

IHGF offizielle Regeln

Im Original Verfasst von Carlos F. Borges

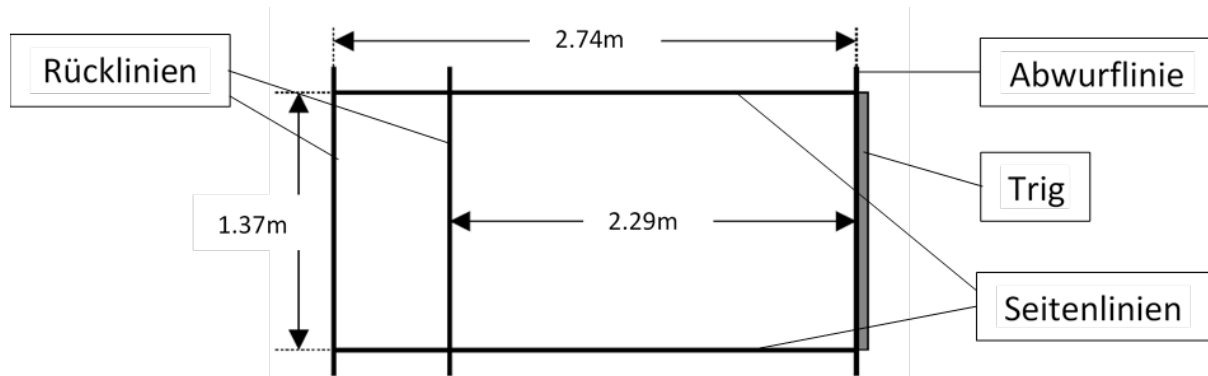
Bei Übersetzungsfehler zählt steht's das englische Original

Abschnitt 1: Allgemeine Regeln

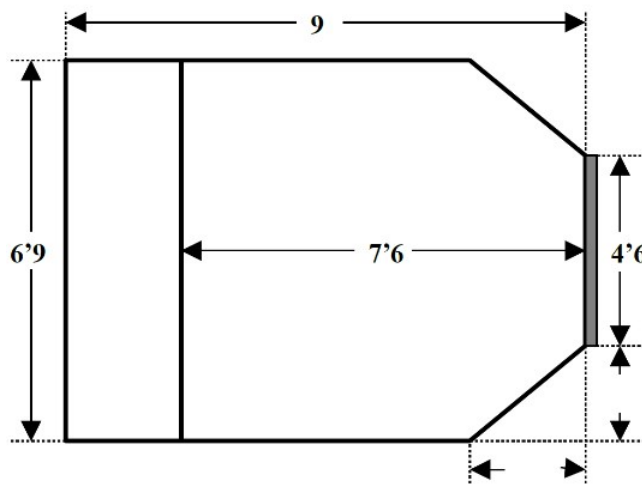
1. Durchführung der Weitwurf-Disziplinen – Steinstossen, Gewichtweitwurf und Hammerwerfen
 - a. Jeder Athlet hat in jeder Disziplin drei Würfe.
 - b. Der Athlet darf seinen Wurf starten und abbrechen und der Versuch wird nicht als solches gezählt, solange er kein Foul verursacht oder das Sportgerät die Hand verlässt.
Möchte der Athlet während eines Versuches das Sportgerät abstellen oder die Abwurfzone verlassen, ist dafür die Erlaubnis des zuständigen Schiedsrichters notwendig.
 - c. Beim Steinstossen und beim Gewichtweitwurf wird die Distanz zum nächsten Abdruck gemessen, den der Stein oder das Gewicht gemacht hat, nicht der Griff. Der Ort von wo aus die Messung durchgeführt wird, hängt von der Trig-Konfiguration ab und ist unter Abschnitt 2.d. beschrieben
Beim Hammerwerfen, wird von dem Punkt am inneren Rand des Trigs ausgemessen, der dem Zentrum des Standes des Athleten am nächsten kommt, bis zum nächsten Abdruck der Hammerkugel, nicht des Stieles.
 - d. Die Platzierung wird durch den besten gültigen Wurf bestimmt.
 - e. Im Falle eines Unentschiedens wird die Platzierung durch den/die nächstbesten Wurf/Würfe bestimmt.
 - f. Für den Fall das nach 1.e. kein eindeutiger Sieger ermittelt werden kann, sollen weitere Würfe abwechselungsweise durchgeführt werden um ein Unentschieden abzuwenden. Wenn nach maximal je 3 Zusatzwürfen immer noch kein eindeutiger Sieger feststeht, gilt die Disziplin als Unentschieden.
 - g. Bei einem Gleichstand in jeglicher Platzierung ausser der ersten, der nicht mit dem 2. oder 3. Versuch entschieden wird, wird dieser als Unentschieden gewertet.
 - h. Bei einem Unentschieden werden die Punkte für die Plätze addiert und gleichmässig durch die Anzahl Kontrahenten geteilt.
 - i. Im Anschluss an den Disziplinen Wettkampf hat der Gewinner 3 Versuche frei um neue Rekorde aufzustellen.
Der Athlet kann alle, einige oder keinen dieser zusätzlichen Versuche ausführen. Der beste gültige Versuch wird als neuer Rekord notiert, wenn der alte Rekord gebrochen wurde.
Diese zusätzlichen Würfe werden bei der Bestimmung der Punkte dieser Disziplin nicht im Zehnkampfzählssystem berücksichtigt.
2. Beschaffenheit der Abwurfzone für die Weitwurf-Disziplinen
 - a. Der Trig muss aus Holz sein. Er ist 1.37 Meter lang und 13.95 bis 15.25 Zentimeter hoch. Es sollen keine Mühen gescheut werden, den Trig sicher im Boden zu verankern, so dass dieser bei Kontakt mit einem Athleten nicht verschoben wird.
 - b. Alle Bereiche jenseits der Abwurflinie (im Besonderen alle Bereiche des Trigs selbst, mit Ausnahme von dessen vertikaler Innenseite) und hinter der Abwurfzone sind im Aus, und jeglicher Kontakt dieser Bereiche mit dem Körper des Athleten während eines Versuches sind als Foul und als Versuch zu werten, gleichgültig ob das Wurfgerät abgegeben wurde oder nicht.
 - c. Für das Steinstossen sollte die Länge der Abwurfzone von der Innenseite des Trigs bis zur Rücklinie gemessen, 2.29 m betragen. Für den Gewichtweitwurf darf die Abwurfzone 2.74 m lang sein. Beim Hammerwurf ist keine Rücklinie definiert.
 - d. Für das Steinstossen und den Gewichtweitwurf sind folgende Gestaltungen der Seitenlinien erlaubt:
 - Die Kastenform hat Seitenlinien, die senkrecht zum Trig, bündig an dessen Aussenkante, verlaufen so dass der Abstand zwischen den Seitenlinien ebenfalls 1.37 m beträgt. Der Athlet muss seinen Wurf mit mindestens einem Fuss vollständig innerhalb der Seitenlinien beginnen und mit mindestens einem Fuss vollständig innerhalb der Seitenlinien beenden. Es wird als Foul gewertet, wenn zwei aufeinanderfolgende Bodenberührungen der Füsse

