



TOUR DE CRUX

Regelwerk
V1.2
Linz 06.05.2017

Bei der in Oberösterreich ausgetragenen Bouldertour (Tour de Crux) treten die Athleten in Einzelwertung gegeneinander an. Über den Zeitraum vom 11.02 bis 24.04.2017 sammeln die Athleten in den teilnehmenden Kletterhallen (Auwiesen, Bad Ischl, Steyr und Urfahr) Punkte. Beim finalen Abschlussevent am 13.05.2016 hat jeder Teilnehmer die Möglichkeit seinen Punktestand nochmals zu verbessern. Im Superfinale werden die Sieger in drei Gruppen ermittelt.

1. Teilnahmebedingungen

Die Teilnahme ist ab dem Alter von 14 Jahren gestattet. Jüngere Teilnehmer benötigen die Einverständniserklärung der Eltern, diese bitte an info@tourdecru.at senden. Grundvoraussetzung für die Teilnahme ist die Registrierung mittels App oder online unter <https://app.tourdecru.at> und die Bezahlung der Teilnahmegebühr in Höhe von EUR 25,99. Zur Anmeldung ist die Angabe von Vor- und Nachname erforderlich, je Person kann nur eine Anmeldung getätigt werden. Die Teilnahmegebühr kann via PayPal oder Vorkasse bezahlt werden. Bei Nutzung der Vorkasse die Teilnahmegebühr auf folgendes Konto überweisen IBAN: AT18 3477 7801 0953 8349 BIC: RZOOAT2L777 als Verwendungszweck Teilnahmegebühr TDC und die E-Mailadresse mit welcher die Anmeldung erfolgte angeben. Die Überweisungsbestätigung bitte an info@tourdecru.at senden. Sobald das Geld eingegangen ist wirst du freigeschaltet.

Ein Meldeschluss ist nicht vorgesehen, die Registrierung ist über den gesamten Qualifikationszeitraum hinweg möglich. Im Rahmen der Tour de Crux tätig gewordene Routenbauer sind in der Qualifikation unter der Maßgabe einer eingeschränkten Wertung startberechtigt. Nimmt ein Routensetzer am Finale teil, darf dieser nur Boulder für die anderen Finalgruppen schrauben (nicht für jene in welche er selbst startet).

2. Modus

2.1 Qualifikation

Zeitraum

Die Qualifikation der Tour de Crux findet im Zeitraum vom **11.02 bis 24.04.2017** statt. Diese ist wiederum unterteilt in drei Zyklen. Ein Zyklus dauert 19 Tage, danach folgen zwei Tage Pause. An den einzelnen Austragungsorten starten und enden die Zyklen zu unterschiedlichen Terminen, somit ergeben sich Überschneidungen (siehe Zyklusplan). Die Boulder des jeweiligen Zyklus müssen in dieser Zeitspanne begangen werden, um Punkte zu erhalten.

Abzeichen erreichte Zusatzpunkte erhöhen den Gesamtpunktstand gemäß dieser Punkteverteilung.

Punkte je Abzeichen	
Plattenmeister	40 Zusatzpunkte
Leistenzieher	20 Zusatzpunkte
Take it Easy	15 Zusatzpunkte
Old school	20 Zusatzpunkte
Mukibude	30 Zusatzpunkte
New school	40 Zusatzpunkte
Sloper King	40 Zusatzpunkte
Hallenmeister	60 Zusatzpunkte
Hallenjunkte	50 Zusatzpunkte
Fernfahrer I	25 Zusatzpunkte
Fernfahrer II	25 Zusatzpunkte
Fernfahrer II	25 Zusatzpunkte

Stand: 04.02.2017

Zusätzlich können durch die Eingabe eines Videolinks deiner Begehung oder durch das Markieren eines Boulderpartners "soziale Punkte" gesammelt werden. Diese Punkte erhöhen deinen Gesamtpunktstand und werden wie folgend aufgeteilt.

