DEUTSCH

GUTNIC SPORTS

Präsentation alter gotländischer Spiele und Sportarten

Org. nummer: 834000-1067

Swish: 123 671 33 41

Besuchsadresse:
Färjeleden 5, 621 58 Visby

Gotland januari 2025

Föreningen Gutnisk Idrott

Omslag: Erik Larsson, Stångaspelen 2017
Foto och tryck: Föreningen Gutnisk Idrott

KICK´ BLÄISTRE
ODER
KICK LOOP

Zwei Personen stehen 8-10 Meter voneinander entfernt und haben ein Seil (16-20 m lang) um ihre Füße. Zur Sicherung muss das Seil gekreuzt und in einer Schlaufe um den Fuß gelegt werden. Es ist notwendig, mit den Füßen zu treten, damit der Gegner umfällt. Dabei kommt es sowohl auf Technik als auch auf „Cleverness“ an.

HERR AUF DER POLE

Zwei Personen setzen sich gegenüber auf einem waagerechten Baumstamm in c:a 1,5 m Höhe. Dann versucht man durch Schläge mit einem Kißen den Gegner herunterzuschlagen. Wer herunterfällt oder das Kißen fallen läßt, hat verloren. (Früher stellte man den Stamm über eine sumpfige Stelle auf, zum Spaß der Zuschauer natürlich).

DRÄG HANK
ODER
GRIFF ZIEHEN

Hier benutzt man einen runden Stock, c:a 0,5 m lang, mit Durchmeßer von c:a 3 cm. Die beiden Teilnehmer setzen sich gegenüber einander mit gebeugten Knien und mit den Fußohlen gegeneinander. Beide greifen um den Stock und ziehen, bis einer umfällt oder den Stock losläßt. Wechselweise fäßt einer mit Innen - respektive Außengriff um den Stock.

TÄM' STÄUT
ODER
ZÄHMUNG DES STIERS

Zwei Personen legen einen Strick um den Nacken, von da nach vorn über die Schultern, und wieder zurück unter den Armen. Dann kniet man nieder, mit den Hintern gegen einander, kriecht auf den Knien vorwärts, und versucht den Gegenspieler mit sich zu ziehen. Wer es schafft, den Gegner eine gewiße Strecke (etwa 3 m) zu ziehen, hat gewonnen. Oder auch hat man einen mit Waßer gefüllten Graben zwischen sich, so daß einer re-infällt und der andere also gewinnt.

SPARK' RÖVKROK
ODER
Kick-Ass-Hook

Zwei Teilnehmer. Man legt sich auf den Rücken nebeneinander, doch in entgegengesetzter Richtung. Man hat den Kopf etwa bei der Hüfte des Gegners und hakt seinen Arm in den des anderen. Auf Kommando hebt man die Beine hoch und versucht die des Gegners umzuschlingen und diesen herumzurollen.

PÄRK

”Bakpärk” ist ein altes Ballspiel. Der Ball wird mit der Hand geschlagen oder mit dem Fuß gestoßen, im Flug oder nach dem ersten Aufprall. Man spielt Pärk mit einem faustgroßen Ball, angefertigt aus gegerbtem Schafleder, das mit einem hart gewickelten Wollknäuel gefüllt ist. Das Spiel wird auf einer ebenen Grasfläche ausgeführt, mit sieben Spielern in jeder Mannschaft. Das Spielgebiet (etwa 30m breit, Länge unbegrenzt) wird mit einem Stöckchen oder dergleichen gekennzeichnet. Je nach Spielverlauf versetzt man das Stöckchen vor oder zurück. Das Spiel beginnt mit dem Außchlag (=hugg) in ein Viereck von 70 mal 210 Zentimetern, von wo der ”Pärkkarl” den Ball so weit wie möglich zurückschlägt oder stößt. Der Sinn des Spiels ist, dem Gegner soviel Boden (=kas) wie möglich abzugewinnen. Nach sieben gespielten Bällen wechselt man, und nun muß die neue Innenmannschaft ihren eventuell gewonnenen Boden verteidigen. Die neue Außenmannschaft dagegen hat nun siebenmal die Möglichkeit, verlorenen Boden zurückzugewinnen. Wer diese Runde gewinnt erhält 10 Punkte. Wer zuerst 40 Punkte hat, gewinnt den Satz (=pärk). Der Beste bei 3 Sätzen gewinnt das Spiel.

