

Die Regeln

Games

Hier wird ein Siegerteam, welches aus fünf Personen gleichen Geschlechts besteht, durch das Bestreiten von fünf Bewerben in einer Damen- und einer Herrenwertung ermittelt. Dieses Team darf sich fortan für die Dauer eines Jahres offiziell als Nockgames Highlander Team bezeichnen.

Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt sind Personen die das 17. Lebensjahr vollendet haben.

Voraussetzung ist weiter das Tragen eines Kilts (-> d.h. ein einröhriges, kariertes Beinkleid)

während der gesamten Veranstaltung.

Die/der Teamleader/in erklärt sich, und auch für ihre/seine Mitstreiter/innen, mit allen

Teilnahmebedingungen sowie des Einhalten der Regeln bei den Bewerben für Einverstanden.

Die Bewerbe

- | | | |
|-----------------------------|----------------------|---------------|
| 1. <i>leann ol</i> | vulgo | Bierle zupf`n |
| 2. <i>Tug-o-War</i> | vulgo | Strick ziag`n |
| 3. <i>Tossing the caber</i> | vulgo | Bam schmeiß`n |
| 4. <i>uighean tilg</i> | vulgo | Eia wix`n |
| 5. | Überraschungs-Bewerb | |

1. Bewerb

leann ol, vulgo Bierle zupf`n

Was:

Alle fünf Personen eines Teams sitzen hintereinander auf einer Bierbank, und müssen so schnell wie möglich jeweils ein Bier trinken.

Wie:

Die fünf Personen haben jeweils ein großes Bier (0,5 Liter) auf einem ihrer Oberschenkel stehen. Auf Befehl (3-2-1-los) beginnt die/der Vorderste mit dem Trinken. Nachdem das Glas gelehrt wurde, muss es mit der Öffnung nach unten (Richtung „Ruab`n“) auf den eigenen Kopf gestellt werden. Erst dann darf die /der Hintere mit dem gleichen Procedere beginnen. Wenn das fünfte Glas verkehrt am Kopf steht, wird die Zeit gestoppt.

Wie nicht:

Jedes Verschütten, Anwärmen, Schütteln, Rühren, Verdünnen, sowie jede andere Art von Manipulation, wird je nach Ausmaß/Schwere von den Schiedsrichtern mit fünf oder zehn Strafsekunden bestraft, welche zu der Gesamtzeit hinzugezählt werden. Ebenso wird beim Verschwenden des kühlen Nasses (-> nit gonz austrinken, strotzen) vorgegangen.

Warum:

Durch das Addieren der Trink- sowie eventueller Strafzeiten wird das Siegerteam ermittelt, welches einen Punkt erhält, die Zweitplatzierten erhalten zwei Punkte und so weiter.

Ausnahme:

Nur bei diesem Bewerb gibt es eine Ausnahmeregelung!
Maximal ein/e Teilnehmer/in kann, sei es aus gesundheitlichen oder anderen ernstzunehmenden Gründen, ein alkoholfreies Bier zur Verfügung gestellt bekommen, jedoch muss dies bereits bei der Anmeldung bekannt gegeben werden.

2. Bewerb

Tug-o-War, vulgo Strick ziağ`n

Was:

Zwei Teams stellen sich gegenüber auf, und müssen mit einem Seil das andere Team über eine Linie ziehen, bzw. nach einer Minute mehr Seil haben.

Wie:

Die fünf Personen eines Teams stellen sich hintereinander auf und nehmen das Seil in die Hände, ebenso das gegnerischen Team. Das durch eine Markierung genau halbierte Seil wird daraufhin gespannt, und ohne Zug auf die bewusste Linie der Kampfstätte ausgerichtet. Auf Zuruf des Schiedsrichters bestätigen beide Teams, dass sie bereit sind. Erst auf Befehl des Schiedsrichters (3-2-1-los) wird mit dem Ziehen begonnen. Verlierer ist jenes Team, welches zuerst die Mittellinie überschreitet (egal mit welchem Körperteil), bzw. nach 60 Sekunden weniger Seil auf seiner Hälfte hat.

Wie nicht:

Jegliche Spezialausrüstung (Handschuhe, Stollenschuhe, Steigeisen oder sonstige Ausrüstungen, die einen erheblichen Vorteil bringen) sind untersagt und werden mit Disqualifikation geahndet.