ausserhalb der Seitenlinien stattfinden. Es wird ebenfalls als Foul gewertet, wenn irgendein Teil des Körpers des Athleten, ausser den Füßen, während des Versuches den Boden ausserhalb der Seitenlinien berührt.

Die Wurfweite wird, von der Innenkante des Trigs aus, von dem Punkt aus gemessen, der am nächsten zu der Stelle ist, an der der vordere Fuss des Athleten beim Abwurf platziert war.



- Das Flügelform hat „Flügel“, die sich von jeder Aussenkante des Trigs in einem 45Grad-Winkel zum Trig für ungefähr 45 cm erstrecken. Die Seitenlinien werden vom Ende des „Flügels“ aus, senkrecht zum Trig, bis zur Rücklinie weitergezogen. Mit Ausnahme der „45-Grad-Flügel“ am vorderen Ende sind die Seitenlinien also parallel und nicht mehr als 2.06 m voneinander entfernt. Alle Bereiche ausserhalb dieser Seitenlinien sind im Aus und jeglicher Kontakt dieser Bereiche mit irgendeinem Teil des Körpers des Athleten während eines Versuches wird als Foul und als Versuch gewertet, gleichgültig ob das Wurfgerät abgegeben wurde oder nicht. Die „Flügel“ können entweder aufgemalte Linien oder Erweiterungen des Trigs selbst sein. Alle Wurfweiten werden von der Mitte des Trigs, von dessen Innenkante aus, gemessen.



- Beim Hammerwerfen werden keine Seitenlinien verwendet. Der Athlet muss zu jedem Zeitpunkt während des Wurfes und nach dem Abgeben des Hammers mindestens einen Fuss hinter dem Trig haben (das heisst, ein Fuss muss innerhalb der Grenzen einer gedachten Kastenform der Abwurfzone bleiben).
- Bei allen Weitwurf-Disziplinen gilt: Landet das Wurfgerät nach dem Wurf vor der Abwurflinie, ist der Versuch als ein Foul zu werten.