VARPA

”Varpa” ist ein Sport, den alle betreiben können. Er wird ausgeübt mit einem Wurfgerät, das auch Varpa heißt, aus Stein oder Metall. Es ähnelt einem Diskus. Das Metallgerät ist eine Aluminiumlegierung. Es hat kein vorgeschriebenes Gewicht, wiegt doch gewöhnlich zwischen 0,5 - 5 Kilo. Die Kampfbahnen haben verschiedene Längen, abhängig von Geschlecht, Alter oder Handicap der Teilnehmer. Die Bahn wird mit einem Stöckchen an beiden Enden gekennzeichnet. Beim Werfen des Gerätes ist es wichtig, dieses zum Rotieren zu bringen, so daß es so nahe dem Stöckchen wie möglich landet. Wer am dichtesten ans Stöckchen herankommt erhält 1 Punkt. Wer zuerst 12 P. hat, gewinnt ”Kulan” (ung Kugel). Der Wettkampf enthält 1 - 3 ”Kula”. Wer die meisten ”Kula” gewinnt, gewinnt den Wettkampf oder den ”Wurf”, wie man auch sagt. Als Anfänger ist es ratlich mit einem leichten Gerät zu beginnen bei dem Abstand von 10 - 18 m, was Minimum - bzw. Maximumabstand bei Varpa ist.

GUTNISCHER FüNFKAMPF

In Der gutnische Fünfkampf, ein Außcheidungs-kampf, besteht aus fünf alten gotländischen Spielen.

Der erste Moment ist RÄNN I KÄMP (Lauf) auf einer Strecke von 60 bis 100 m.

Der zweite heißt LÄNGKAST ME´ STAIN (Varpa ohne Vertiefung für Finger im Wurfstein). Es gilt am weitesten zu werfen, ohne daß der Stein rollt. Rollt er doch, zieht man die Hälfte der Rollstrecke vom Resultat ab.

Der dritte ist HAUG-STIKEL (Hochsprung) nach brauchlichen Regeln.

Der vierte ist STANGSTÖRTNINGG (Stangenstoßen).
Die Stange wiegt hier etwa 20 Kilo. (Regeln: siehe ”Stangenstoßen”).

Die fünfte Disziplin ist RYGGKAST, eine Art von Ringkampf. Nun sind nur noch 2-4 Teilnehmer im Spiel. Der erste und zweite, sowie der dritte und vierte im Stangenstoßen sind nun die Gegner im Ringkampf, der nun zur Entscheidung im Fünfkampf führt. Man steht genau vor einander, umschlingt den Rücken des Gegners mit beiden Armen und versucht ihn zum Fall zu bringen. Ein Bein zu stellen ist nicht erlaubt. Der beste bei drei Versuchen ist der Sieger beim Gutnischen Fünfkampf!

Eine Empfehlung:
Am ersten Moment kann jeder teilnehmen. In jedem Moment muß doch ein Sechstel der Teilnehmer, nämlich das mit dem schlechtesten Resultat, außcheiden.

STANGENSTOßEN

Die Stange, die zwischen 16 und 26 Kilo wiegt, hat ein dünneres und ein dickeres Ende. Man legt das dünne Ende über sein Knie, drückt es mit der rechten Hand herunter, nach Hebelprinzip, und hebt sie mit der linken Hand in aufrechte Lage. Nun fäßt man das dünne Ende mit beiden Händen und stützt die Stange gegen die Schulter. Nach einem kurzen Ansatz stößt man dann die Stange mit einem Ruck hoch und nach vorn. Sie soll mit dem dicken Ende landen und sich so überschlagen, daß das dünne Ende nach vorn kommt. Die Stange darf höchstens 45 Grad aus der Stoßrichtung abweichen. Die Länge des Stoßes mißt man von der Linie wo der Außtoß geschieht, bis zur Stelle, wo das dicke Ende niederschlägt.

Die Stångaspiele

Die Stångaspiele sind alljährliche Wettkämpfe in den gutnischen (=altgotländischen) Sportarten in Stånga auf Gotland. Die Wettkämpfe fanden das erste Mal 1924 statt. In der Stångaspielen wetteifert man i Pärk, Varpa, Stangenstoßen, gutnischem Fünfkampf und einigen verschiedenen, mehr scherzhaften Übungen.
An den Stångaspielen 1997 nahmen c:a 2 300 Wettbewerber teil, davon ungefähr 1 400 an der Sportart Pärk, bei der 187 siebenköpfige Mannschaften antraten. Rekord! Die Anzahl der Funktionäre überstieg 300. Deren Einsatz ist ehrenamtlich! Die Wettbwerbe sind über vier ganze Tage verlegt, (Donnerstag - Sonntag), wobei die ersten zwei Tage nur Pärk gespielt wird. Samstag under Sonntag werden alle Disziplinen ausgeführt. Seit den sechziger Jahren fallen die Stångaspiele immer auf das zweite Wochenende im Juli.

Information um die Stångaspiele:
Föreningen Gutnisk Idrott tfn 0498-20 70 67
www.gutniskidrott.org
foreningengutniskidrott@gmail.com

Org. number: 834000-1067

Swish: 123 671 33 41

Besuchsadresse:
Färjeleden 5, 621 58 Visby