

Regelwerk der 7. Höörder Highland Games am 04.07.2026

(Stand: 12/2025)

- ✂ Teilnahmeberechtigt ist jede **Person ab 18 Jahren**, unabhängig von Geschlecht, Herkunft, Haut- oder Haarfarbe, Muttersprache, Religion, politischer Gesinnung, Schuhgröße oder anderer Merkmale.
- ✂ Jede teilnehmende Person **ist verpflichtet**, einen **Kilt** (schottischer Rock) **zu tragen**.
Eine Teilnahme in Hose ist nicht möglich!
- ✂ Während der Spiele sind die Anweisungen der Schiedsrichter und Organisatoren zu befolgen.
- ✂ Alkoholkonsum auf der Wettkampffläche ist verboten und kann zum Ausschluss von der Veranstaltung führen.
- ✂ Alle Mitglieder des Clans,
Männerteam: 4 Personen + 1 Ersatz (nicht zwingend)
Frauenteam: 4 Personen + 1 Ersatz (nicht zwingend)
erklären sich mit den allgemeinen Teilnahmebedingungen einverstanden.
- ✂ Frauenteams haben eine eigene Wertung, gemischte Teams zählen als Männerteam.
- ✂ Der Veranstalter übernimmt keinerlei Haftung für etwaige gesundheitliche Schäden oder Beschädigungen von Gegenständen.
- ✂ Außerdem wird bestätigt, dass sich alle teilnehmenden Personen, in einer (für diese durchaus beinhaltenen Wettkämpfe) geeigneten körperlichen und geistigen Verfassung befinden.

Die Disziplinen:

- ✂ **Alle Disziplinen werden der Reihe nach absolviert.**
- ✂ **Die Startdisziplin wird zugelost.**
- ✂ **Bei Einzeldisziplinen werden die 4 (Männer) bzw. 4 (Frauen) besten Ergebnisse gewertet.**
- ✂ Das Startkommando lautet immer „Auf die Plätze - Fertig – LOS!“.
- ✂ Der Kampfrichter entscheidet! Diese Entscheidungen sind zu akzeptieren.
- ✂ Bei den Laufdisziplinen auf Zeit erhält der Sieger max. 50 Punkte, die weiteren Mannschaften erhalten entsprechend dem selben Faktor abfallend Punkte (teilnehmerabhängig) z.B. 10 Teams – 1. = 50 P., 2. = 45 P., 3. = 40 P. usw.

1) Stone of Manhood:

- ✂ Ein schwerer Stein bzw. eine schwere Steinkugel werden vom Boden aufgenommen und auf ein Podest (ca. 1m hoch) gelegt.
- ✂ Fällt das Gewicht vorher zu Boden, ist erneut zu beginnen.
- ✂ Jede teilnehmende Person hat max. drei Versuche, der beste wird gewertet.

Wertung/Steingewicht:

Männer	Frauen	Wertung
ca. 60 kg	ca. 30 kg	6 Punkte
ca. 90 kg	ca. 45 kg	8 Punkte
ca. 120 kg	ca. 60kg	10 Punkte



2) Baumstammslalom:

- ✂ Das Team schultert den Stamm und durchläuft schnellstmöglich hin und zurück den Slalom.
- ✂ Alle Teammitglieder müssen die gesamte Laufzeit über den Stamm berühren.
- ✂ Die Zeitnahme beginnt mit dem Ersten, der die Linie überquert und endet wenn der Letzte die Ziellinie durchlaufen hat.
- ✂ Der Lauf kann zweimal wiederholt werden, der beste Lauf zählt.
- ✂ Zwischen den Läufen darf keine andere Disziplin gemacht werden.
- ✂ Wer die Station verlässt, beendet diese.

Wertung:

Die schnellste Zeit erhält die meisten Punkte.



3) Steinstoßen:

- ✂ Ein Stein wird einarmig und aus dem Stand soweit als möglich gestoßen.
- ✂ Angleiten und Drehbewegungen jeder Art sind verboten.
- ✂ Jede teilnehmende Person hat drei Versuche, wovon der beste in die Wertung eingeht.
- ✂ Es werden 5 Weiten vorgegeben, beim deutlichen Berühren der Linie zur besseren Weite wird diese gewertet.

Wertung/Steingewicht:

Weite	Männer (ca. 8 kg)	Frauen (ca. 4,5 kg)
4,0 m	2 Punkte	
5,5 m	4 Punkte	
7,0 m	6 Punkte	
8,5 m	8 Punkte	
10,0 m	10 Punkte	



4) Stammziehen:

- ✕ Eine Baumstammhälfte wird, an einem Seil befestigt, von jedem Teammitglied eine vorgegebene Runde (ca. 20m) gezogen und dann „fliegend“ an die nächste Person übergeben.
- ✕ Die Zeit stoppt, wenn der Stamm komplett über die Ziellinie gezogen wurde. Der Lauf darf zweimal wiederholt werden.

Wertung:

Die schnellste Zeit erhält die meisten Punkte.



