

2. Ennstaler Highland Games in Laussa

Wann: Am **Samstag, den 9. September 2017**
Wo: im **Schloss Kogl**,
Koglerstraße 10, 4461 Laussa
Start Training: Freitag, 8. Sept, ab 15 Uhr
Samstag, 9. Sept um 8 Uhr
Einzug der Clans: Samstag, 11:30 Uhr
Anmeldung: highlandgames.laussa@gmail.com
Nähere Infos: www.svlaussa.at/highlandgames
Frühschoppen: am **Sonntag, den 10. 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 2. Ennstaler Highlandgames vorgesehen wobei sich der Veranstalter das Recht vorbehaltet - je nach Anzahl der angemeldeten Clans - die Bewerbe zu reduzieren oder zu erhöhen.

Für den Sieger bzw. Ermittlung des HIGHLANDERS bzw. der HIGHLANDERIN gelten das Bam & Stoa stoßn sowie das Bogen schiassn und Axt schmeissn als Fixbewerbe.

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 Baumstamms, 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 stoß:

Der Stein darf nur mit Blick nach vorne **ein- oder beidhändig gestossen** werden!

Ziel ist es dass der Stein möglichst weit von der Abschusslinie weg zu liegen kommt. Gemessen wird die Distanz von der Abwurfline 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 schmeissen:



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!

Bierli zupfn...

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.