CAPA - Highland Games (Oktober 2006)							
Numm	Baam	Steen		Stiwel		Kilt	Total
Mainz Gast	610	7,73	732,00	32,44	565,00	1,00	1907
Bignoli Stephane	610	7,30	690,00	32,82	567,00	1,00	1867
Meyer Marc	604	6,23	578,00	29,31	544,00	1,00	1726
Mertz Thierry	610	5,49	496,00	18,64	466,00	1,00	1572
Gasperini Gilles	0	6,16	571,00	26,56	526,00	1,00	1097
MCSimon James	0	5,06	445,00	23,38	503,00	0,75	711
Schroeder Pit	0	4,76	409,00	21,44	488,00	0,75	673
Heftrich Guy	0	3,80	283,00	14,89	433,00	0,75	537
Bintener Christian	0	4,04	316,00	0,00	0,00	1,00	316
Bignoli Vanessa	610	6,95	654,00	18,55	465,00	0,75	1297
Einsweiler Cindy	587	3,19	195,00	14,85	432,00	0,75	911
Record Stade (15 kg)							
Record Stade (Stiwel)							

Cercle d'Athletisme de la Porte des Ardennes Ettelbruck asbl
Fondé en 1981
Membre de la FLA et de la FLTri

CAPA - Highland Games



Reglement

Allgemeine Bestimmungen für alle Teilnehmer

- Die Ziehung der Startnummern erfolgt eine Stunde vor Beginn des Wettkampfes unter Aufsicht des Vorsitzenden des Sportvereines CAPA.
- Teilnehmer, die sich weigern, sich an die hier genannten Regeln zu halten, können disqualifiziert werden.
- Teilnehmer, die sich angemeldet haben und nicht teilnehmen können, werden gebeten, dies dem Organisationskomitee so früh wie möglich mitzuteilen.
- Bei Verletzungen während den CAPA - Highland Games kann der Veranstalter nicht haftbar gemacht werden.
- Die Teilnehmenden haben in schottischer Tracht anzutreten, oder nehmen Punkteabzug in Kauf.
- Alle Teilnehmer sind gebeten der Preisverleihung beizuwohnen.
- Jeder Teilnehmer darf während jeder Disziplin 3 Würfe tätigen, wovon der weiteste (beste) jeweils angerechnet wird.
- (•) = *Frauenkategorie*

Putting the stone



- Die Wurfzone wird seitlich durch einen Kreissektor und durch eine Grundlinie abgegrenzt.
- Der Teilnehmer darf die Grundlinie nicht übertreten, sonst wird der Wurf für ungültig erklärt.
- Das Sportgerät muss innerhalb der Begrenzung landen, sonst ist der Wurf ungültig.
- Jeder Wurf wird von der Grundlinie der Abwurfzone bis zur nächstgelegenen Mulde im Boden, die durch den Aufprall des Steines erfolgte, gemessen.
- Der Stein muss mit einer Hand und bis zum Stoss am Hals anliegend geworfen werden. Jede Wurftechnik kann benutzt werden sofern die eben genannten Regeln befolgt werden. Der Wurf wird gewertet, sofern er vom Schiedsrichter als korrekt befunden wurde.

- Das Gewicht des Steines beträgt 15 kg (• *7,26 kg*).

- Gewertet wird nach der doppelten Punktezahl der DLV-Tabelle Kugelstoßen.
  6,53 m = 610 Punkte

