

1. Seligenstädter ‘Einhard Games’

Hochlandspiele nach Schottischem Vorbild



Veranstalter/Ausrichter: LG Seligenstadt – www.lg-seligenstadt.de
Würzburger Str. 29, 63500 Seligenstadt

Sportliche Leitung: ‘Crazy Leprechauns’ – Scottish Heavy Athletes – [Facebook](https://www.facebook.com/crazyleprechauns)

Veranstaltungsort: Jahn-Sportplatz – Jahnstraße, 63500 Seligenstadt
direkt an der Turnhalle der Turngesellschaft Seligenstadt 1895 e.V. ([TGS](https://www.tgs-seligenstadt.de))

Veranstaltungstag/-beginn: Sonntag, 5. Juli 2020 – Eintritt frei –

- Anmeldung der Mannschaften (Clans) am Wettkampftag bis spätestens 11.30 Uhr
- Einmarsch zu Dudelsackmusik und Vorstellung der verschiedenen Clans um 12.30 Uhr
- Die Wettkämpfe erstrecken sich über den ganzen Nachmittag
- Siegerehrung direkt nach dem Tauziehen, gegen 18.00 Uhr
- Alle Mannschaften erhalten eine Urkunde sowie für Ihre Teammitglieder je eine Medaille
- Die siegreichen Mannschaften erhalten Pokale

Mannschaften (Clans): Ein Clan besteht aus sechs Personen (5 Starter/innen + 1 Ersatz)
Es gibt zwei Wertungsklassen, begrenzt auf insgesamt 20 Clans.
Die Teilnahme wird nach dem Anmeldeeingang berücksichtigt:
‘Boireannaich’ – Frauen - Clans, bestehend aus mind. 5, max. 6 Frauen.
‘Measgaichte’ – Mixed - Männer-Clans, bestehend aus mind. 5, max. 6 Männern und
Mixed Clans, bestehend aus mind. 2 Frauen, max. 6 Personen

Teilnahmeberechtigt sind: Freizeit-, Hobby- und Amateurmansschaften - Frauen und Männer ab 18 Jahre

Wettkampfablauf: Die Clan-Chefs treffen sich um 12.00 Uhr zur Einweisung und Festlegung der Startdisziplin.
Der Wettbewerb findet im Kreisbetrieb statt:

- Die erste Disziplin eines jeden Clans wird zu Beginn durch Losentscheid ermittelt
- Die weitere Reihenfolge ergibt sich anhand der Nummerierung der Wettkampfstationen (da jeweils zwei Clans an einer Disziplin ‘gegeneinander kämpfen’ und wir eine größere Durchmischung wünschen, geht ein Clan links, der andere Clan rechts im Kreis herum)
- Der Finalwettbewerb ist das Tauziehen, zu dem alle Clans nach Absolvierung aller Disziplinen, im K.O.-System gegeneinander antreten (Männer/Mixed und Frauen getrennt).

<p>Wettbewerbe (Disziplinen):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strohsackhochwurf (Sheaf Toss) - Steinheben (Stone of Manhood) - Gewichtswetwurf (Weight for Distance) - Baumstamm-Überschlag (Caber Toss) - Baumstamm-/Koffertragen (Farmers Walk) - Steinstoßen (Putting the Stone) - Timberwalk - Hufeisenwerfen - Baumstamm-Slalom - Stammziehen - Tauziehen (Tug of War) 	<ul style="list-style-type: none"> Einzeldisziplin Einzeldisziplin Einzeldisziplin Einzeldisziplin Einzeldisziplin Einzeldisziplin Einzeldisziplin Einzeldisziplin Einzeldisziplin Mannschaftsdisziplin Mannschaftsdisziplin Mannschaftsdisziplin
--	---

Die Disziplinen sind von den original schottischen Hochlandspielen etwas abgewandelt, auch die Gewichte wurden so angepasst, dass alle Clans gute Ergebnisse erzielen können.