3. Verhalten bei den Hochwurf-Disziplinen – Gewichthochwurf und Garbenwurf („sheaf toss“, nur in den USA üblich)
 - a. Stützen ähnlich derer im Stabhochsprung sind zu verwenden. Zwei verschiedene Konfigurationen sind erlaubt:
 - Aufgelegte Stange: Die Querstange sollte auf Bolzen liegen, die senkrecht an den Stützen befestigt sind. Die Querstange soll nicht an den Stützen befestigt sein, so dass sie, falls vom Wurfgerät getroffen, in den meisten Fällen heruntergeschlagen wird. Wenn das Wurfgerät über die Querstange fliegt, wird der Versuch als gültig gewertet, egal ob die Querstange vom Wurfgerät getroffen wird oder nicht, solange die Querstange auf den Bolzen liegen bleibt.
 - Fixe Stange: Die Querstange ist an den Stützen befestigt, sodass diese am Ort bleibt, wenn sie vom Wurfgerät getroffen wird. Wenn das Wurfgerät über die Querstange fliegt, wird der Versuch als gültig gewertet, egal ob die Querstange vom Wurfgerät getroffen wird oder nicht.
 - b. Der Abstand zwischen den Stützen darf nicht weniger als 2.43m oder mehr als 3.66 m betragen.
 - c. Es liegt in vollem Ermessen des Punktrichters, die Starthöhe und alle nachfolgenden Höhen festzulegen. Allerdings ist es wichtig, dass alle Entscheidungen über die Höhe der Querstange in Absprache mit den Athleten getroffen werden.
 - d. Die Starthöhe muss durch 30 cm teilbar sein. Die Querstange sollte in Schritten von 30 cm (60 cm bei der Garbe) erhöht werden bis fünf oder weniger Athleten übrigbleiben. Danach kann auf Wunsch der Athleten jegliche weitere Erhöhung der Querstange, die durch 7.5 cm teilbar ist, bestimmt werden. Bei Rekordversuchen, darf die Querstange auf irgendeine Höhe, die mit 2.5 cm teilbar ist, aufgelegt werden.
 - e. Alle Messungen sind vom Boden aus bis zur Oberseite der Querstange (an ihrer tiefsten Stelle) durchzuführen.
 - f. Das Wurfgerät muss innerhalb der Stützen über die Stange fliegen.
 - g. Ein Wettkämpfer darf bei der Starthöhe, oder bei einer beliebigen nachfolgenden Höhe, die Disziplin beginnen.
 - h. Drei aufeinanderfolgende Fehlversuche, unabhängig von der Höhe auf welcher diese Fehlversuche auftreten, disqualifizieren den Athleten von weiteren Versuchen, ausser es resultiert ein Gleichstand für den ersten Platz.
 - i. Es gibt zwei Methoden für die Durchführung des Wettbewerbs:
 - „Must-make“: Ein Wettkämpfer kann die Starthöhe und die ersten Höhensteigerungen aussetzen, muss aber beim Einsteigen in den Wettkampf jede einzelne weitere Höhe überwerfen.
 - „Open“: Ein Wettkämpfer kann jederzeit eine Höhe aussetzen; jedoch verliert er damit das Recht, bei dieser Höhe einen Versuch zu machen, mit Ausnahme bei einem Gleichstand für den ersten Platz, wenn mit dieser Höhe ein Unentschieden abgewendet werden kann.
 - j. Der Gewinner ist der Athlet, der das Gewicht oder die Garbe über die höchste Höhe wirft. Die Platzierung wird dann durch die nächst-höhere Höhe bestimmt und wiederholt, bis alle Plätze vergeben sind.
 - k. Bei einem Unentschieden erhält der Wettkämpfer mit der geringsten Anzahl von Versuchen auf dieser Höhe, den besseren Platz.
 - l. Wenn das Unentschieden weiterhin besteht, wird das in 3k. beschriebene Verfahren bei jeder sukzessiv niedrigeren Höhe wiederholt, bis alle Gleichstände behoben sind oder alle vorhergegangenen Höhen berücksichtigt wurden.
 - m. Wenn das Unentschieden trotzdem noch nicht abgewendet werden konnte:
 - Wenn es um den ersten Platz handelt, müssen die Konkurrenten einen weiteren Versuch auf der aktuellen Höhe durchführen. Wenn dabei keine Entscheidung fällt, wird die Querstange auf eine vom Punktrichter festgesetzte Höhe gesenkt (falls alle Athleten mit dem Zusatzwurf gescheitert sind) oder erhöht (falls zwei oder mehr Athleten erfolgreich waren). Die Konkurrenten machen dann jeweils einen Versuch auf jeder Höhe, bis der Wettkampf entschieden ist. Bei solch einem „Auswerfen“ eines Gleichstandes ist ein Auslassen einer Höhe als ein Scheitern bei dieser Höhe zu werten. Die Wettkämpfer können sich auch auf einen Gleichstand einigen, sofern alle involvierten Athleten damit einverstanden sind.
 - Sollte es sich nicht um den ersten Platz handeln, werden die Athleten mit demselben Rang belohnt.
 - n. Bei einem Unentschieden werden die Punkte für die Plätze addiert und gleichmässig durch die Anzahl Kontrahenten geteilt.
 - o. Jede ausgelassene Höhe unter der höchsten erfolgreich überworfenen Höhe eines Wettkämpfers, gilt als erfolgreicher Versuch zur Bestimmung der endgültigen Platzierung.

