

# Nederlandse Highland Games

De officiële spelregels voor:

## **Tossing the Caber – Boomstam over de kop gooien**

Er is geen Standaard gewicht of lengte van de zware boomstam, maar die moet zo zwaar en lang zijn, dat die door de sterkere deelnemers over de kop gegooid kan worden.

De “lichte” boom is de kwalificatie boomstam. Als de deelnemer deze lichte omgooit, die over de kop gooit, dan mag die deelnemer mee doen aan het “tossen” van de zware boomstam, de zogenaamde finale. Voor die kwalificatie heeft de deelnemer maximaal 3 pogingen. Deze behoeft alleen maar over de kop gegooid, in het Engels ‘getosst’ te worden.

De deelnemer loopt, met de eerst ‘opgepakte’ boomstam ongeveer in de van te voren bepaalde richting. Deze richting wordt aangeven door middel van een vastgemaakte rechte lijn. De scheidsrechter volgt letterlijk de lijn van de deelnemer om te kunnen beoordelen hoe de boom wel of niet over kop gaat en in welke hoek (wordt weergegeven in tijden) de boom uiteindelijk valt. Valt de boom exact recht naar voren, wordt het resultaat 12.00 uur, het hoogst haalbare bij het tossen. Gooit een deelnemer 12.00 uur, is hij winnaar van het onderdeel Tossing The Caber.

Valt de boom naar rechts komen er minuten bij en dat loopt van 12.01 tot 12.15 uur, overeenkomstig de tijden op een klok. Waarbij 12.01 net niet het hoogst haalbare(12.00!!) is en de tijd 12.15 de minst aansprekbare prestatie is.

Valt de boom naar links wordt vanaf 11.59 tot 11.45 uur gerekend. Hierbij is 11.59 de beste prestatie en is gelijk aan 12.01, terwijl 12.02 gelijk is aan 11.58 uur. 11.45 is het laagste resultaat links gegooiden bomen en gelijk aan 12.15 uur.

Valt de boom niet over de kop, dan wordt door de 2<sup>e</sup> scheidsrechter, die op gelijke hoogte maar op een veilige afstand mee loopt, om te kunnen beoordelen in welke hoek de boomstam toch nog omhoog gekomen is.

De hoek begint te tellen op 45 graden en dat kan oplopen tot 89 graden.

Het is toegestaan, dat derden de boomstam in horizontale richting voor de deelnemer neerzetten. De deelnemer tilt daarna de ‘vrije’ boom op en maakt eventueel snelheid om de boomstam te tossen.

Valt de boomstam na het opheffen op de grond, wordt de poging ongeldig verklaard.

De deelnemer mag in principe zelf de lengte van zijn aanloop (moet wel eerst de boom ‘oppakken’) bepalen binnen een van te voren afgesproken sector. Voor deze uiteindelijke afworplijn (mag niet met boomstam worden overschreden) en ook het aangeven van de looprichting is het aan te bevelen een kalklijn aan te brengen. Een touw of lint kan struikelen tot gevolg hebben.

Sneek, 30 maart 2006

Vertaald uit de spelregels van het Scottish Games Association Year book