

Reglement OMYA MTB Technikbewerb

11. Juni 2017

Der Technikbewerb hat insgesamt acht Sektionen.

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. **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 U13/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 Punkteanzahl beträgt 24.

Der Veranstalter stellt pro Sektion eine/n Wertungsrichter/in. Die Wertungsrichter/in bleiben während des gesamten Technikbewerbes einer Kategorie bei der jeweiligen 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 Punkteanzahl 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.

1 FLASCHENTRANSPORT-SPRINGREITEN-BRETTFAHREN

Schwierigkeitsstufe 1: 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 2: 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.

Schwierigkeitsstufe 3: Bretterfahren

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 BRETTFAHREN-FLASCHENTRANSPORT-SPRINGREITEN

Schwierigkeitsstufe 1: Bretterfahren

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 aufgezichnet. Spurbreiten: ca. 80, 50, 25 cm. Spurlängen: je 5 m

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

4 SPRINGREITEN-BRETTFAHREN-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 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.

6 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 umzuwerfen! Zwischen den Kreisen 1 und 2, sowie 2 und 3 sind Holzstäbe gelegt, die ohne Berührung springend oder vorder-, hinterradhebend zu überwinden sind. Außer beim unmittelbaren Überwinden der Holzstäbe ist das Springen in den Flaschen und auch zum Einrichten vor den Flaschen verboten!

Die Punkte 1 und 2 zählen erst nach der fehlerfreien Überwindung der Holzstäbe, der Punkt 3 bei der fehlerfreien Ausfahrt aus dem Flaschenkreis.

7 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.

8 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.