Das Seil darf nicht um Körperteile gewickelt werden, da es dabei zu lebensgefährlichen Verletzungen kommen kann.

Das vorsätzliche Niedersitzen bzw. Niederknien von einer oder mehreren Personen wird mit der Disqualifikation der Schiedsrichter geahndet.

Als sinnvoll hat sich auch gezeigt, die Kiltpin („Sichaheitsnodl“) sowie das Sgean Dub („Feitl“) während des Wettkampfes zu entfernen.

Warum:

Bei diesem Bewerb wird der Sieger durch ein K.O.- System ermittelt. Das jeweilige Siegerteam kommt eine Runde weiter. Das Team welches am Schluss gewinnt, bekommt einen Punkt, das Zweite zwei, das Dritte drei, das Vierte vier. Die Plätze fünf bis acht erhalten fünf Punkte, die Plätze neun bis sechzehn erhalten 9 Punkte und die Plätze 17 bis 32 erhalten 17 Punkte. Der Dritte Platz wird im kleinen Finale ermittelt.

3. Bewerb

Tossing the caber, vulgo Bam schmeiß'n

Was:

Ein Baumstamm muss mit den Händen so geworfen werden, dass jenes Ende, welches man beim Abwurf in den Händen hielt, soweit als möglich entfernt zu liegen kommt.

Wie:

Jede Person eines Teams muss den Baumstamm in einer Aufnahmezone aufheben und in die senkrechte Lage bringen, wobei das restliche Team beim Aufrichten helfen darf, sich danach aber sofort entfernen muss. Danach läuft bzw. geht jene Person zur Abwurflinie, um den Baumstamm soweit als möglich zu werfen.

Wie nicht:

Sobald die Abwurflinie übertreten wird (auch nach dem Wurf, solange der Baumstamm nicht komplett auf der Erde liegt), ist der Versuch ungültig.

Weiters ist jegliche Hilfe der Teammitglieder, sowie jede Manipulation am Stamm, als auch jegliche Art von Spezial- oder Schutzausrüstung (Handschuhe, Stollenschuhe,) verboten!

Warum:

Gemessen wird die Weite von der Abwurflinie bis zu jenem Baumstammende, welches die jeweilige Person beim Abwurf in den Händen hielt.

Gewertet werden die drei höchsten Weiten eines Teams, wodurch sich wieder ein Siegerteam ergibt, welches einen Punkt, das Zweite zwei Punkte und so weiter erhält.

4. Bewerb

uighean tilg, vulgo Eia wix`n

Was:

Ein rohes Ei soll soweit wie möglich geworfen, und ohne beschädigt zu werden gefangen werden.

Wie:

Jedes Team bestimmt eine Person, die die zugeworfenen Eier fangen muss. Diese Person stellt sich in der vorgegebenen und in Meterschritten markierten Fangzone je nach Einschätzung des eigenen Könnens auf. Daraufhin werfen die restlichen vier Personen des Teams je ein, vom Schiedsrichter übergebenes Ei dem/der Fänger/in zu, das diese/r dem Schiedsrichter unversehrt übergeben muss.

Wie nicht:

Sobald die Abwurfline übertreten wird, ist der Wurf ungültig. Das Ei wird nur gewertet, wenn es mit den bloßen Händen, ohne jegliche Hilfsmittel, ohne dass es den Boden berührt hat, gefangen, und unversehrt dem Schiedsrichter übergeben wurde.

Jede Manipulation der Eier wird mit Disqualifikation geahndet. Eier, die nicht den Schiedsrichtern übergeben werden, werden nicht gewertet.

Warum:

Gemessen wird die Weite, von der Abwurfline bis zum Auffangen des intakten Eies mit darauf erfolgter Übergabe an den Schiedsrichter, in Halbmeter Schritten.

Gewertet werden jeweils die zwei besten Fänge eines Teams, wodurch sich ein Sieger ergibt, der einen Punkt erhält, der Zweite zwei und so weiter.



5. Bewerb

ÜBERRASCHUNGS - BEWERB

Regeln werden bei der Veranstaltung bekannt gegeben!