



Reglement MTB Technikbewerb im.puls sport 4 Kids 1. Oktober 2017

Einleitung:

Wir verfolgen das Ziel, den Kindern und Jugendlichen durch das **Erlernen von Fahrtechnik** und das **Überwinden von Hindernissen** eine **bessere Fahrradbeherrschung** in unterschiedlichen Fahrsituationen mitzugeben. Zugleich werden die Rennstrecken in Österreich und in Europa immer selektiver und besitzen bereits in vielen Fällen sehr traillastige Abschnitte. Diese **sicher und schnell** zu passieren ist die Folge von einer **perfekten Radbeherrschung!**

Dies kann anhand von Technikstationen im Verein, alleine oder in der Gruppe leicht und gut geübt werden. Um bereits in jungen Jahren die Kinder darauf vorzubereiten, empfiehlt es sich im Vereinstraining immer eine Sektion (8 Sektionen werden derzeit im Austrian Youngsterscup angesetzt) zu trainieren. Eine Sektion wiederum hat drei Abschnitte/Hindernisse. Für ein positiv absolviertes Hindernis wird ein Punkt gutgeschrieben. Die Abschnitte/Hindernisse nehmen dabei in der Sektion im Schwierigkeitsgrad zu. Sollte als Beispiel das zweite Hindernis in einer Sektion nicht korrekt absolviert werden, dann wird das dritte Hindernis nicht mehr gewertet und man bekommt in diesem Fall einen Punkt gutgeschrieben.

Somit können bei **8 Sektionen (zu je drei Hindernisse) max. 24 Punkte** und minimal 0 Punkte erreicht werden. Sollten Athlet/Innen in derselben Altersgruppe sowie Geschlecht dieselbe Punktzahl erreichen, dann werden in einem Stechen (kurzer Lauf mit Hindernissen auf Zeit- und Fehlerermittlung) diese Plätze ausgefahren.

Die Sektionen sind in der Reihenfolge, in der sie von den Teilnehmer/innen zu bewältigen sind, deutlich sichtbar mit den Ziffern von 1 bis 8 und einem einprägsamen Namen gekennzeichnet. Bei jeder Sektion gibt es eine schriftliche Erklärung über die Art der Übungsdurchführung und Bewertung.

Vor der ersten Sektion wird ein Vorstartbereich eingerichtet, der nur von den Teilnehmer/innen der aktuell am Start befindlichen Kategorie betreten werden darf. Der unmittelbare Bereich der Techniksektionen ist durch eine Absperrung von den Zuschauern und Betreuern getrennt.

Die Techniksektionen werden mit einfachen Mitteln aufgebaut und die Art der Ausführung der Übungen ist größtenteils selbsterklärend. Die Ausführung der Übungen soll mit den Fertigkeiten des XCO-Sports möglich sein.

Schwierigkeitsgrade

Ein Punkt sollte bei jeder Sektion auch für die schwächeren U13 Fahrer erreichbar sein. Gute U11 Fahrer können da bereits die U13 fordern und ziehen sehr oft in den Punkten gleich. **Zwei Punkte** sollte bei fast jeder Sektion von durchschnittlichen U13/U15/U17 Fahrern erreicht werden können. **Drei Punkte** sollen bei den meisten Sektionen nur für die besten U15/U17 Fahrer möglich sein.



Durchlaufwertung:

Der/die Teilnehmer/in beginnt bei der Schwierigkeitsstufe 1 und arbeitet sich zu Stufe 2 und 3 vor. Als Wertung zählt diejenige Stufe, die zuletzt fehlerfrei absolviert wurde. Wird die erste Stufe nicht geschafft, ist die Wertung 0. Nachdem ein/e Teilnehmer/in einen Fehler gemacht hat, muss er/sie gleich zur nächsten Sektion wechseln und darf in der jeweiligen Sektion nicht weiterfahren.

Die maximale Punktzahl beträgt 24.

