



## Reglement Schottengames

Information für die Teilnehmer der Schottengames.



<b>1 Teams</b>	<b>3</b>
1.1 Zusammenstellung	3
1.2 Zusätzliche/r Mitspieler/in	3
1.3 Kategorien	3
1.4 Anmeldung	3
1.5 Abmeldung	3
1.6 Teilnahmekosten	3
1.7 Disqualifikation	3
1.8 Versicherung	3
<b>2 Disziplinen</b>	<b>4</b>
2.1 Disziplinen mit einem K.O. System	4
2.1.1 Seilziehen	4
2.1.2 Gruppengumpen	4
2.1.3 Schlammplatschen	4
2.1.4 Hufeisenzielwurf	5
2.1.5 Parcours	5
2.2 Disziplinen ohne K.O. System (Einzelgruppenspiel)	6
2.2.1 Baumstammweitwurf	6
2.2.2 Wasserballonwerfen	6
2.2.3 Schätzspiel	6
<b>3 Punkteverteilung</b>	<b>7</b>
3.1 Disziplin mit K.O. System	7
3.2 Disziplin ohne K.O. System	8
3.3 Rangliste	8



# 1 Teams

## 1.1 Zusammenstellung

Eine Team besteht aus 4 Spieler/innen. Diese können nur aus Männern, nur aus Frauen oder gemischt sein (Mixed = eine bis drei Frauen pro Team).

## 1.2 Zusätzliche/r Mitspieler/in

Es ist erlaubt eine/n 5. Mitspieler/in, im Team aufzunehmen.

WICHTIG: Dieser zusätzliche Mitspieler muss sich bei der Jury anmelden und hat den Teilnahmebeitrag von CHF 20.- zu entrichten.

Werden nicht angemeldete Mitspieler eingesetzt, kann dies mit Disqualifikation geahndet werden!

## 1.3 Kategorien

Es gibt keine Kategorien. Für die Gruppenphase versucht der Veranstalter gleichstarke Gruppen (Männergruppen, Frauengruppen und Mixedgruppen) zu bilden. Für Frauen gibt es bei kraftintensiven Disziplinen Spezialregeln. Diese sind im Reglement der jeweiligen Disziplin beschrieben.

## 1.4 Anmeldung

Ein Team gilt als angemeldet wenn der Teamleiter das Anmeldeformular innerhalb der Anmeldefrist abgeschickt hat.

## 1.5 Abmeldung

Abmeldungen sind bis zum Ablauf der Anmeldefrist möglich. Danach wird das Startgeld nicht mehr zurück-erstattet.

## 1.6 Teilnahmekosten

Die Teilnahme kostet pro Team CHF 80.-.

## 1.7 Disqualifikation

Werden nicht angemeldete Mitspieler eingesetzt oder wird das Startgeld bis zum Turnierbeginn nicht ein-bezahlt oder tritt das Team nicht zum Turnier an, wird dies mit einer Disqualifikation geahndet!

## 1.8 Versicherung

Unfallversicherung und Diebstahlversicherung ist in der Verantwortung jedes einzelnen Spielers. Der Ver-anstalter kann für Diebstähle oder Unfälle nicht haftbar gemacht werden.



## 2 Disziplinen

### 2.1 Disziplinen mit einem K.O. System

Die besten Teams der Gruppe qualifizieren sich für die nächste Runde. Je nach Disziplin und Anzahl teilnehmenden Teams gibt es ein Achtelfinal, Viertelfinal, Halbfinal und Final.

#### 2.1.1 Seilziehen

- Ziel ist, das gegnerische Team auf die eigene Seite zu ziehen.
- Spielende ist nach 2 Minuten oder wenn ein Team komplett über die Mittelmarkierung gezogen wird.
- Sieger ist das Team, welches den Gegner nach zwei Minuten in die eigene Hälfte gezogen hat.
- Tritt ein Frauenteam (4 Frauen) gegen ein Männerteam (4 Männer) an, darf das Männerteam nur zu dritt antreten. Das Frauenteam bestimmt, wer vom Männerteam zuschauen muss.
- Mixedteams (mind. eine Frau) treten normal Gegeneinander an.
- Bei Punktegleichstand gibt es einen Entscheidungszug.
- Gruppenerster und Gruppenzweiter sind qualifiziert für K.O. Phase.
- Das Spiel findet im K.O. System (ausser Vorrunde) statt. Verlierer scheidet direkt aus, Sieger ist eine Runde weiter.
- Es dürfen keine Nagel- oder Nockenschuhe getragen werden.