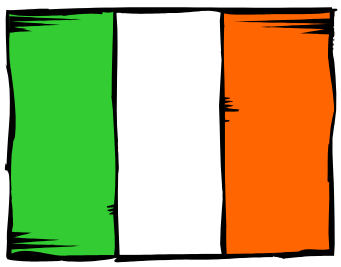
Throwing the boot

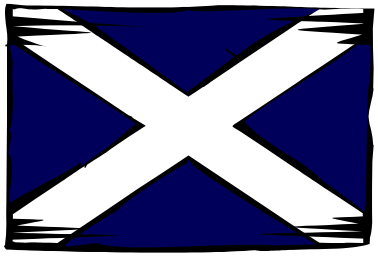
- Die Wurfzone wird seitlich durch einen Kreissektor und durch eine Grundlinie abgegrenzt.
- Der Teilnehmer darf die Grundlinie nicht übertreten, sonst wird der Wurf für ungültig erklärt.
- Das Sportgerät muss innerhalb der Begrenzung landen, sonst ist der Wurf ungültig.
- Jeder Wurf wird von der Grundlinie der Abwurfzone bis zur nächstgelegenen Mulde im Boden, die durch den Aufprall des Stiefels erfolgte, gemessen.
- Der Stiefel muss mit einer Hand, mit oder ohne Anlauf, geworfen werden. Jede Wurftechnik kann benutzt werden sofern die eben genannten Regeln befolgt werden. Der Wurf wird gewertet, sofern er vom Schiedsrichter als korrekt befunden wurde.
- Ziel dieser Disziplin ist es, einen Gummistiefel möglichst weit in die Wurfzone zu werfen.

- Gewertet wird nach der Punktezahl der DLV-Tabelle Hammerwerfen.
  39,96 m = 610 Punkte

Cercle d'Athletisme de la Porte des Ardennes Ettelbruck asbl
Fondé en 1981
Membre de la FLA et de la FLTri

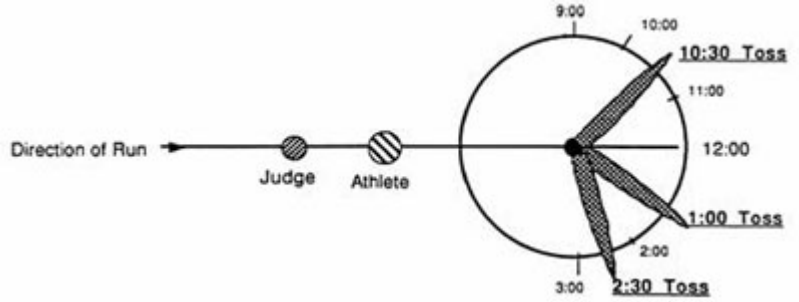
CAPA - Highland Games





Tossing the caber

- Der «caber» der CAPA - Highland Games misst 3 m (• *3 m*) und wiegt 35 kg (• *12 kg*).
- Der Versuch beginnt, sobald der Teilnehmer den Stamm vom Boden anhebt. Wenn der Teilnehmer das Ende zurück auf den Boden stellt nachdem er es angehoben hat, gilt dies bereits als ein Versuch.
- Die Teilnehmer können soviel Anlauf nehmen wie sie wollen und können den Stamm von jeder beliebigen Stelle werfen, sofern diese sich in den vorgegebenen Abschrankungen befindet.
- Der Stamm muss die vertikale Position passieren (90° vom Boden) um als ein gedrehter Wurf zu gelten. Es ist das Ermessen des Schiedsrichters ob der Wurf als gültig erklärt werden kann oder nicht.
- Als Bewertungsmittel wird das Prinzip der Uhrzeit verwendet. Der perfekte Wurf eines Stammes passiert die vertikale Position und landet mit dem entgegen gesetzten Ende direkt auf 12 Uhr zeigend, vom Wettkämpfer in einer imaginären geraden Linie wegführend direkt zum Endstandort des Stammes und in direkter Linie mit der Anlaufstrecke.
- Ein gültiger Wurf ist, wenn das obere Ende des Stamms die vertikale Position passiert und weg vom Wettkämpfer in einem 180° Radius zwischen 9 und 3 Uhr zu liegen kommt.



12 Uhr = 610 Punkte
11 (13) Uhr = 598 Punkte
10 (14) Uhr = 587 Punkte
09 (15) Uhr = 574 Punkte



Tug-of-war

- Beim Seilziehen tritt ein Team gemeinsam gegen ein anderes an, wobei sich zwischen beiden Teams in der Mitte und auf beiden Seite jeweils im selben Abstand zur Mitte eine Markierung befindet. Gewonnen hat das Team, welches die Markierung des Gegners über die Mittellinie zieht.
- Ein Team besteht aus mindestens 2 Personen, darf aber das Gewicht von 210 kg nicht überschreiten.
- Es wird im KO-System gezogen.



Punkteabzug wegen Nichtbeachtung der Kleidervorschrift : 25 %