeldisziplin**

Ein Eisengewicht, das durch eine Kette mit einem Griff verbunden ist (Gesamtlänge max. 43 cm), wird einhändig aus dem Stand heraus geworfen. Aus einer Drehbewegung heraus darf nicht geworfen werden. Ein Wurf ist gültig, wenn der Abwurfrahmen nicht übertreten wird und das Wurfgewicht innerhalb des Wurfsektors aufkommt. Anhand der erreichten Weite (zwischen 2 Yards = 1 Punkt und 11 Yards = 10 Punkte) werden die Punkte ermittelt.

Das Gewicht wiegt bei den Männern ca. 28 lbs, bei den Frauen ca. 14 lbs.

Jede:r Teilnehmer:in hat insgesamt drei Versuche. Gewertet wird nur der beste Versuch.

- **Milchkannen-Tragen (Farmers Walk) – Einzeldisziplin**

Beim Farmers Walk werden 2 Baumstämme / Milchkannen / Betongewichte wie Koffer (Gewicht bei den Männern ca. 90 lbs und bei den Frauen ca. 45 lbs je Seite) zwischen zwei Begrenzungspfosten hin- und hergetragen. Das Gewicht darf dabei zu keinem Zeitpunkt den Boden berühren. Gewertet wird dabei nach zurückgelegter Entfernung.

Pro halbe Runde (ca. 15 Yards) ein Punkt. Es können maximal 10 Punkte (5 volle Runden über je insgesamt 30 Yards) erreicht werden.

Jede:r Teilnehmer:in hat insgesamt zwei Versuche. Gewertet wird nur der beste Versuch.

- **Steinstoßen (Putting the Stone) – Einzeldisziplin**

Ein Feldstein muss von jedem Clanmitglied so weit wie möglich gestoßen werden – die schottische Form des Kugelstoßens. Und damals wie heute gilt natürlich: je weiter, desto besser und desto mehr Punkte räumt man ab.

Aus der Drehung heraus darf nicht gestoßen werden. Ein Stoß ist gültig, wenn der Abwurfrahmen nicht übertreten wird und der Feldstein innerhalb des Wurfsektors aufkommt.

Anhand der erreichten Weite (zwischen 2 Yards = 1 Punkt und 11 Yards = 10 Punkte) werden die Punkte ermittelt.

Der Stein wiegt bei den Männern ca. 16 lbs, bei den Frauen ca. 8 lbs.

Jede:r Teilnehmer:in hat insgesamt drei Versuche. Gewertet wird nur der beste Versuch.

- **Hufeisenwerfen – Einzeldisziplin**

Hierbei müssen aus einer Entfernung von ca. 8 Yards drei Hufeisen so nah wie möglich an einen Eisenstab (Durchmesser ca. 1 ¼ Zoll, Höhe ca. 2 Fuß) geworfen werden. Um diesen Eisenstab herum sind vier Zielkreise gezogen. Landet ein Hufeisen in einem der Zielkreise, gibt es die entsprechenden Punkte. Berührt es dabei den Stab bzw. liegt darum (Stab ist „eingefädelt“), gibt es 10 Punkte. Nur der beste Wurf wird gezählt. Also auch hier sind maximal 10 Punkte pro Starter möglich.

Zielkreise mit ca. Durchmesser um den Eisenstab herum: 1 Fuß = 8 Punkte, 2 Fuß = 6 Punkte, 3 Fuß = 4 Punkte, 4 Fuß = 2 Punkte. Gewertet wird die Stelle, wo das Hufeisen letztendlich liegen bleibt. Berührt das Hufeisen eine Kreislinie, zählen die Punkte für diesen Wertungsbereich.

Jede:r Teilnehmer:in hat maximal zwei Versuche, die drei Hufeisen zu werfen. Gewertet wird nur der beste Versuch.

- **Baumstamm-Überschlag (Caber Toss) – Einzeldisziplin**

Tossing the Caber ist wohl die bekannteste Disziplin, die man mit Schottischen Hochlandspielen in Verbindung bringt. Ein Baumstamm wird hochkant aufgestellt. Beim Aufstellen und der Übergabe sowie der Aufnahme des Baumstammes kann dem Teilnehmer durch ein oder mehrere Clanmitglieder geholfen werden. Eine Hilfe von Clan-Mitgliedern ist hierbei **ausdrücklich** erlaubt. Mit einem kurzen Anlauf versucht der Teilnehmer den Baum so zu werfen, dass dieser sich um 180 Grad dreht, aufsetzt und dann nach vorn kippt. Wenn der Baumstamm sich nicht überschlägt oder wenn der Baum sich zwar überschlägt, aber in Richtung des Abwurfs zurück kippt, wird der Versuch als ungültig gewertet. Jeweils drei Baumstämme je Wertungsklasse liegen bereit:

Jede:r Teilnehmer:in hat insgesamt drei Versuche. Gewertet wird nur der beste Versuch.