5) Strohsackhochwurf:

- ✂ Ein Strohsack wird mit Hilfe einer Gabel so hoch wie möglich über gespannte Seile geworfen.
- ✂ Jede teilnehmende Person hat max. drei Versuche, der beste wird gewertet.

Wertung:

3,0 m	4 Punkte.
4,0 m	6 Punkte
5,0 m	8 Punkte
6,0 m	10 Punkte



6) Timberwalk:

- ✂ An zwei ca. 2 m langen und ca. 10 kg schweren Stämmen wird eine Schlaufe befestigt.
- ✂ Ca. 7 m auseinander stehend markieren zwei Holzpfähle einen Rundkurs.
- ✂ Mit beiden Stämmen läuft jedes Teammitglied eine Minute lang um den Kurs.
- ✂ Maximum sind 10 Punkte.
- ✂ Jede teilnehmende Person hat max. drei Versuche, der beste wird gewertet.

Wertung:

Jede volle Runde zählt 1 Punkt.



7) Axtwurf:

- ✂ Eine Doppelaxt wird auf eine Zielscheibe mit ca. 50cm Durchmesser und 5-farbig gekennzeichneten Zielkreisen geworfen.
- ✂ Jede teilnehmende Person hat max. drei Versuche, der beste wird gewertet.
- ✂ Der Teil der Axtschneide, welcher in der Scheibe steckt und dem Mittelkreis am nächsten ist, wird gewertet. Der beste Wurf zählt zur Gesamtwertung.

Wertung:

Ringe von außen nach innen: 2 – 4 – 6 – 8 – 10 Punkte.



8) Gewichtweitwurf:

- ✂ Ein Gewicht wird aus dem Stand und einarmig in das Ziel Feld geworfen.
- ✂ Seitliches Anschwingen ist erlaubt.
- ✂ Jede Art von Drehbewegung ist verboten.
- ✂ Jede teilnehmende Person hat max. drei Versuche, der beste wird gewertet.

Wertung/Gewicht:

Weite	Männer (ca. 12,5 kg)	Frauen (ca. 8 kg)
5,0 m	2 Punkte	
6,5 m	4 Punkte	
8,0 m	6 Punkte	
9,5 m	8 Punkte	
11,0 m	10 Punkte	



9) Cabertoss:

- ✂ Ziel ist es den Baumstamm zum Überschlag zu bringen.
- ✂ Es stehen jeweils zwei Stämme in unterschiedlichen Längen und Gewichten zur Verfügung.
- ✂ Es gibt keine Abwurflinie, sondern einen Abwurfbereich (zur Sicherheit), somit auch kein Übertreten.
- ✂ Entscheidet sich die teilnehmende Person dafür mit dem großen Baumstamm zu beginnen, kann sie wieder auf den kleineren zurück wechseln.
- ✂ Von max. drei Versuchen wird der beste gewertet.
- ✂ Ein Versuch gilt als begonnen, wenn der Stamm vom Boden abgehoben wurde und als beendet, sobald der Boden wieder berührt wird.
- ✂ Als Überschlag wird der Versuch gewertet, wenn der Stamm mind. 90° (senkrecht) zum Boden erreicht und weniger als +/- 90° seitlich zur Wurfrichtung auf dem Boden landet.
- ✂ Jede teilnehmende Person hat max. drei Versuche, der beste wird gewertet.

Wertung:

Überschlag kleiner Baumstamm = 5 Punkte

Überschlag großer Baumstamm = 10 Punkte



10) Farmerswalk:

- ✕ Zwei Milchkannen werden von jeder teilnehmenden Person soweit getragen bis sie abgestellt werden müssen oder max. 10 Runden gelaufen wurden.
- ✕ Wenn das Team oder einzelne Athleten den Lauf zur Verbesserung wiederholen möchten, ist das einmal möglich.
- ✕ Stehenbleiben während des Versuchs ist zulässig.

Wertung/Gewicht:

- ✕ Eine Runde entspricht ca. 15 m und bringt 1 Punkt in die Wertung.
- ✕ Es werden nur volle Runden gezählt.
- ✕ Es können maximal 10 Punkte erreicht werden.

Männer	Frauen
2 x ca. 40 kg	2 x ca. 20 kg



11) Gewichtshochwurf:

- ✂ Ein Gewicht wird rückwärts und einarmig über vorgegebene Höhen geworfen.
- ✂ Jede teilnehmende Person hat max. drei Versuche, der beste wird gewertet.

Wertung/Gewicht:

Höhe	Männer (ca. 12,5 kg)	Frauen (ca. 6,25 kg)
2,5 m	2 Punkte	
3,0 m	4 Punkte	
3,5 m	6 Punkte	
4,0 m	8 Punkte	
4,5 m	10 Punkte	



Tauziehen:

- ✂ Es wird pro Team-Paarung bis zu 3x gezogen, wer 2x gewinnt kommt weiter.
- ✂ Bei einer ungeraden Anzahl von Teams wird nach jedem Durchgang ein „Lucky Loser“ ausgelost, der in die nächste Runde einzieht.
- ✂ Es gibt eine eigene Wertung mit Sonderpokal.