#### 2.1.2 Gruppengumpen

- Ziel ist es, so schnell wie möglich vom Start zum Ziel zu gelangen.
- Alle Teams stellen sich beim Start hintereinander in eine Reihe. Der vorderste „Gumper“ steht auf der Startlinie. Nachdem das Startsignal erfolgt ist, steht es jedem Team frei, in welcher Formation sie sich fortbewegen, jedoch darf keiner der Gruppe den Sack verlassen.
- Sieger ist das Team, welches die Ziellinie zuerst komplett überquert hat.
- Reißen die Säcke bei einem Team auseinander, wird dieses disqualifiziert.
- Es duellieren sich immer zwei Teams miteinander, das Schnellere gewinnt und erhält einen Punkt.
- Jedes Team tritt gegeneinander an.
- Bei Punktegleichstand gibt es einen Entscheidungslauf.
- Gruppenerster und Gruppenzweiter sind qualifiziert für K.O. Phase.
- Das Spiel findet im K.O. System (ausser Vorrunde) statt.
- In der K.O. Phase treten immer 4 Teams gegeneinander an. Die ersten zwei sind eine Runde weiter.

#### 2.1.3 Schlampatschen

- Ziel ist, den Gegner mit dem Schlagstock von einer Plattform zu schlagen.
- Spielende ist, wenn ein Kämpfer von der Plattform fällt, oder wenn er sich mit dem Schlagstock am Boden abstützt. Fällt kein Kämpfer von der Plattform, wird das Spiel in der Vorrunde nach 60 Sekunden, in der KO-Phase nach 45 Sekunden abgebrochen und der Kampf endet unentschieden.
- Die Teams stellen abwechselungsweise ihre Kämpfer, wobei Team 1 beginnen darf (z.B. Team 1 stellt Kämpfer A, nun kann Team 2 bestimmen, wen sie gegen Kämpfer A ansetzen wollen, beim zweiten Kampf beginnt Team 2 mit Kämpfer B und Team 1 kann bestimmen wen sie gegen Kämpfer B ansetzen wollen u.s.w.).
- Steht es nach vier Umgängen unentschieden, gibts einen Entscheidungskampf. (Kämpfer frei wählbar)
- Sieger ist das Team, welches die Mehrzahl der Kämpfe gewonnen hat.
- Der Schlagstock darf nur an den dafür vorgesehenen Stellen gehalten werden.
- Gruppenerster und Gruppenzweiter sind qualifiziert für K.O. Phase.
- Das Spiel findet im K.O. System (ausser Vorrunde) statt. Verlierer scheidet direkt aus, Sieger ist eine Runde weiter.



### 2.1.4 Hufeisenzielwurf

- Ziel ist, Hufeisen näher als dem Gegner seine an ein Stab aus 6m zu Werfen.
- Die beiden Gegenspieler haben je 3 Hufeisen. Das Team, welches den ersten Spieler stellt, beginnt mit Werfen. Es wird abwechslungsweise geworfen. Wenn alle Hufeisen geworfen sind, wird geschaut welches Hufeisen am nächsten des Stabes ist. Dieses hat gewonnen. Pro Hufeisen, welches näher am Stab als das des Gegners ist, gibt es einen Punkt (z.B Team A hat zwei Hufeisen nahe am Stab, Team B ist mit einem Hufeisen am drittnächsten = 2 Punkte für Team A). Wird die Abwurflinie übertreten zählt der Wurf nicht (Hufeisen muss an Grundlinie deponiert werden).
- Die Teams stellen abwechslungsweise ihre Spieler, wobei Team 1 beginnen darf (z.B. Team 1 stellt Spieler A, nun kann Team 2 bestimmen, wen sie gegen Spieler A ansetzen wollen, beim zweiten Spiel beginnt Team 2 mit Spieler B und Team 1 kann bestimmen wen sie gegen Spieler B ansetzen wollen u.s.w.).
- Haben zwei Teams nach vier Umgängen gleichviele Punkte, gibts ein Entscheidungsspiel. (Spieler frei wählbar)
- Sieger ist das Team, welches am meisten Punkte hat.
- Die Wurftechnik darf frei gewählt werden.
- Gruppenerster ist qualifiziert für K.O. Phase.
- Das Spiel findet im K.O. System (ausser Vorrunde) statt. Verlierer scheidet direkt aus, Sieger ist eine Runde weiter.
- Im Viertelfinale wird die Punktedifferenz der Verlierer genommen und entsprechend den Rängen 5-8 zugewiesen. Bei gleicher Differenz wird zuerst geschaut wer mehr Punkte erzielt hat und anschliessend wer weniger Punkte erhalten hat. Sollte dies auch gleich sein wird die Platzierung geteilt.