Markierung einer Person	10 Zusatzpunkte
1. Video	100 Zusatzpunkte
2. Video	90 Zusatzpunkte
3. Video	80 Zusatzpunkte
4. Video	70 Zusatzpunkte
5. Video	60 Zusatzpunkte
6. Video	50 Zusatzpunkte
7. Video	40 Zusatzpunkte
8. Video	30 Zusatzpunkte
9. Video	20 Zusatzpunkte
10. Video	10 Zusatzpunkte

Stand: 04.01.2017

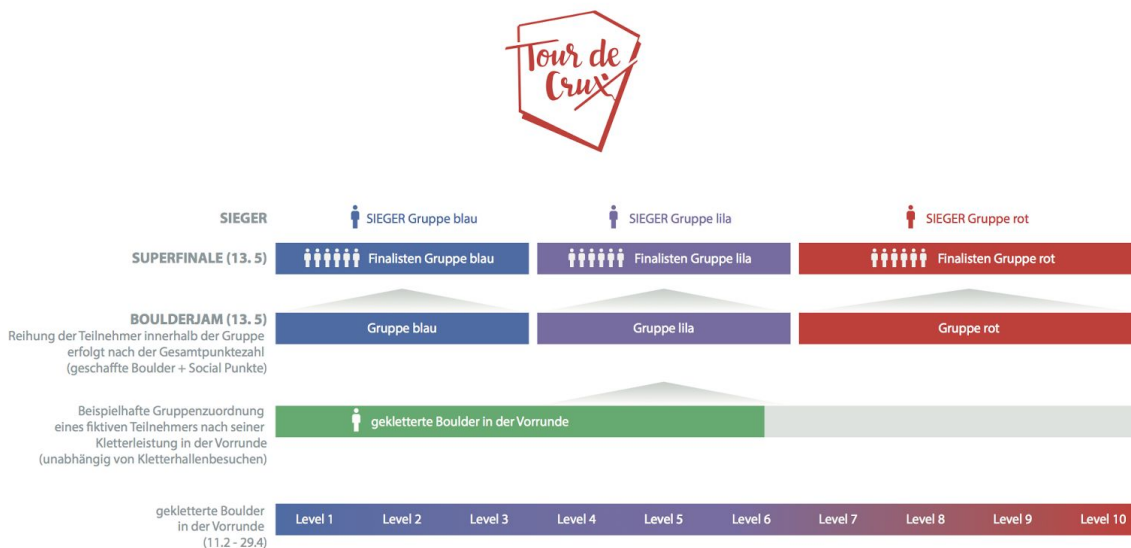
Es geht bei der Tour de Crux nicht nur um Punkte. Während der Qualifikation kannst du im Rahmen von Challenges Sachpreise gewinnen. Wann und wo eine Challenge stattfindet, teilen wir dir über die App, Webapp und sozialen Medien mit.

2.2. Finaltag

Das Finale findet am **13.05.2017** statt. Startberechtigt sind alle, die die Teilnahmegebühr bis Ende des dritten Zykluses bezahlt haben. Es ist keine gesonderte Anmeldung erforderlich. Aus organisatorischen Gründen bitte wir doch um Teilnahmebestätigung.

Gruppeneinteilung

Die Gruppeneinteilung für das Finale erfolgt nach Kletterleistung, dazu werden die Schwierigkeiten der gekletterten Vorrunden-Boulder unabhängig von Hallenbesuchen herangezogen. Die Reihung innerhalb der Gruppe ergibt sich durch die in der Qualifikation gesammelten Punkte, hier kommt der Besuch vieler Hallen und das Einreichen von Videos (Social Punkte) zu tragen. Die Gruppeneinteilung wird auf der Webseite publiziert.



Modus Vorrunde

Am Finaltag kann durch die Bewältigung neuer Boulderprobleme (ca. 20 je Gruppe) im Jam-Modus der Punktestand nochmals verbessert werden. Die Punktezah für einen Boulder ist von der Anzahl seiner Begehungen abhängig. Gibt es für einen Boulder nur eine Begehung werden 500 Punkte für diesen vergeben. Die unten angeführte Tabelle zeigt euch beispielhaft die Punkteverteilung.

% Begehung für Boulder x	Punkte
1	500
10	410
20	330
30	260
40	200
50	150
60	110
70	80
80	60
90	50
100	50

2.3 Superfinale

Modus Superfinale

Am Ende der letzten Qualifikationsrunde ziehen die sechs besten Teilnehmer (höchste Gesamtpunkte) je Gruppe in das Superfinale ein.