- Wettkampfbestimmungen:** Der Wettbewerb wird nach den gültigen [Regeln des DHGV](#) – ‘Deutscher Highland Games Verband e.V.’ durchgeführt.
- Wertung:**
- Es erfolgt entsprechend der Wettbewerbe eine Einzelwertung und eine Clan-Wertung
 - In die Clan-Wertung (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. Gibt es nur fünf Ergebnisse oder weniger, z.B. bei Verzicht eines Teilnehmers (nicht jeder muss alle Disziplinen durchlaufen), fließen nur diese in die einzelnen Wertungen ein.
 - Um die stärkste Frau / den stärksten Mann zu ermitteln (Einzelwertung), werden nur die Punkte der jeweils absolvierten Einzeldisziplinen berücksichtigt.
 - Einsprüche gegen die aktuelle Wertung sind sofort nach dem jeweiligen Versuch beim, für den Wettkampf zuständigen Kampfrichter, an der Wettkampfstätte einzulegen.
- Kleidung:**
- Wir begrüßen die Teilnahme an den Einhard Games in einheitlicher Sport-Kleidung, optimal in Kilt und Clan T-Shirt (auch gerne selbst genäht und/oder bemalt). Die passende Ausstattung gäbe es bei [Scottish Things](#) in Großauheim.
 - Für die Teilnahme wird festes Schuhwerk wie z. B. Wanderschuhe, Arbeitsschuhe sowie Sportschuhe oder Fußballschuhe aller Art empfohlen. Nicht erlaubt sind Spikes, Sandalen, Flip Flops oder Barfuß.
 - Die Verwendung von Haftmitteln an den Händen ist nicht erlaubt.
 - Finger dürfen einzeln, aber nicht zusammen getaped sein.
 - Sportgürtel, z.B. Gewichtheber-Gürtel, sind erlaubt.
- Anmeldung:** Die Anmeldung zum Wettbewerb erfolgt durch Zusendung des ausgefüllten und von jedem Teilnehmer gegengezeichneten Anmeldeformulars, online oder postalisch.
- Anmeldeschluss:** **Montag, 15.06.2020** – bzw. nach Rücksprache
- Startgebühr/Kaution:** 30,- EUR – sind mit der Anmeldung auf nachfolgendes Konto zu überweisen:
- Inhaber: Verein zur Förderung der Leichtathletik –
Freunde der LG Seligenstadt e.V.
- Bank: Sparkasse Langen-Seligenstadt
Konto: DE57 5065 2124 0001 1047 02
BIC: HELADEF1SLS
Verwendungszweck: Einhard Games + Clan-Name
- Hierfür erhaltet ihr am Wettkampftag Verzehr Gutscheine im Wert von 30,- EUR.
- Wenn das Anmeldeformular und die Startgebühr eingegangen sind, gilt ein Clan als fest angemeldet. Alle angemeldeten Clans werden nach Anmeldeeingang auf der Internetseite veröffentlicht. Zieht ein Clan seine Teilnahme nach Anmeldeschluss zurück, wird die Startgebühr nicht mehr rückerstattet.
- Anreise/Parken:** Parkdeck Altstadt (Grabenstraße/Jahnstraße) gegenüber der TGS-Halle – [Google Maps](#)
- Sanitäre Anlagen/Duschen:** TGS Seligenstadt 1895 e.V. – [Google Maps](#)
- Verpflegung:** Im Rahmen der [125 Jahr-Feierlichkeiten](#) der TGS ist für Speisen und Getränke bestens gesorgt. Daneben gibt es eine Whiskey-Verkostung und weitere Überraschungen.

Sollten noch Fragen offen sein, meldet Euch einfach bei uns. Ihr erreicht uns telefonisch unter +49 (0) 173 5432311 und natürlich immer auch per Mail: einhardgames@t-online.de



Teilnahmevoraussetzungen / Haftungsausschluss / Einverständniserklärung:

- Die Teilnahme an den Wettkämpfen findet auf eigene Gefahr statt.
- Alle Clanmitglieder müssen das 18. Lebensjahr vollendet haben, sich körperlich und geistig in einer geeigneten Verfassung befinden und generell für alle Wettbewerbe tauglich sein.
- Während der Dauer des Wettbewerbs ist der Alkoholkonsum - in vernünftigen Maßen – erlaubt, aber auf die Flächen außerhalb der abgesperrten Wettkampfbereiche begrenzt. Bei Missachtung behält sich der Veranstalter vor, den gesamten Clan vom Wettkampf auszuschließen.
- Die Schiedsrichter haben auf dem Platz das Sagen, ihren Anweisungen ist ausnahmslos Folge zu leisten.
- Innerhalb der abgesperrten Wettkampfbereiche dürfen sich lediglich die aktiven Sportler, die Schiedsrichter und Offiziellen der Einhard Games sowie deren Helfern und akkreditierte Presseleute aufhalten. Familienangehörige, Kinder, Freunde und Zuschauer müssen aufgrund der Unfallgefahr hinter der Absperrung bleiben.
- Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für etwaige gesundheitliche Schäden oder Beschädigungen von Gegenständen.
- Falls bei Auftreten von Verletzungen im Falle eines Unfalls und / oder bei Erkrankung im Verlauf des Wettkampfes, eine medizinische Behandlung ratsam sein sollte, geschieht dies auf eigene Kosten des Clanmitglieds.
- Die mit der Anmeldung genannten Daten werden zur Durchführung der Veranstaltung und zur Veröffentlichung der Wettkampfergebnisse elektronisch verarbeitet. Die Ergebnisliste enthält neben dem Clan-Namen, die erzielten Punkte, den belegten Rang sowie den Vor- und Familienname jedes Clanmitglieds.
Die gespeicherten Daten werden gemäß Art. 6 (1) f) Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) behandelt. Weitergehende Informationen – auch zu den Rechten der Teilnehmer/innen – sind beim Veranstalter schriftlich (einhardgames@t-online.de) oder telefonisch (0173 5432311) zu erhalten. Rechtsgrundlage ist Art. 6 (1) f) DSGVO.
- Die anlässlich der Teilnahme an den Einhard Games gemachten Fotos, Interviews, Videos und Filmaufnahmen im Rahmen der Berichterstattung von der Veranstaltung und zur Werbung für diese Veranstaltung werden ohne Vergütungsansprüche verwendet und gegebenenfalls in der Presse, im Internet und/oder Facebook und anderen sozialen Medien auf den Seiten des Veranstalters und/oder der sportlichen Leitung veröffentlicht.
Weitergehende Informationen – auch zu den Rechten der Teilnehmer/innen – sind beim Veranstalter schriftlich (einhardgames@t-online.de) oder telefonisch (0173 5432311) zu erhalten. Rechtsgrundlage ist Art. 6 (1) f) DSGVO.
- Die Veranstalter/Sportliche Leitung, sowie alle Helfer des Wettkampfs werden von sämtlichen Haftungsansprüchen frei gestellt, sofern diese nicht über die gesetzliche Haftpflicht gedeckt sind. Eingeschlossen sind hierin sämtliche unmittelbaren und mittelbaren Schäden sowie sämtliche Ansprüche der Clanmitglieder welche aufgrund von erlittenen Verletzungen oder anderer Geschehnisse geltend machen könnten.
- Weiter sind die oben genannten Personen von jeglicher Haftung gegenüber Dritten freigestellt, soweit diese Dritten Schäden in Folge einer Teilnahme – auch nur als Zuschauer – am Wettkampf während der Veranstaltung erleiden.

Disziplinenbeschreibungen

- 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).

Verschiedene Steine mit unterschiedlichen Gewichten stehen bereit.

- Männer (ca.): 110 lbs = 6 Punkte / 170 lbs = 8 Punkte / 200 lbs = 10 Punkte

- Frauen (ca.): 60 lbs = 6 Punkte / 85 lbs = 8 Punkte / 110 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 Abwurf Balken 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.

- **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 kann dem Teilnehmer durch ein Clanmitglied 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 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 zwei Baumstämme je Wertungsklasse liegen bereit:

Männer - leichter Baumstamm – 5 Punkte:

- schwerer Baumstamm – 10 Punkte:

Frauen - leichter Baumstamm – 5 Punkte:

- schwerer Baumstamm – 10 Punkte:

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

- **Baumstamm-/Koffertragen (Farmers Walk) – Einzeldisziplin**

Beim Farmers Walk werden 2 Baumstämme / Milchkannen / Betongewichte wie Koffer (Gewicht bei den Männern ca. 100 lbs und bei den Frauen ca. 55 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 Abwurf Balken 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.

- **Timberwalk – Einzeldisziplin**

An zwei ca. 6 ½ Fuß langen und ca. 20 lbs bei den Frauen bzw. 40 lbs bei den Männern schweren Stämmen wird eine Schlaufe befestigt. Zwei Begrenzungspfosten markieren einen Rundkurs von ca. 20 Yards.

Jedes Clanmitglied läuft mit beiden Stämmen innerhalb einer Minute (60 Sekunden) so viele Runden wie möglich.

Pro vollständige Runde erhält jedes Clanmitglied 1 Punkt (maximal 10 Punkte für 10 absolvierte Runden).

Jede/r Teilnehmer/in hat insgesamt zwei 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 letzte 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 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/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.

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 gewonnenen Punkte gehen in die Mannschaftsgesamtwertung ein.

- Stammziehen – Mannschaftsdisziplin

Zwei Begrenzungspfosten in einem Abstand von ca. 30 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.

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 gewonnenen 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 „Tug“ bis zu einer bestimmten 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 beiden Wertungsklassen (Frauen | Mixed+Männer) werden getrennt durchgeführt und gewertet.

Für die Clanwertung gibt es beim 1. Platz 20 Punkte, dem 2. Platz 10 Punkte und für den 3. Platz 5 Punkte.

Alle weiteren Platzierungen erhalten keine Zusatzpunkte.