### 2.1.5 Parcours

- Ziel ist, einen Hindernisparcours möglichst schnell zu absolvieren.
- Es duellieren sich immer zwei Teams miteinander, das Schnellere gewinnt und erhält einen Punkt.
- Jedes Team tritt gegeneinander an.
- Bei Punktegleichstand gibt es einen Entscheidungslauf.
- Der Parcours darf nicht verlassen werden und alle Hindernisse müssen überwunden werden.
- Gruppenerster ist qualifiziert für K.O. Phase.
- Das Spiel findet im K.O. System (ausser Vorrunde) statt. Verlierer scheidet direkt aus, Sieger ist eine Runde weiter.
- Im Viertelfinale wird die Zeit der Verlierer gemessen und entsprechend den Rängen 5-8 zugewiesen.



## 2.2 Disziplinen ohne K.O. System (Einzelgruppenspiel)

Es gibt keine Direktduelle. Alle Teams spielen diese Disziplin einmal. Am Ende wird eine Gesamtrangliste erstellt und entsprechend die Punkte vergeben (siehe Punktetabelle).

### 2.2.1 Baumstammweitwurf

- Ziel des Spiels ist es, den Stamm von einer definierten Abwurfline so weit wie möglich in ein abgestecktes Feld zu werfen.
- Der Werfer hat die eine Hand stirnseitig des Baumstammes zu platzieren. Aus dieser Position ist es dem Werfer freigestellt, welche Wurftechnik er anwendet.
- Jeder Werfer hat zwei Würfe zur Verfügung. Der weitere Wurf zählt.
- Beim Ausmessen wird der hinterste Teil des Stammes gemessen, insofern dieser noch im Zielfeld liegt. Liegt der Baumstamm vollumfänglich ausserhalb des Zielfeldes, werden 0m notiert.
- Frauen dürfen mit dem kleineren Stamm werfen.
- Bei der Bewertung werden die vier besten Würfe des Teams zusammengezählt. Das ergibt die sogenannte Mannschaftslänge.
- Sieger ist das Team mit der höchsten Mannschaftslänge.

### 2.2.2 Wasserballonwerfen

- Ziel des Spiels ist, in den vorgegebenen 2 Minuten so viele Umgänge wie möglich zu werfen.
- Ein Umgang zählt nur, wenn der Wasserballon noch ganz vom Startwerfer wieder aufgefangen wird.
- Wird ein Wasserballon zerschlagen, muss dieser Umgang vom Startwerfer neu gestartet werden.
- Jedes Team hat vier Wasserballons zur Verfügung.
- Spielende ist nach 2 Minuten oder wenn ein Team alle 4 Wasserballons zerschlagen hat.
- Bewertet wird Anzahl ganze Umgänge plus den Teil des angefangenen Umgangs nach 2 Minuten.
- Z.B.  $5 \frac{3}{4}$  = 5 ganze Umgänge + letzter Wasserballon bis zum 3 Fänger.
- Sieger ist das Team, welches am meisten Umgänge realisiert.

### 2.2.3 Schätzspiel

- Es muss geschätzt werden wieviel die Gesamtweite aller gültigen Baumstammwürfe beträgt.
- Sobald die Zahl vom Schiedsrichter notiert wurde, darf diese nicht mehr geändert werden.
- Sieger ist das Team, welche bei der Schätzung am nächsten bei der effektiven Weite ist.



### 3 Punkteverteilung

#### 3.1 Disziplin mit K.O. System

Rang	Punkte K.O. System
1	100
2	80
3	64
4	52
5	44
6	40
7	36
8	32
9	18
10	18
11	18
12	18
13	18
14	18
15	18
16	18
17	13
18	13
19	13
20	13
21	13
22	13
23	13
24	13
25	9
26	9
27	9
28	9
29	9
30	9
31	9
32	9



### 3.2 Disziplin ohne K.O. System

Rang	Punkte ohne K.O. System
1	100
2	80
3	64
4	52
5	44
6	40
7	36
8	32
9	29
10	26
11	24
12	22
13	20
14	18
15	16
16	15
17	14
18	13
19	12
20	11
21	10
22	9
23	8
24	7
25	6
26	5
27	4
28	3
29	2
30	1
31	0
32	0

### 3.3 Rangliste

Alle Punkte werden zusammengezählt und in einer Gesamtrangliste aufgeführt. Das Team welches am meisten Punkte gesammelt hat, hat das Turnier gewonnen.