- p. Wenn alle Konkurrenten bis auf einen die Höhe nicht erfolgreich überworfen haben, ist dieser Wettkämpfer berechtigt fortzufahren, bis er bei drei aufeinanderfolgenden Versuchen nicht erfolgreich war. Die höchste erreichte Höhe soll bei der Bestimmung der Punkte mit Bezug auf ein Zehnkampfzählssystem verwendet werden.
4. Der Bodenoberfläche, von der geworfen wird, soll so eben wie möglich sein.
 5. Falls ein Wurfgerät während einem Wurf beschädigt wird oder kaputtgeht, wird der Versuch nicht gewertet, solange der Wurf regelkonform war. Falls der Wettkämpfer aber dabei das Gleichgewicht verliert und deswegen ein Foul begeht, wird kein Foul gewertet.
 6. Falls ein Wurfgerät während eines Wettkampfes beschädigt wird oder kaputtgeht, wird es durch ein gleichwertiges Wurfgerät ersetzt und der Wettkampf fortgesetzt. Falls der Punktrichter das Ersatzwurfgerät als ungeeignet und nicht gleichwertig erachtet, soll nach dem Ermessen des Punktrichters die Runde in der das Wurfgerät Schaden genommen hat wiederholt werden und die bisher geworfenen Distanzen in dieser Runde werden nicht in der Wertung berücksichtigt.
 7. Wurfgeräte aus Metall sollen aus einem Metall hergestellt sein das nicht weicher ist als Messing, oder eine solche Metallform soll mit Blei oder einem anderen Material gefüllt sein. Falls ein Füllmaterial benutzt wird, soll es so in die Metallform gefüllt werden, dass es sich nicht mehr im Innern bewegen kann.
 8. Kein Behelf jeglicher Art (z.B. Gewichtheber-Zughilfen), der in irgendeiner Art und Weise den Wettkämpfer beim Ausführen eines Wurfes unterstützt, ist erlaubt. Nur die nachfolgenden Hilfsmittel sind davon ausgenommen:
 - a. Die Benutzung von Klebeband am Handgelenk, der Hand und an den Fingern ist erlaubt. Das zusammenkleben von zwei oder mehr Fingern ist hingegen verboten. Jede Verwendung von Klebeband zum Schutz der Hände und Finger soll vom Punktrichter vor dem Start der Disziplin freigegeben werden.
 - b. Die Benutzung von Handschuhe ist in allen Disziplinen, ausser dem Steinstossen, erlaubt.
 - c. Um eine bessere Griffmöglichkeit zu erhalten, darf der Wettkämpfer eine geeignete Substanz (z.B: Magnesia) nur auf seine Hände (oder Handschuhe) auftragen. Beim Steinstossen ist zusätzlich das Auftragen einer geeigneten Substanz im Halsbereich zugelassen.
 - d. Beim Hammerwerfen ist die Benutzung von Klingen an den Schuhen erlaubt.
 - e. Die Benutzung von Gewichtheber Gürteln und Stützbandagen ist erlaubt.
 9. Eine Zeitbegrenzung von zwei Minuten für jeden einzelnen Versuch soll in allen Disziplinen angewandt werden. Die Zweiminutenfrist beginnt, wenn der Punktrichter den Namen des Athleten der an der Reihe ist aufruft. Im Falle, dass ein Wettkämpfer sich für aufeinanderfolgende Versuche selber folgt (z.B. beim Gewichthochwurf), soll die Frist jeweils 3 Minuten betragen.

Abschnitt 2: Disziplinen spezifische Regeln

1. Steinstossen frei

Folgende Gewichte für den Stein werden empfohlen: 7.26kg bis 9.07kg für die Männer und 3.63kg bis 5.44kg für die Frauen. Aufgrund der Beschaffenheit des Wurfgeräts sind beträchtliche Schwankungen des Gewichts erlaubt.

 - a. Das Wurfgerät ist aus Stein und soll so kugelförmig wie möglich sein.
 - b. Der Stein wird aus der Schulter mit nur einer Hand gestossen.
 - c. Zu dem Zeitpunkt in dem der Wettkämpfer seine Startposition einnimmt, hat der Stein den Nacken oder das Kinn zu berühren oder in dessen unmittelbarer Nähe zu sein. Die Wurfhand darf während der Stossausführung nicht unter diese Position abgesenkt werden.

