

1. Baumstammweitwurf



Beim Baumstammweitwurf muss ein Holzstamm so weit wie möglich geworfen werden. Der Werfer hält den Stamm senkrecht nach oben und wirft ihn mit Überschlag nach vorne. Gemessen wird der weitest entfernte Teil des Stammes von der Abwurflinie.

Jede(r) Spielerin/Spieler einer Mannschaft hat 2 Versuche. Die Mitspieler dürfen beim Hochheben des Holzstammes behilflich sein. Gibt es keinen Überschlag ist der Wurf ebenso wie bei Übertreten ungültig.

Als Überschlag wird gewertet, wenn das Ende des Baumstammes (beim Wurf in der Hand des Werfers) weiter von der Abwurflinie entfernt liegt als die Spitze.

Die Damenmannschaften werfen mit einem speziellen Holzstamm.

Disziplinwertung:

Der beste Versuch einer Teilnehmerin/eines Teilnehmers zählt für die Einzelwertung.

Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der Einzelwertung addiert.

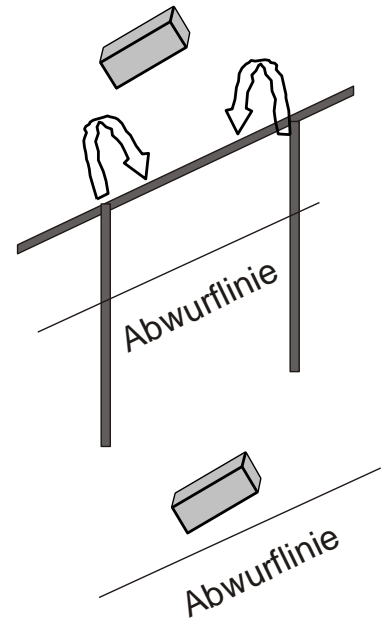
Gesamtwertung Mannschaft:

Die/der Beste erhält 60 Pkt., die/der Zweite 50 Pkt., die/der Dritte 40 Pkt., die/der Vierte 30 Pkt., die/der Fünfte 20 Pkt. usw.

Gesamtwertung Einzel:

Die/der Beste erhält 24 Pkt., die/der Zweite 23 Pkt., die/der Dritte 22 Pkt., die/der Vierte 21 Pkt., die/der Fünfte 20 Pkt. usw.

2. Heusackwerfen



Ein Spieler muss von Hand 4 Heusäcke über zwei 2m hohe Tore werfen. Ein zweiter Spieler auf der anderen Seite sammelt die Heusäcke, stapelt sie und wirft die Heusäcke nach Kommando wieder zurück.

Sollte ein oder mehrere Heusäcke am Hindernis hängen bleiben, muss der Spieler die Säcke zurückholen und ab der Abwurflinie wieder werfen. Es müssen alle Säcke über das Hindernis!

Disziplinwertung: Die Wurfzeit je Spieler wird erfasst und auf ganze Sekunden auf- bzw. abgerundet. Die Wurflinie darf vom Werfer nicht übertreten werden. Pro Übertretung werden 5 Strafsekunden zur Gesamtzeit addiert.

Hinweis: Sobald der letzte, korrekt geworfene, Heusack des ersten Werfers den Boden berührt stoppt dessen Zeit. Der Mitspieler auf der anderen Seite des Tores bereitet sein Werfen vor und startet dann auf Kommando. Für die Damenmannschaften gilt eine spezielle Abwurflinie.

Für die Mannschaftswertung werden die Wurfzeiten der vier Spieler einer Mannschaft zu einer Gesamtzeit addiert.

Gesamtwertung Mannschaft:

Die/der Schnellste erhält 60 Pkt., die/der Zweite 50 Pkt., die/der Dritte 40 Pkt., die/der Vierte 30 Pkt., die/der Fünfte 20 Pkt. usw.

Gesamtwertung Einzel:

Die/der Schnellste erhält 24 Pkt., die/der Zweite 23 Pkt., die/der Dritte 22 Pkt., die/der Vierte 21 Pkt., die/der Fünfte 20 Pkt. usw.

3. Fassrollen

Der Teilnehmer muss ein Fass so schnell wie möglich um eine Markierung herum und wieder zurück rollen.

Der Spieler steht mit dem Fass unmittelbar hinter der Start-/Ziellinie. Die Zeit läuft ab dem Startkommando und endet, wenn das Fass nach Umrundung der Wendemarke wieder die Ziellinie überquert.

Disziplinwertung :

Die Zeit eines jeden Spielers wird erfasst und auf ganze Sekunden auf- bzw. abgerundet. Die Wendemarke muss umrundet werden.

Diese Disziplin zählt sowohl zur Einzel- wie auch zur Mannschaftswertung.

Für die Mannschaftswertung werden die Zeiten der vier Spieler einer Mannschaft zu einer Gesamtzeit addiert.

Gesamtwertung Mannschaft:

Die/der Schnellste erhält 60 Pkt., die/der Zweite 50 Pkt., die/der Dritte 40 Pkt., die/der Vierte 30 Pkt., die/der Fünfte 20 Pkt. usw.

Gesamtwertung Einzel:

Die/der Schnellste erhält 24 Pkt., die/der Zweite 23 Pkt., die/der Dritte 22 Pkt., die/der Vierte 21 Pkt., die/der Fünfte 20 Pkt. usw.

4. Stiefelwerfen

Ein Stiefel muss so weit wie möglich geworfen werden. Die Weite wird von einem markierten Punkt in der Abwurfline bis zum Stiefel gemessen.