Der Veranstalter stellt pro Sektion eine/n Wertungsrichter/in. Der Wertungsrichter/in bleibt während des gesamten Technikbewerbes bei der jeweiligen Kategorie einer Sektion, um eine durchgängig gleichbleibende Bewertung sicherzustellen.

Jede/r Teilnehmer/in erhält eine Startkarte für den Technikbewerb, die er/sie während des gesamten Bewerbes mit sich tragen muss. Jeder Kampfrichter trägt die an der jeweiligen Sektion erreichte Punktzahl in die Karte ein und bestätigt sie mit seinem Kürzel. Jeder Kampfrichter erhält eine eigene Farbe.

Der Rennleiter geht vor Beginn des Technikbewerbes mit jedem Wertungsrichter den Wertungsmodus im Detail durch.

Vor dem Start des Technikbewerbes findet um ca. 10:15 Uhr eine gemeinsame Besichtigung der Techniksektionen mit Erklärung des Wertungsmodus für alle Kategorien statt. Die Teilnahme ist verpflichtend.

Hier die Sektionen mit Bezeichnung und Anforderung:

1 FLASCHENTRANSPORT-SPRINGREITEN-BRETTERFAHREN



Schwierigkeitsstufe 1: Flaschentransport

Eine größere Flasche/Dose muss vom Boden aufgehoben und auf einem, am Boden liegenden Brett, abgestellt werden. Dabei darf weder abgestiegen werden, noch darf die Flasche/Dose umfallen. Springen mit dem Rad ist verboten! Der Punkt zählt, wenn die Flasche/Dose endgültig steht.



Schwierigkeitsstufe 2: Springreiten (Bunny Hopp)

Ein Hindernis aus Holz muss ohne Absteigen überwunden werden. Das Hindernis darf nicht berührt werden. Die Punkte zählen erst bei der Überquerung der entsprechenden Linie! Jede Technik (Bunny Hop, Vorder- / Hinterrad einzeln, seitlich Überspringen) ist erlaubt.



Schwierigkeitsstufe 3: Brett überfahren

Ein Brett muss überfahren werden, ohne auf der Länge des Brettes den Boden zu berühren. Zum „Einrichten“ ist Hüpfen erlaubt und auch prinzipiell das Überfahren im Wheelie! Die Punkte zählen erst bei der Überquerung der entsprechenden Linie mit dem Hinterrad.

Die Sektion wird von der Stufe 1 – 3 durchgefahren.

2 BRETTER ÜBERFAHREN-FLASCHENTRANSPORT-SPRINGREITEN



Schwierigkeitsstufe 1: Brett überfahren

Ein Brett muss überfahren werden, ohne auf der Länge des Brettes den Boden zu berühren. Zum „Einrichten“ ist Hüpfen erlaubt und auch prinzipiell das Überfahren im Wheelie! Der Punkt zählt erst bei der Überquerung der entsprechenden Linie mit dem Hinterrad.



Schwierigkeitsstufe 2: Flaschentransport

Eine kleine Flasche/Dose muss vom Boden aufgehoben und auf einem, am Boden liegenden Brett abgestellt werden. Dabei darf weder abgestiegen werden, noch darf die Flasche/Dose umfallen. Springen ist verboten! Der Punkt zählt, wenn die Flasche/Dose endgültig steht.



Schwierigkeitsstufe 3: Springreiten

Ein Hindernis aus Holz muss ohne Absteigen überwunden werden. Das Hindernis darf nicht berührt werden. Die Punkte zählen erst bei der Überquerung der entsprechenden Linie! Jede Technik (Bunny Hop, Vorder- / Hinterrad einzeln, seitlich Überspringen) ist erlaubt.

Die Sektion wird von der Stufe 1 – 3 durchgefahren.



3 HÄNDE HOCH



Am Asphaltboden ist eine in 3 Stufen schmaler werdende Fahrspur aufgezeichnet. Spurbreiten: ca. 80, 50, 25 cm. Spurlängen: je 5 m

Diese Fahrspur ist freihändig-fahrend mit beiden Reifen innerhalb der Begrenzungslinie ohne abzustiegen zu bewältigen. Der Punkt zählt jeweils beim Überqueren der Linie mit dem Hinterrad.