- d. Der Stein darf während keiner Zeit hinter die Linie der Schultern gebracht werden (Werfen des Steines anstatt Stossen).
2. Steinstossen Braemar

Folgende Gewichte für den Braemarstein werden empfohlen: 9.07kg bis 12.7kg für die Männer und 5.9kg bis 8.16kg für die Frauen. Aufgrund der Beschaffenheit des Wurfgeräts sind beträchtliche Schwankungen des Gewichts erlaubt.

Es gelten dieselben Regeln wie beim freien Steinstossen, ausser dass kein Anlauf erlaubt ist. Der Wettkämpfer muss aus dem Stand stossen, darf sich jedoch nach dem Abgeben des Steines umdrehen (die Fusspositionen dürfen gewechselt werden).
 3. Gewichtweitwurf

Die standardisierten Gewichte für diese Disziplinen sind 12.7kg und 25.4kg für die Männer und 6.35kg und 12.7kg für die Frauen.

Masters, Lightweight und Novizen dürfen statt des 25.4kg ein 19.05kg Gewicht werfen.

 - a. Das Wurfgewicht ist aus Metall und besteht aus einem kugel- oder quaderförmigen Gewicht mit einer daran befestigten Kette mit Haltegriff. Der Haltegriff darf eine Ring-, Triangel- oder „D“-Form aufweisen. Das Wurfgerät darf eine Gesamtlänge von 45.72cm, gemessen von der Unterseite des Gewichtes bis zur Oberseite des Haltegriffs, nicht überschreiten. Das offizielle Gewicht eines jeden Wurfgerätes ist dessen Gesamtgewicht, inklusive des Haltegriffes.
 - b. Der Wettkämpfer darf die Wurfhand selber wählen, es darf jedoch nur eine Hand benutzt werden.
 - c. Jeglicher Wurf Stil ist zum werfen des Gewichtes erlaubt, solange er vom Punktrichter als sicher angesehen wird.
 - d. Der Wettkämpfer darf den Wurfversuch jederzeit beginnen oder unterbrechen, solange kein Teil des Wurfgeräts den Boden oder den Trig beim Abbrechen des Versuchs berührt hat. Hat das Wurfgerät den Boden oder den Trig berührt, nachdem ein Wurfversuch begonnen wurde und bevor der Punktrichter die Erlaubnis zum Versuch gegeben wurde, wird der Versuch als Foul gewertet.
 4. Hammerwerfen

Die standardisierten Gewichte für diese Disziplinen sind 7.26kg und 9.98kg für die Männer und 5.44kg und 7.26kg für die Frauen.

 - a. Der Hammer soll kugelförmig und aus Metall gefertigt sein. Der Hammerstiel soll aus Holz, Rattan oder Kunststoff bestehen. Gusseisen ist für den Hammer anderen Metallen vorzuziehen, sowie Rattan gegenüber Holz oder Kunststoff für den Hammerstiel. Das Wurfgerät darf eine Gesamtlänge von 127 cm nicht überschreiten. Das offizielle Gewicht des Wurfgerätes ist das Bruttogewicht, einschliesslich des Hammerstiels.
 - b. Der Hammer ist aus seiner stehenden Haltung zu werfen. Obwohl die Füsse sich vor der Abgabe des Hammers etwas bewegen dürfen, darf keine Annäherung an den Trig geschehen und dem Wettkämpfer ist es nicht erlaubt sich um die eigene Körperachse zu drehen.
 - c. Dem Wettkämpfer ist es in der Startposition, also vor dem Anschwingen, erlaubt, den Hammerkopf auf dem Boden auf beiden Seiten des Trigs oder auf dem Trig selbst aufzulegen.
 - d. Es wird nicht als Foul gewertet, wenn der Hammer bei Beginn des Versuchs den Boden hinter dem Trig oder den Trig selbst berührt. Sobald der Hammer angeschwungen wurde, wird ein Kontakt mit dem Boden hinter dem Trig oder dem Trig selbst, mit jeglichem Teil des Hammers, als Foul gewertet.
 5. Gewichthochwurf

Die standardisierten Gewichte für diese Disziplin sind 25.4kg für die Männer und 12.7kg für die Frauen. Masters- und Anfänger-Athleten dürfen anstelle vom 25.4kg Gewicht ein 19.05kg Gewicht werfen.

- a. Das Wurfgewicht soll aus Metall gefertigt sein und aus einem kugel- oder quaderförmigen Gewicht und einem Griffstück bestehen. Das Griffstück kann eine Ringform, Triangel- oder «D»-Form haben. Gusseisen ist anderen Materialien gegenüber empfohlen. Das Wurfgerät darf eine Gesamtlänge von 45.72 cm nicht überschreiten. Das offizielle Gewicht des Wurfgerätes ist das Bruttogewicht, einschliesslich des Griffstücks.
- b. Der Wettkämpfer darf die linke oder die rechte Hand verwenden, jedoch darf zum Werfen nur eine Hand benutzt werden.
- c. Der Wettkämpfer muss das Gewicht aus dem Stand werfen (entweder im traditionellen Standstil oder im seitlichen Schleuderstil). Würfe aus der Drehung sind nicht erlaubt.