Die Kletterer haben 8min Besichtigungszeit für alle 4 Boulder des Superfinales. Die Finalisten starten in umgekehrter Reihenfolge ihrer Punkteanzahl (4 - 3 - 2 -1). Jeder Athlet hat einen Flash Versuch. Dieser erste Versuch muss innerhalb von 30 Sekunden nach Aufruf aus der Isolation erfolgen. Nach diesem ersten Versuch kann der Teilnehmer am Boulder bleiben und den anderen Teilnehmern zusehen. Haben alle Finalisten den ersten Versuch abgeschlossen, bekommen diejenigen ohne Flash-Wertung gemeinsam 10 Minuten für weitere Versuche. (Zeitänderungen vorbehalten) Die Startreihenfolge bleibt weiterhin erhalten. Versuche dürfen ausgelassen werden. Nach Ablauf der vorgegebenen Zeit darf die aktuelle Runde abgeschlossen werden, somit haben alle Teilnehmer die Möglichkeit gleiche Anzahl an Versuchen abzuliefern.

Wertung

Im Superfinale können die Wertungen:

- Flash - Begehung im ersten Versuch
- Top - Begehung, aber nicht im ersten Versuch
- Bonus - keine Begehung, aber Bonus sicher gehalten
- 0 - keine der oberen Wertungen erreicht werden.

Zusätzlich werden die benötigten Versuche in die Wertung aufgenommen. Um für eine korrekte Wertung im Finale zu sorgen werden Schiedsrichter eingesetzt.

Die Platzierung ergibt sich aus der Summe der Durchstiege an den Finalboulder + Versuchswertung in absteigender Form. Bei Gleichheit ist die bessere Platzierung nach der Qualifikationsrunde heranzuziehen. Ist auch hier keine Differenzierung gegeben, erzielen die betroffenen Athleten dieselben Platzierung.

3. Boulderbau

Alle Griffe eines Boulders haben die gleiche Farbe. Zum Boulder gehörenden Volumen werden mit einem Spax-Tritt in der Farbe des Boulders markiert. Dieser Spax-Tritt ist auf dem Volumen oder berührt dieses. Zusätzliche Einschränkungen wie beispielsweise "ohne Kante" sind auf dem Startschild vermerkt. Auf dem Startschild des Boulders sind alle Informationen, wie Boulder-ID und QR-Code, Level, Farbe, Zyklus, Abzeichen und Schrauber vermerkt.

Die Boulder dürfen den gesamten Zyklus nicht verändert werden. Ist es nötig, Teile des Boulders (Griffe, Volumen) zu ersetzen, muss dies unter Einhaltung der vorherigen Bedingungen geschehen. Ist dies nicht möglich, wird der Boulder aus der Wertung genommen.

3.1. Start

Bei jedem Boulder ist der Start für die Hände mittels Tapestreifen (ein Streifen für jede Hand) klar definiert. Zusätzliche zwingende Startpositionen für die Füße sind optional und werden auch mit Tapestreifen (ein Streifen für jeden Fuß) gekennzeichnet.

3.2. Bonus-Wertung

Eine Bonus Wertung wird nur im Finale vorgenommen, **nicht in der Qualifikation**. Bonus Griffe/Volumen sind durch einen andersfarbigen Tapestreifen, als die der Startposition, gekennzeichnet. Die Position der Bonus-Wertung wird vom Routenbauer festgelegt und dient zur Differenzierung von Sportlern mit ähnlichem Leistungsniveau. In Ausnahmefällen darf die Bonus-Wertung entfallen. Ein Kletterer erzielt eine Bonus-Wertung, wenn der markierte Griff/Volumen stabil gehalten wird.

3.3. Top-Wertung

Jeder Boulder hat einen klar definierten Top-Griff oder markierten Bereich, dieser ist mit beiden Händen stabil zu halten (Richtwert ca. 2 sec). Für eine gültige Begehung gibt der Schiedsrichter ein Zeichen.

