

## Teilnahmeregeln Flachlandgames

### § 1 Teilnahmeberechtigung und Startgeld

Teilnahmeberechtigt ist jeder der diese Regeln anerkennt. Startgeld wird keines erhoben. Zuschauer sind gerne Willkommen

### § 2 Umfang der Flachlandgames

Die Flachlandgames des OMC sind ein Teamwett-kampf für 2 Personen-Teams und bestehen aus drei Wettbewerben:

- a) Baumstammsägen mit 2-Mann-Säge
- b) Prömpelschnipsen
- c) Eierwerfen

### § 3 Wertungsklassen und Prämierungen

Es werden folgende Wertungen vergeben:

Sägen:

Eierwerfen:

Prömpelschnipsen:

Gesamtergebnis: Das Gesamtergebnis erfolgt nach Herren, Damen und Junioprwertung

Die Einteilung Juniorteams erfolgt wenn mindestens ein Teammitglied das 14. Lebensjahr noch nicht vollendet hat. Das Mindestalter beträgt 6 Jahre. Nach Rücksprache mit dem Veranstalter kann das Mindestalter bei Eignung im Einzelfall und nach Rücksprache mit Anwesenden Erziehungsberechtigten herabgesetzt werden.

Jeder Teilnehmer erhält einen Sachpreis.

### § 4 Wettkampfregeln

Die Startreihenfolge wird nach Anmeldung aller Teilnehmer ausgelost. Die Wettkämpfe werden in der aufgeführten Reihenfolge durchgeführt. Von der Auslosung der Startreihenfolge sind Junior-Teams ausgenommen.

- a) Baumstammsägen

I. Es dürfen nur durch den OMC zur Verfügung gestellte Sägen verwendet werden.

Jedes Team kann unter diesen Sägen frei wählen.

II. Ein Ansägen des Stammes ist bis zu einer Tiefe von 2,5 cm erlaubt.

III. Es sind mindestens zwei und maximal drei Scheiben (Cookies) vollständig abzusägen. Nach dem ersten Durchgang (Cookie) wird die Startreihenfolge anhand der erzielten Zeiten festgelegt. Das beste Team startet dann als letzter.

IV. Die besten zwei Zeiten werden zu einer Gesamtzeit addiert. Die schlechteste Zeit wird gestrichen.

- b) Prömpelschnipsen

I. Der Wettbewerb darf nur mit dem vom OMC zur Verfügung gestellten Spielbrett durchgeführt werden.

II. Alle Prömpel (Bügelverschlüsse) müssen sich in derselben hängenden Position befinden

III. Der Prömpel (Bügelverschluss) darf nur geschnipst (angestoßen) und nicht geführt werden.

IV. Punktevergabe: Prömpel nicht auf der Flaschenöffnung (davor oder dahinter) 0 Pkt.

Prömpel auf Flaschenöffnung ( Dichtungsgummi nicht in Berührung) 1 Pkt.

Prömpel auf Flaschenöffnung ( Dichtungsgummi in Berührung) 2 Pkt.

Prömpel und Dichtungsgummi liegen eben auf Flaschenöffnung 3 Pkt.

V. Der Wettbewerb beinhaltet für jeden Teilnehmer eines Teams drei Durchgänge.

VI. Bei Punktgleichheit entscheidet das bessere Einzelergebnis eines Durchgangs.

VII. Das beste Durchgang-Einzelergebnis erhält einen separaten Sachpreis. Bei Gleichstand besteht die Möglichkeit, jedoch kein Anrecht auf Aufteilung.

#### c) Eierwerfen

I. Jedes Team erhält vom OMC zwei rohe Eier.

II. Mitglieder des Teams stellen sich im Abstand von 2 Metern gegenüber auf.

III. Teilnehmer 1 wirft das Ei zu Teilnehmer 2 der dieses fängt. Der fangende Teilnehmer darf die Markierung erst in Richtung des werfenden Teilnehmers überschreiten, nachdem das Ei sich im Wurf befindet.

IV. Ein Ei gilt als gefangen, wenn es mit den Händen, Armen, dem Kopf oder dem Oberkörper aus dem Flug vor der Berührung des Bodens aufgehalten wird.

V. Teilnehmer 2 wirft das gefangene Ei über die gleiche Distanz zu Teilnehmer 1 zurück der dieses fängt.

VI. Die Wurfdistanz wird zur nächsten Markierung vergrößert. -> III.

VII. Sollte das erste Ei kaputt gehen, wird mit dem zweiten Ei geworfen.

VIII. Der Wettbewerb ist beendet wenn beide Eier kaputt sind. Eier dürfen nicht vorsätzlich und außerhalb des Wettkampfes zerstört oder manipuliert werden.

IX. Es wird jeder geworfene und gefangene Meter gewertet. Maßgeblich ist hierbei die Entfernung der jeweiligen Markierung. Übertretungen die nach dem Abwurf erfolgen werden nicht geahndet.

#### **§ 5 Tabelle und Punktesystem**

Für jede Wertungsklasse und jeden Wettkampf wird eine Ergebnistabelle geführt. Die Punktevergabe je Ergebnistabelle richtet sich nach Anzahl der teilnehmenden Teams. Der letzte Platz erhält einen Punkt, der erste Platz die Anzahl der teilnehmenden Teams der Wertungsklasse als äquivalente Punktezahl.

#### **§ 6 Punktgleichheit**

Sollte nach Auswertung aller Wettbewerbe Punktgleichheit bestehen so ist die Anzahl der höheren Einzelplatzierungen ausschlaggebend. Sollte weiterhin Gleichstand herrschen so ist durch ein Stechen

mit-tels Dosenwerfens zu entscheiden. Gewonnen hat dabei das Team, das durch insgesamt zwei Würfe auf zwei 6er Dosenpyramiden die meisten Dosen vom Aufstellungsbrett abräumt. Dosen die noch auf dem Brett liegen gelten als nicht abgeräumt. Der Veranstalter kann während der Veranstaltung auch andere Arten des Stechens festlegen.

### **§ 7 Ausschluss der Teilnahme**

Teilnehmer, welche die Weisungen der Schiedsrichter nicht befolgen, können vom Wettkampf ausgeschlossen werden.

### **§ 8 Protest**

Entscheidungen können nur angefochten werden, wenn ein förmlicher, handschriftlicher Protest in jeweils 2-facher Ausfertigung bei Veranstalter, Schiedsrichter und dem internationalen Schiedsgericht für Prömpelschnipsen und Eierwerfen zeit-gleich innerhalb einer Frist von 3 Stunden persönlich eingereicht wird. Die endgültige Entscheidung ist nicht mehr anfechtbar und wird vom Veranstalter gefällt.