6. Garbenwurf

Die standardisierten Gewichte für diese Disziplin sind 7.26kg oder 9.07kg für die Männer und 5.44kg für die Frauen. Wegen der Beschaffenheit dieser Wurfgewichte sind gewisse Gewichtsabweichungen zulässig.

- a. Die Garbe muss aus einem mit Stroh, Heu, Kiefernadeln oder Seil gefüllten Leinensack bestehen. Es wird empfohlen zwei oder drei Säcke ineinander zu verwenden, so dass die Garbe den gesamten Wettkampf heil übersteht. Der Aussensack darf nicht grösser als 91cm lang und 60cm breit sein. Ein Aussensack mit kleineren Abmessungen wird empfohlen. Ebenfalls wird empfohlen eine 7.26kg Garbe zu verwenden. Falls die Stützen nicht hoch genug sind um den Wettkampf mit der 7.26kg Garbe zu beenden, soll eine 9.07kg Garbe verwendet werden.
- b. Die Würfe werden mit einer Heugabel mit einem 1.52m langen Standardstiel ausgeführt.
- c. Die Würfe dürfen in jeglicher Art ausgeführt werden, solange der Punktrichter diese als sicher erachtet.
- d. Wettkämpfer dürfen ihre eigene Heugabel mitbringen, jedoch gilt die stille Abmachung, dass jeder Wettkämpfer mit jeder am Wettkampf verwendeten Heugabel werfen darf.

7. Baumstammwerfen

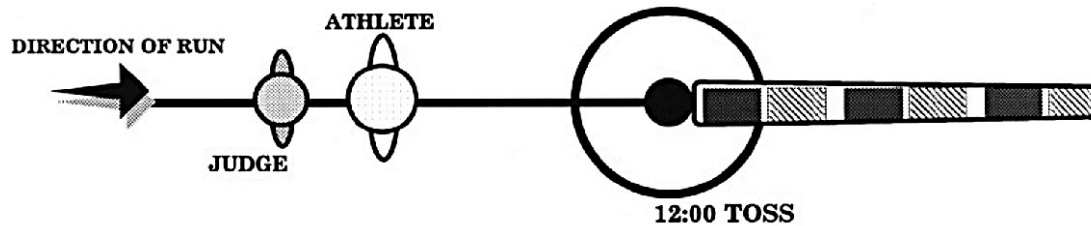
Es gibt keine standardisierten Grössen oder Gewichte für einen Baumstamm, aber wenn möglich soll ein Baumstamm so gewählt werden, dass ungefähr die Hälfte der Athleten in einer Klasse diesen zu drehen vermögen. Ein Wettbewerbsbaumstamm soll so lang und schwer sein, dass nur die besten Wettkämpfer ihn drehen können. Der Baumstamm muss aus Holz sein, jedoch kann ein Stamm aus Metall als Ersatz dienen falls nötig.

Es wird empfohlen einen Punktrichter hinten und einen an der Seite zu verwenden. Der Baumstamm wird von Helfer aufrecht und im Gleichgewicht, mit dem schweren Ende nach oben, dem Wettkämpfer bereitgestellt. Sobald der Wettkämpfer den Baumstamm übernimmt und die Helfer sich entfernt haben beginnt der Versuch. Die Punktrichter können den Bereich in dem geworfen wird einschränken, falls sich eine Zone nicht zur sicheren Benutzung eignet. Sicherheit hat oberstes Gebot und der Baumstamm sollte sich zu keiner Zeit des Werfens zu nahe an den Zuschauern befinden.