Ausgangssituation ist abfahrend mit Händen am Lenker und ab Stufe 1 - Hände hoch. Es kann dabei aber auch weiter gekurbelt werden!

4 SPRINGREITEN-BRETTFAHREN (Palette)-FLASCHENTRANSPORT



Schwierigkeitsstufe 1: Springreiten

Ein Hindernis aus Holz muss ohne Absteigen überwunden werden. Das Hindernis darf nicht berührt werden. Der Punkt zählt erst bei der Überquerung der entsprechenden Linie! Jede Technik (Bunny Hop, Vorder- / Hinterrad einzeln, seitlich Überspringen) ist erlaubt.



Schwierigkeitsstufe 2: Bretterfahren

Ein Brettelement in einer verkehrt aufgelegten Holzpalette muss überfahren werden, ohne auf der Länge des Brettes den Boden zu berühren. Zum „Einrichten“ ist Hüpfen erlaubt und auch prinzipiell das Überfahren im Wheelie! Die Punkte zählen erst bei der Überquerung der entsprechenden Linie mit dem Hinterrad.



Schwierigkeitsstufe 3: Flaschentransport

Eine sehr kleine Flasche/Dose muss vom Boden aufgehoben und auf einem am Boden liegenden Brett abgestellt werden. Dabei darf weder abgestiegen werden, noch darf die Flasche/Dose umfallen. Springen ist verboten! Der Punkt zählt, wenn die Flasche/Dose endgültig steht.

Die Sektion wird von der Stufe 1 – 3 durchgefahren.

5 FLASCHENKREISE



Radflaschen sind am Boden in drei Kreisen aufgestellt. Der/die Teilnehmer/in muss in den jeweiligen Kreis einfahren, am anderen Ende nur mit dem Vorderrad den Kreis verlassen und eine Runde mit dem Vorderrad außerhalb und dem Hinterrad innerhalb des Kreises fahren ohne abzusteigen und ohne die Flaschen zu berühren bzw. umzuwerfen!

Zwischen den Kreisen 1 und 2, sowie 2 und 3 ist das Springen wie auch zum Einrichten vor den Flaschen verboten!

Die Punkte 1 und 2 zählen erst nach der fehlerfreien Ausfahrt aus dem Kreis und Überfahrt der Bodenlinie.



6 SIDE STEP/HOPP



Drei Reifenpaare liegen hintereinander am Boden. Der/die Teilnehmer/in muss innerhalb eines aufgezeichneten Korridors parallel zum ersten Reifenpaar hinfahren und sein/ihr Bike in das Reifenpaar bewegen.

Side Step und Side Hopp sind erlaubt. Beide Reifen des Bikes müssen innerhalb des Reifenpaares den Boden berühren. Anschließend muss das Reifenpaar verlassen werden und der/die Fahrer/in bewegt sich zum nächsten Reifenpaar.

Verlassen des Korridors, Seitenwechsel zwischen zwei Reifenpaaren, Berühren eines liegenden Reifens und Absteigen sind verboten. Zwischenspringen ist erlaubt.

7 BUNNY HOPP



Drei Hürden sind hintereinander aufgestellt. Diese sind in gerader Linie zu überwinden ohne dass die Querstange zu Boden fällt.

Berühren der Stange ist erlaubt. Absteigen ist verboten. Die Hürden können mit Bunny Hopp aber auch mit Vorder-Hinterrad-Heben überwunden werden, wobei die dritte Hürde aber dafür zu hoch ist.

8 BOJENSLALOM



Es ist ein immer enger werdender Slalom durch aufgestellte Bojen zu bewältigen. Es sind drei Abschnitte markiert. Wer die jeweilige Abschnittsgrenze mit beiden Rädern voll überfährt ohne abzusteigen, erhält 1, 2 oder 3 Punkte. Dabei darf weder abgestiegen werden, noch darf eine Flasche berührt werden. Springen ist erlaubt! Der querliegende Holzstamm darf berührt werden.