Jeder Teilnehmer hat einen Versuch.

Die Abwurfline darf nicht übertreten werden. Bei Übertreten bis zu einer markierten Toleranzlinie (im Abstand von 35 cm zur Abwurfline) werden 100 cm von der erreichten Weite abgezogen.

Bei Übertreten über die Toleranzlinie muss der Versuch wiederholt werden.

Jeder Spieler hat nur einen Wiederholungsversuch, d.h. bei 2 übertretenen Versuchen über die Toleranzlinie erhält er 0 Punkte.

Diese Disziplin zählt sowohl zur Einzel- wie auch zur Mannschaftswertung.

Für die Mannschaftswertung werden die Ergebnisse der vier Spieler einer Mannschaft zu einer Gesamtweite addiert.

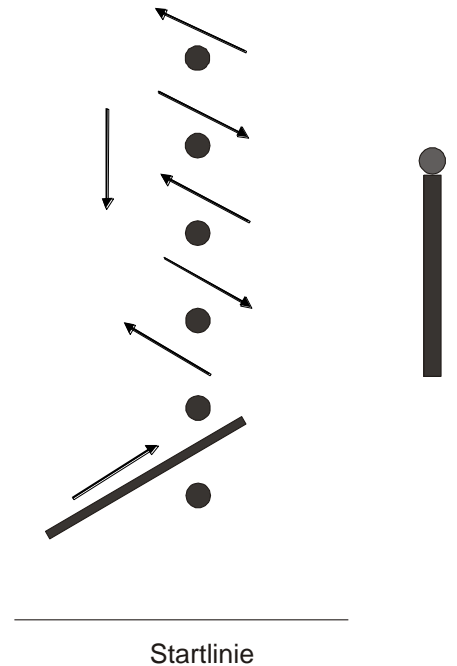
Gesamtwertung Mannschaft:

Die/der Beste erhält 60 Pkt., die/der Zweite 50 Pkt., die/der Dritte 40 Pkt., die/der Vierte 30 Pkt., die/der Fünfte 20 Pkt. usw.

Gesamtwertung Einzel:

Die/der Beste erhält 24 Pkt., die/der Zweite 23 Pkt., die/der Dritte 22 Pkt., die/der Vierte 21 Pkt., die/der Fünfte 20 Pkt. usw.

5. Stockslalom

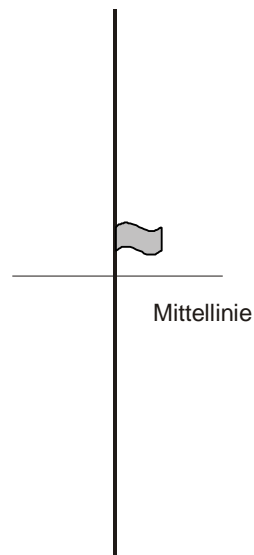


4 Spieler (Mannschaftsstärke) müssen mit einem 4 m langen Balken auf den Schultern, durch eine mit Pfählen vorgegebene Slalomstrecke laufen. Der Balken muss bei allen Spielern auf der Schulter liegen. Hinweis: Bei Verletzung dieser Spielregel, hat der Schiedsrichter das Recht, abzupfeifen, die Mannschaft zur Startlinie zurückzuschicken um im fliegenden Start weiterzumachen. Die Zeit läuft weiter. Die Damenmannschaften starten mit einem speziellen Balken. Die Zeiterfassung stoppt, wenn der letzte Spieler die Start- und Ziellinie überschritten hat. Auf den Slalompfählen befinden sich Bälle, die beim Berühren der Pfähle herunterfallen.

Disziplinwertung: Benötigte Zeit in Sekunden.
Fällt ein Ball vom Pfosten werden je Ball 10 Sek. zur gestoppten Zeit addiert.

Gesamtwertung : Die schnellste Mannschaft erhält 60 Punkte, die Zweite 50 Pkt. usw

6. Seilziehen



Die Herrenmannschaften werden in 2 Gruppen gelost. (Gruppe A, B)
Sobald die Mittellinie vom ersten Spieler übertreten wird, ist das Match verloren.
(Anmerkung: Es reicht schon die Schuhspitze)

Disziplinwertung :

a) Herren

1. Gruppenphase

In den einzelnen Gruppen zieht jeder gegen jeden. Die Zeit wird mitgestoppt. Bei gleicher Anzahl von Siegen entscheidet die kürzere Zeit.

2. Finalrunde

Die jeweiligen Gruppenersten kämpfen um die Plätze 1 und 2

Die jeweiligen Gruppenzweiten kämpfen um die Plätze 3 und 4

Die jeweiligen Gruppendritten kämpfen um die Plätze 5 und 6

b) Damen

Die Damenmannschaften ziehen jede gegen jede. Bei gleicher Anzahl von Siegen entscheidet die kürzere Zeit.

Gesamtwertung: Der Siegermannschaft erhält 60 Pkt., die Zweite 50 Pkt., usw.

Ermittlung der Endergebnisse

Maximal sind 360 Punkte (6 x 60) in der Mannschaftswertung und 96 Punkte (4 x 24) in der Einzelwertung erreichbar.

Die Platzierung ergibt sich sowohl bei der Einzel- wie auch der Mannschaftswertung aus der Anzahl der erreichten Punkte.

Bei gleicher Punktzahl entscheidet die bessere Platzierung in den Disziplinen, d.h. die höhere Anzahl an ersten, zweiten, dritten bzw. folgenden Plätzen.