



Reglement Clanwettkampf HGIS

- Ein Clan besteht aus 4 Athleten
- Bei Ausfall eines Athleten darf dieser einmalig durch einen 5. Mann ersetzt werden.
- Es wird in jeder Disziplin die jeweils beste Leistung aller 4 Athleten addiert.

Grundsätze Weitwurf / Stossdisziplinen (Steinstossen, Gewichtsweitwurf)

- Die Wurf-Zone ist von quadratischer Form und wird von einer Grundlinie (Abwurf balken) und Seitenlinien abgegrenzt.
- Jeder Athlet darf während des Wettkampfs 3 Würfe tätigen, wovon der weiteste für diese Disziplin angerechnet wird.
- Der Abwurfbereich darf zu keinem Zeitpunkt des Versuches übertreten werden.
- Der Stein/Das Gewicht muss innerhalb der vorgegebenen Begrenzung landen, sonst wird der Wurf für ungültig erklärt.
- Die Würfe müssen kontrolliert beendet werden. Stürzt ein Athlet, berührt er mit der Hand den Boden, stolpert er aus dem Abwurfbereich etc. gilt der Versuch als ungültig.
- Ein Versuch kann unterbrochen und neu gestartet werden, solange er kontrolliert abgebrochen wird und noch keine Regelverletzung stattgefunden hat. Mit Erlaubnis des Wertungsrichters darf hierzu auch kurzfristig der Wurfbereich verlassen werden.
- Jeder Wurf wird von der Grundlinie der Abwurfzone bis zur nächstgelegenen Mulde im Boden, die durch den Aufprall des Steines/Gewichts erfolgte, gemessen.
- Nach Beendigung eines Versuches darf der Abwurfbereich nicht nach vorne über den Begrenzungsbalken hinaus verlassen werden.

Steinstossen

- Das normale Steinstossen erfolgt nach den gleichen Regeln wie das Kugelstossen. Jede einarmige Stosstechnik, Angleiten, Drehstoss etc. ist erlaubt. Der Stein darf nicht geworfen werden, d.h. bis zur Abgabe des Steines muss er am Hals anliegen.
- Das Gewicht des Steines beträgt

H: 7-8kg F: 4-5kg

Gewichtsweitwurf

- Das Gewicht muss mit einer Hand geworfen werden.
- Erlaubt ist nur die Technik des Pendelwurfs: Beide Beine müssen bis zum Abwurf fest am Boden stehen. Drehtechniken sind nicht erlaubt.
- Die Gewichte :

H: 12,7kg F: 6,35kg

Traktorreifen überschlagen

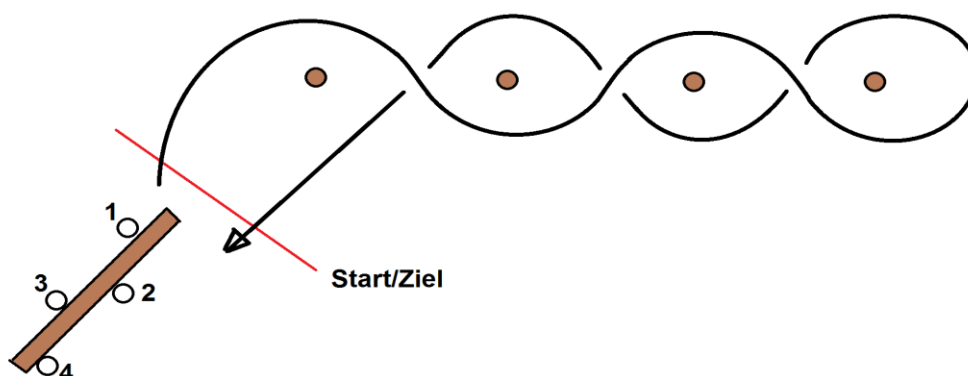
- Diese Disziplin wird durch zwei Start/Ziellinien begrenzt.
- Jeder der Athleten muss den Reifen einmal über die komplette Wettkampfstecke befördern.
- Der Reifen muss überschlagen werden. Ihn zu Rollen, Ziehen oder Stossen ist nicht zulässig.
- Der Reifen muss immer komplett über die Start/Ziellinie befördert werden bevor er vom nächsten Athleten übernommen wird.
- Die Zeit wird gemessen sobald der erste Athlet den Reifen vom Boden angehoben wird und wieder gestoppt sobald der Letzte ihn komplett über die Ziellinie befördert hat.

Baumstamm ziehen

- Bei diesem Wettkampf wird ein Baumstamm an einem Seil um einen Rundkurs gezogen.
- Nach jeder Runde wird der Baumstamm im Lauf an den nächsten Athleten weitergegeben.
- Jeder Athlet hat eine Runde mit dem Stamm zu absolvieren.
- Die Zeit wird gemessen sobald der Erste losspringt und wieder gestoppt sobald der Baumstamm vom letzten Athleten komplett über die Ziellinie gezogen wird.

Baumstamm Slalom

- Es geht es darum, als Team mit einem Baumstamm auf den Schultern einen Slalom Parcours zu absolvieren.
- Jeder Athlet muss während des ganzen Wettlaufs Kontakt zum Baumstamm haben.
- Die stehenden Slalompfosten dürfen zwar leicht touchiert, jedoch nicht umgeworfen werden.
- Die Zeit wird gemessen sobald das Team losspringt und wieder gestoppt sobald der komplette Baumstamm über die Ziellinie befördert wurde.



Baumstammwerfen

- Das Ziel dieser Disziplin ist es, einen Baumstamm möglichst weit zu werfen.
- Jeder der Athleten hat drei Wurfversuche wobei der jeweils Beste gewertet wird.
- Die Wurf-Zone wird durch eine Grundlinie festgelegt.
- Der Athlet darf die Grundlinie beim Wurf nicht übertreten.
- Die Bewertung ergibt sich durch die geworfene Distanz zwischen der Grundlinie und dem schmalen Stammende.
- Dem Athlet stehen 5m Anlauf zur Verfügung.