

1. Ennstaler Highland Games in Laussa

Wann: Am **Samstag, den 10. September 2016**
Wo: im **Schloss Kogl**,
Koglerstraße 10, 4461 Laussa

Start Training: 10 Uhr
Start Wettkampf: 13 Uhr
Anmeldung: highlandgames.laussa@gmail.com
Nähere Infos: www.svlaussa.at/highlandgames
Frühschoppen: am **Sonntag, den 11. September ab 9:30 Uhr**
Teilnahmeberechtigt: Sind Mädls und Burschen, Mindestalter für Teilnahme ist 16 Jahre.
Teilnahmegebühr: 50 EUR pro CLAN
Jeweils 4 Damen, Herren, oder gemischte Teams mit Kilt ergeben einen CLAN.



Die nachfolgenden Bewerbe sind dabei für die 1. Ennstaler Highlandgames vorgesehen wobei sich der Veranstalter das Recht vorbehaltet - je nach Anzahl der angemeldeten Clans - zwischen 6 und 8 Bewerbe vom nachfolgenden Pool auszuwählen.

Für den Sieger bzw. Ermittlung des HIGHLANDERS bzw. der HIGHLANDERIN gelten das Bam & Stoa schmeissn sowie das Bogen schiassn und Axt schmeissn als Fixbewerbe. Des Weiteren gehören das Seil ziagn und das Bierli zupfn zu den ausgewählten Team-Fixbewerben.

Bei den Einzelbewerben Stoa & Bam schmeissn erhalten Frauen einen jeweils leichteren Stoa bzw. Baum. Somit ist es nicht ausgeschlossen das es einen weiblichen HIGHLANDER geben kann.

Bam schmeissn:

Der Baumstamm muss mit den Händen so geworfen werden, dass jenes Stammende, das man beim Abwurf in der Hand hielt, möglichst weit weg zu liegen kommt.

Gemessen wird die Distanz von der Abwurflinie bis zu jenem Ende des Baumstammes, das zur Zeit des Abwurfs in der Hand war. Beim Aufnehmen des Baumstammes dürfen die anderen Teammitglieder behilflich sein. Die Werferin/der Werfer läuft zur definierten Abwurflinie und wirft den Baumstamm so weit wie möglich. Übertreten mit Füßen oder Händen ist nicht erlaubt.



Die Einzelweiten werden für die HIGHLANDER Wertung herangezogen. Für die CLAN Wertung werden die Weiten zusammen gezählt. Der Clan mit der höchsten Gesamtweite bekommt einen Punkt, das zweitbeste Team zwei, usw.

Dieser Bewerb zählt auch zur HIGHLANDER Einzelwertung!

Stoa schmeissn:

Der Stein wird so geworfen dass er möglichst weit von der Linie weg zu liegen kommt. Gemessen wird die Distanz von der Abwurflinie bis zum Einschlagpunkt des Steins.

Ein Übertreten mit Füßen oder Händen ist nicht erlaubt.

Die Einzelweiten werden für die HIGHLANDER Wertung herangezogen. Für die CLAN Wertung werden die Weiten zusammen gezählt. Der Clan mit der höchsten Gesamtweite bekommt einen Punkt, das zweitbeste Team zwei, usw.

Dieser Bewerb zählt auch zur HIGHLANDER Einzelwertung!



Axt schmeissn:

Ziel ist es mit der Axt möglichst die Mitte der mit verschiedenen Ringen versehenen Zielscheibe zu treffen.

Von einer definierten Abwurflinie muss die Axt in Richtung Zielscheibe geworfen werden. Die Abwurflinie darf nicht übertreten werden, bis das Hackl die Zielscheibe getroffen hat oder auch daneben fliegt.

Die Summe der Punkte der einzelnen Clan-Teammitglieder ergibt die Platzierung des Teams. Das Gewinnerteam bekommt einen Punkt für die Gesamtwertung, das Zweitbeste zwei Punkte usw.



Dieser Bewerb zählt auch zur HIGHLANDER Einzelwertung!

Bogen schiassn:

Ziel ist es mit einem Pfeilbogen möglichst die Mitte der mit verschiedenen Ringen versehenen Zielscheibe zu treffen.

Von einer definierten Abschusslinie muss der Pfeil mittels Bogen in Richtung Zielscheibe geschossen werden. Die Abschusslinie darf nicht übertreten werden, bis der Pfeil in der Zielscheibe steckt oder auch daneben fliegt.



Die Summe der Punkte der einzelnen Clan-Teammitglieder ergibt die Platzierung des Teams. Das Gewinnerteam bekommt einen Punkt für die Gesamtwertung, das Zweitbeste zwei Punkte usw.

Dieser Bewerb zählt zur HIGHLANDER Einzelwertung!

Bier fräsen...

die vier TeilnehmerInnen nehmen hintereinander auf einer Bierbank Platz. Alle vier halten ein gekühltes Bier (0,5L für Männer; 0,3L für Frauen) in den Händen.

Auf Kommando beginnt die vorderste Person sich das leckere Nass in den Rachen zu leeren, anschließend wird das leere Glas als Zeichen des Triumphes verkehrt herum am Kopf abgestellt. Alsdann der oder die Nächste mit demselben Prozedere beginnt.

Sobald das letzte Glas am letzten Kopf steht wird die Zeit gestoppt. Sieger ist die Gruppe mit der kürzesten Zeit, dieser Clan erhält einen Punkt für die Gesamtwertung, der zweite 2 Punkte etc.



Seil ziang:



Die 4 Teilnehmer jedes Clans stehen sich gegenüber und halten gemeinsam ein gespanntes Seil in Händen.
Auf Kommando versuchen die Clans den Gegner auf ihre Seite zu ziehen.

Eier wixxn, Überraschungsbewerb

Details folgen