- **Doppelaxtwerfen - Einzeldisziplin**

Mit einer Doppelaxt (ca. 1,8 kg) wird beidhändig aus einer Entfernung von 20 Fuß auf eine Baumscheibe in 1,5 m Höhe geworfen. Die Zielscheibe misst 45cm im Durchmesser und ist in fünf Punktringen (10 | 8 | 6 | 4 | 2 Punkte) unterteilt. Der/Die Werfer:in darf die Wurflinie erst überschreiten, wenn die Axt die Zielscheibe getroffen oder verfehlt hat. Überschreitet ein/e Werfer:in die Linie zu früh, erhält er/sie für den Wurf 0 Punkte. Bei der Punktevergabe wird nur der sichtbare Teil des gültigen Wurfs gewertet.

Jede:r Teilnehmer:in hat insgesamt drei Versuche. Gewertet wird nur der beste Versuch.

- **Baumstamm-Slalom – Mannschaftsdisziplin\***

Beim Baumstamm-Slalom müssen die Clans alles aus sich herausholen. Hier ist Schnelligkeit gefragt, Geschicklichkeit und Koordination. Ein Baumstamm muss auf den Schultern im Zickzack durch einen Slalomparcours getragen werden. Fünf Clanmitglieder starten auf Kommando durch den Parcours. Das sechste Clanmitglied, darf zwar nicht mitlaufen, jedoch den eigenen Clan mit Einweisungen und Wendekommandos im Wettkampf unterstützen. Der Parcours ist ein Wendeparcours, er muss in beiden Richtungen durchlaufen werden. Lässt ein Clanmitglied den Baumstamm länger als 1 Sekunde los, wird der Lauf für ungültig erklärt. Der/Die erst/e Mann/Frau am Baumstamm geht immer zuerst durch den Parcours. Gestartet wird von einer Startlinie aus. 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. Gewertet wird nur der Lauf mit der schnellsten Zeit.

- **Stammziehen – Mannschaftsdisziplin\***

Zwei Begrenzungspfosten in einem Abstand von ca. 15 Yards markieren einen Rundkurs. Jedes Clanmitglied zieht einen an einem Seil befestigten Stamm über diese Strecke hinter sich her und übergibt in Form eines Staffelwechsels den Stamm an das nächste Clanmitglied. Der Staffellauf endet, wenn alle fünf Clanmitglieder jeweils eine komplette Runde absolviert haben. Am Ende zählt die Gesamtzeit des Clans. Der Clan mit der schnellsten Zeit ist Sieger.

Jedem Clan stehen drei Wertungsläufe zu. Gewertet wird nur der Lauf mit der schnellsten Zeit.

- **Fassrollen – Mannschaftsdisziplin\***

In der Teamdisziplin Fassrollen geht es darum, ein mit Sand teilweise gefülltes Holzfass durch einen Parcours zu rollen. Es sind immer zwei Teammitglieder aktiv. Nach dem ersten Durchqueren des Parcours wird an zwei andere Teammitglieder übergeben, sowie nach dem zweiten Durchqueren auch. In Summe wird der Parcours dreimal absolviert. In dieser Teamdisziplin kommt es auf die beste Zeit an. Sie wird mit den Zeiten der anderen Teams verglichen. Wer von den Teams die beste Zeit erreichen konnte, bekommt die meisten Punkte.

Hinweis: Das Tragen von Handschuhen ist gestattet

\* Wer von den Teams die beste Zeit erreichen konnte, bekommt die meisten Punkte. Der 1. Platz ist 50 Punkte wert.

Die weiteren Punkte errechnen sich aus den Platzierungen und der Anzahl der Clans in der jeweiligen Wertungsklasse. Die erreichten Punkte gehen in die Mannschaftsgesamtwertung ein.

- **Tauziehen (Tug of War) – Mannschaftsdisziplin**

Am abschließenden Tauziehen, welches im K.O.-System durchgeführt wird, nehmen alle Clans teil. Hierbei treten jeweils zwei Clans mit je fünf Clanmitgliedern gegeneinander an. Ziel ist es, den gegnerischen Clan nach dem Kommando „Pull“ bis zu einer bestimmten Markierung (4-Meter-Markierung) zu ziehen. Der Clan, der zwei von maximal drei Zugversuchen siegreich für sich gestalten kann, kommt eine Runde weiter. Der unterlegene Clan scheidet aus. Die Paarungen werden ausgelost. Sollte es eine ungerade Anzahl an teilnehmenden Clans geben, erhält der zuerst gezogene Clan ein Freilos und ist automatisch in der nächsten Runde. Der Fairness halber wird ohne Handschuhe gezogen. 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.

Die Wertungsklassen (Frauen | Mixed | Männer) werden getrennt durchgeführt und gewertet.