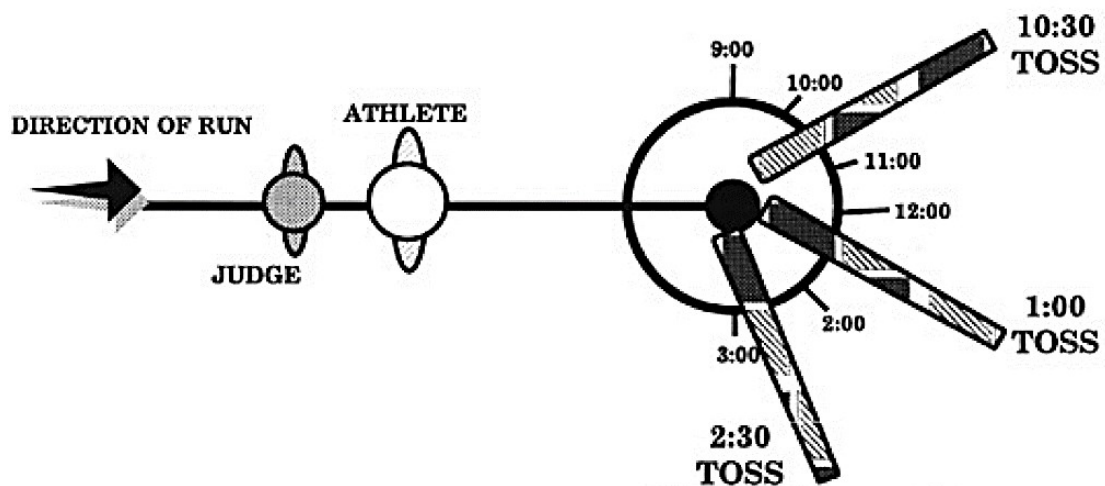
Der Wettkämpfer darf seinen Anlauf und den Ort der Abgabe frei wählen, solange er sich dabei im vom Punktrichter definierten Bereich befindet. Falls der Athlet den Baumstamm vor dem Anheben fallen lässt, wird dies als Versuch gewertet. Falls der Athlet den Baumstamm nach dem Anheben wieder abstellt oder fallenlässt, wird dies ebenfalls als Versuch gewertet. In der Nähe wo der Boden uneben ist soll der Boden markiert sein, so dass vor dieser Markierung, aber nicht dahinter der Baumstamm geworfen werden soll. Unter keinen Umständen darf ein verankerter Trig oder Absatz eingesetzt werden.

Der Wurf wird aufgrund seiner Landeposition beurteilt, nicht die Position wo der Baumstamm hinprallt oder rollt. Der Baumstamm muss die vertikale Position passieren um als gedrehter Stamm gezählt zu werden. Die vertikale Position ist durch einen 90° Winkel zum Boden definiert und obliegt dem Punktrichter zur Beurteilung, ob diese Position während des Wurfs erreicht wurde. Die sogenannte "Zifferblattmethode" wird zur Bewertung des Wurfs angewandt. Ein perfekt gedrehter Baumstamm passiert die vertikale Position und landet mit dem leichten Ende gerade nach vorne in 12:00 Uhr Richtung zu einer gedachten Linie, die vom Wettkämpfer aus

durch den Landepunkt des Baumstamms gezogen wird und in Laufrichtung zeigt. Eine Oben Ansicht ist zur Demonstration eines 12:00 Uhr Wurfes gezeigt:

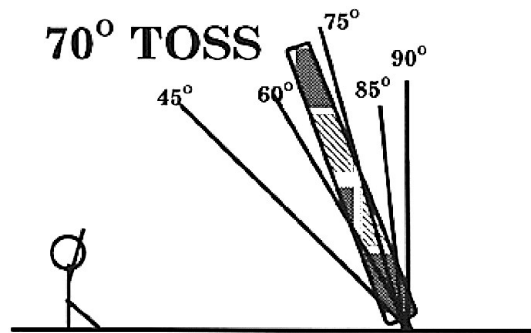


Ein gültig gedrehter Stamm wird gewertet falls das leichte Ende des Baumstamms die vertikale Position passiert und vom Wettkämpfer weg in einen 180° Bereich fällt, zwischen 09:00 und 03:00 Uhr. Eine Oben Ansicht ist zur Demonstration der Wertung von nicht perfekt gedrehten Baumstämmen gezeigt:



Die Laufrichtung des Athleten wird durch den hinteren Punktrichter als die Richtung befunden, ab der der Wettkämpfer den Baumstamm unter Kontrolle hat (was im Extremfall nur die letzten zwei oder drei Schritte vor der Abgabe sein können). Der Athlet darf seine Laufrichtung ändern, solange er die Kontrolle über den Baumstamm behält. Falls der Baumstamm in 12:00 Uhr Richtung vom Athleten aus, jedoch nicht bezüglich der Laufrichtung, landet, wird die wirkliche 12:00 Uhr Richtung vom Punktrichter basierend auf der ursprünglichen Laufrichtung ermittelt. Die Wertung der Landeposition wird dann aufgrund der Abweichung von dieser Laufrichtung vorgenommen.

Falls der Wettkämpfer den Baumstamm nicht zu drehen vermag, ist es die Verantwortung vom seitlichen Punktrichter den Anstellwinkel relativ zur vertikalen 90° Position zu bestimmen. Der seitliche Punktrichter sollte dafür im rechten Winkel zur Laufrichtung des Athleten stehen um eine genaue Aussage treffen zu können. Ein Bild aus der Perspektive des seitlichen Punktrichters ist zur Demonstration der Wertung von nicht gedrehten Baumstämmen gezeigt:



Jeder Wettkämpfer hat drei Versuche, wobei der beste Versuch zur Platzierung verwendet wird. Die Rangierung ergibt sich nach Nähe zur perfekten 12:00 Uhr Position. Hat ein Athlet den Baumstamm nicht gedreht, ergibt sich die Rangierung nach Nähe zur vertikalen 90° Position. Im Falle eines Unentschiedens werden die nächstbesseren Würfe für die Rangierung herangezogen.

