

Regelwerk und Disclaimer zum Wettkampfformat „CHASE ERFURT“ - Teamedition

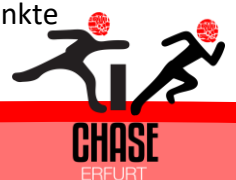


DISCLAIMER

Die Teilnahme am „CHASE ERFURT“ setzt eine gute körperliche Verfassung voraus. Der Veranstalter (Parkour Erfurt e. V.) haftet nicht für eventuell entstehende Schäden durch Diebstahl. Ebenso übernimmt der Veranstalter keine Haftung für Schäden an persönlichem Eigentum. Während der Veranstaltung werden Fotos, Videos sowie Tonaufnahmen etc. gemacht, welche vom Parkour Erfurt e.V. für die Öffentlichkeitsarbeit uneingeschränkt genutzt werden.

REGELWERK

- § 1 Beim „CHASE ERFURT“ steht, trotz Wettkampf, Fairplay im Vordergrund. Dies bedeutet, dass alle Teilnehmenden dazu angehalten sind, ehrlich zu sein und sich sportlich ihren Gegnern gegenüber zu verhalten.
- § 2 Werden Entscheidungen per Zufalls getroffen, so wird eine Münze geworfen (z.B. Festlegung der Startrolle).
- § 3 Die Wettkampffläche ist klar abgegrenzt. Innerhalb der Wettkampffläche befinden sich verschiedene Hindernisse, welche für ein taktisches Vorgehen genutzt werden dürfen/sollen. Die Hindernisse dürfen nicht durch Teilnehmende manipuliert werden (bspw. in ihrer Lage zu anderen Hindernissen). Die Wettkampffläche darf nur von aktiv am Wettkampf teilnehmenden Personen betreten werden, nicht jedoch von Zuschauern.
- § 4 In einem Durchgang treten zwei 2er Teams in den Rollen „Chaser“ und „Runner“ gegeneinander an. Beide Parteien tragen zur Markierung ihrer Rollen eine Weste mit speziellen Erkennungsmerkmalen. Diese wird vom Veranstalter gestellt.
- § 5 Der Startpunkt der „Chaser“ ist vorab bekannt und fest. Er liegt auf der Spielfeldbegrenzung und wird durch die Veranstalter festgelegt. Der Startpunkt des „Runners“ darf individuell und variabel innerhalb der Wettkampffläche gewählt werden.
- § 6 Ein Durchgang dauert 15 Sekunden. Ziel der „Chaser“ ist es, die „Runner“ zu berühren. Ziel der „Runner“ ist es, nicht durch die „Chaser“ berührt zu werden. Für das Erfüllen eines Ziels erhält die entsprechende Person einen Punkt, bei Nichterfüllen erhält sie keinen Punkt. Somit werden in jedem Durchgang 2 Punkte erreicht.



- § 7** Eine Runde besteht aus drei Durchgängen. Die Rollen werden per Zufall im ersten Durchgang zugeteilt. Sie werden im zweiten Durchgang getauscht. Im dritten Durchgang entscheidet erneut der Zufall, wer welche Rolle erhält. Sollte eine Partei nach dem zweiten Durchgang vier Punkte haben, kann auf den dritten Durchgang verzichtet werden („best of three“).
Sollte ein Gleichstand (3 zu 3) zu verzeichnen sein, wird zum Stechen übergegangen. Hierbei entscheidet jedes Mal der Zufall über die Rollenverteilung für die Durchgänge.
- § 8** Innerhalb einer Runde sind die einzelnen Durchgänge durch eine Pause von einer Minute getrennt. Zwischen den Runden muss so viel Zeit gewährt werden, dass eine Umverteilung des Materials, ein mentaler Fokus der nächsten Athleten sowie eventuelle Bedenkzeit des Kampfgerichts gewährleistet wird.
- § 9** Nur ein deutliches Abschlagen/Berühren des „Runners“ zählt als Erfolg des „Chasers“, das Streifen der Kleidung bzw. der Weste reicht nicht aus. Die „Chaser“ dürfen nur mit ihren Händen „Runner“ berühren, um ein regelkonformes Abschlagen zu erzielen.
- § 10** Bei Überschreiten der Wettkampfflächenmarkierungen mit einem beliebigen Körperteil wird der Durchgang als verloren für die entsprechende Person gewertet und der Punkt geht an den Gegner.
- § 11** Ein Nicht-Antreten wird als Punkt für den Gegner gewertet.
- § 12** Die Partei mit vier, fünf oder sechs Punkten am Ende einer Runde kommt in die nächste Runde des Wettkampfs weiter.
- § 13** Das Halbfinale und Finale wird in 5 Durchgängen pro Runde ausgetragen. Hierbei gilt ähnlich zu § 7, dass die letzten zwei Durchgänge wegfallen können, sollte ein Teilnehmender bereits drei Punkte nach drei Durchgängen haben („best of five“). Ebenfalls gibt das Stechen äquivalent zu §7.
- § 14** Das Kampfgericht behält sich vor, Änderungen der Wettkampffläche für das Halbfinale und Finale zu arrangieren, um einen spannenden Wettkampf zu begünstigen.
- § 15** Das Team, welche die Finalrunde gewinnt, belegt damit den 1. Platz des Wettkampfs.
- § 16** Grobe Disziplinlosigkeit, häufiges bewusstes verstoßen gegen das Regelwerk, unsportliches Verhalten anderen Teilnehmenden gegenüber oder ähnliches können zur Disqualifikation führen.
- § 17** Der Veranstalter behält sich vor, Entscheidungen im Streitfall eigenmächtig zu treffen.