Falls dadurch der erste Platz noch nicht entschieden worden ist, dürfen die Athleten mit Gleichstand einen zusätzlichen Wurf machen. Wird auch durch den zusätzlichen Wurf das Unentschieden nicht abgewendet, ist ein Gleichstand zu werten.

Ein Unentschieden bei einem anderen als den ersten Platz wird ebenfalls durch Heranziehen der nächstbesseren Würfe entschieden. Falls damit immer noch keine Entscheidung gemacht werden kann, wird auch hier ein Gleichstand gewertet.

Falls nach einer kompletten Runde niemand den Baumstamm drehen konnte, kann der Punktrichter den Stamm kürzen oder durch einen einfacheren Baumstamm ersetzen lassen. Dies kann mehrfach wiederholt werden bis der Baumstamm gedreht wurde. Falls der Stamm während dem Wettkampf bricht, wird die Rangierung mithilfe der vollständig absolvierten Runden ermittelt. Falls weniger als zwei vollständige Runden absolviert werden konnten, können, falls ein Baumstamm ähnlicher Grösse und mit ähnlichem Schwierigkeitsgrad vorhanden ist, alle drei Runden wiederholt werden.

Falls ein Qualifikationsbaumstamm verwendet wird, berechtigt ein erfolgreich gedrehter Baumstamm den Wettkämpfer zum Wettbewerb mit dem nächstschwereren Stamm.

Abschnitt 3: Allgemeine Wettkampfbregeln

1. Nach jedem beendeten Disziplinen Wettkampf, wird der Athlet der als Erster geworfen hat, in der nächsten Disziplin als Letzter antreten und alle anderen Athleten rücken einen Startplatz nach vorne (Zyklisches Vertauschen). Dies wird bei jeder Disziplin wiederholt.
2. Das Rangpunkte Wertungssystem wird empfohlen. Dabei erhält jeder Wettkämpfer die Anzahl Punkte seines Ranges in jeder Disziplin, also 1 Punkt für den Sieger, 2 Punkte für den Zweitplatzierten usw. Der Athlet mit der kleinsten Summe von Punkten aller gewerteten Disziplinen steht als Gesamtsieger fest. Falls es ein Unentschieden für den Platz des Gesamtsiegers gibt, wird der Athlet mit den meisten Disziplinen Siegen zum Gesamtsieger gekürt. Falls auch das nicht zu einer Entscheidung führt gibt es mehrere Gesamtsieger. Andere Wertungssysteme (z.B. Zehnkampfzählssystem) können verwendet werden, solange die Athleten vor Beginn der Wettkämpfe darüber informiert werden.
3. Ein Wettkämpfer muss in jeder Disziplin mindestens einen Versuch unternommen haben um in der Gesamtwertung berücksichtigt werden zu können.
4. Im Interesse der Sicherheit hat ein Punktrichter das Recht jeden Wettkämpfer zu disqualifizieren, der nach Meinung des Punktrichters nicht fähig ist einen Wurf ohne unzulässiges Verletzungsrisiko an sich selber, an anderen Wettkämpfern oder Zuschauern, durchzuführen.

5. Viele Spiele beziehen aus Traditionsgründen lokale Disziplinen (z.B. 45kg Braemar Steinstossen) mit ein oder verwenden lokale Regeln. Es liegt in der Verantwortung des Sportchefs jegliche lokalen Disziplinen oder Regeln in schriftlicher Form früh genug im Voraus des Wettkampfes anzukündigen. Diese Ankündigung soll der Wettkampfanmeldung und der Verzichtserklärung beiliegen.
6. Der Hauptpunktrichter kann in Absprache mit dem Sportchef des Wettkampfes spontane Regeländerungen vornehmen um die Teilnahme von behinderten Athleten zu ermöglichen. Jegliche solche Änderungen sollen mit besonderer Berücksichtigung der Sicherheit vorgenommen werden.
7. Der Sportchef des Anlasses kann objektiv nachvollziehbare Teilnehmerklassen für diesen Wettkampf festlegen. Einige Beispiele sind: Masters, Lightweight, Anfänger, etc.

April 2017

Vielen Dank an Thomas Rohner für die Übersetzung vom Englischen ins Deutsche.

Zuhanden an

Simeon Brügger
Präsident der "Black Sheep Highlanders" und vom "Highland Game Mittelland"