4. Boulderbegehung

Ein Boulder gilt als erfolgreich gegangen, wenn die folgenden Punkte eingehalten werden:

4.1. Startposition

Ein Versuch gilt als begonnen, wenn jeder Körperteil des Kletterers den Boden verlassen hat. Zuerst hat der Athlet die markierte Startposition einzunehmen. Außer die als Start definierten Griffe dürfen keine anderen Griffe, Volumen oder Wandelemente zum Erreichen der Startposition, mit den Händen berührt werden. Sind zusätzlich Startmarkierungen für die Füße gegeben, gilt oben Erwähntes für die Füße. Sind die Startgriffe nicht vom Boden aus zu erreichen, ist es erlaubt, den Boulder mit einem Sprung an den Startgriffe zu beginnen. Erst nach eingenommener Startposition darf eine weitere Kletterbewegung erfolgen oder ein anderer Griff berührt werden. Vor dem ersten Versuch dürfen die Athleten mit den Händen nur die markierten Startgriffe berühren und frei wählbare oder durch weitere Startmarkierungen für die Füße eingeschränkte Trittpositionen testen, ohne dabei den Boden mit beiden Füßen zu verlassen.

4.2. Beendigung eines Versuches

Diese Formen zählen als Versuch und sind ausschlaggebend für die erreichte Wertung.

Erfolgreiche Begehung

Ein Versuch gilt als erfolgreich beendet, wenn der markierte Top-Griff/Fläche erreicht und mit beiden Händen kontrolliert gehalten wird.

Nicht erfolgreiche Begehung/Fehlversuch

Der Versuch ist nicht erfolgreich, wenn der markierte Top-Griff/Fläche nicht mit beiden Händen kontrolliert gehalten wird.

Als Fehlversuch gilt...

- das Berühren von Griffen und Volumen des Boulder mit den Händen vom Boden aus, die nicht als Startgriffe des Boulders markiert sind
- eine nicht korrekt eingenommene Startposition
- die Benutzung von Griffen oder Kanten, die nicht zum Boulder gehören
- die Benutzung von Schraubenlöcher, die für das Anbringen der Griffe vorgesehen sind
- die Benutzung des Seitenendes oder der Oberkante der Kletterwand, sofern dies nicht ausdrücklich erlaubt ist
- das Berühren des Bodens mit irgendeinem Körperteil während eines laufenden Versuches

4.3. Erzielte Wertung

Jede nach den obigen Kriterien durchgeführte erfolgreiche Begehung führt zu einer Wertung des Boulders. In der Qualifikation zählt einzig und allein die erfolgreiche Begehung, die Anzahl der Versuche spielt dabei keine Rolle. Im Finale wird zusätzliche nach Flash-Wertung und Top-Wertung mit Anzahl der Versuche unterschieden. Eine Flash-Wertung wird erzielt, wenn der Boulder im ersten Versuch erfolgreich durchstiegen wird. Eine Top-Wertung wird erreicht, wenn der Boulder ab dem zweiten Versuch durchstiegen wird. Die Anzahl der für den Durchstieg erfolgten Versuche werden mitgezählt.

5. Ergebniserfassung

Qualifikation

Die Ergebniserfassung in der Qualifikation liegt in der Eigenverantwortung der Teilnehmer. Jeder Teilnehmer ist für die Eintragung der begangenen Boulder selbst verantwortlich. Es wird empfohlen, die Boulder möglichst zeitnahe nach der Bouldersession einzutragen. Die Boulder können bis spätestens einen Tag nach Ende des Zykluses eingetragen werden. Nach dieser Frist ist die Erfassung nicht mehr möglich. Die Eintragung der begangenen Boulder führt zu einer Reihung in der Gesamtrangliste.

Finale

Im Boulderjam wird die Ergebniserfassung mittels Laufzetteln durchgeführt. Jeder Teilnehmer ist für die Eintragung der begangenen Boulder selbst verantwortlich. Alle Finalteilnehmer sind angehalten in regelmäßigen Abständen ihren Laufzettel der Jury vorzulegen um eine Zwischenwertung durchzuführen.

Dabei wird auf einen fairen und ehrlichen Umgang miteinander gesetzt, **fair-play!** Es dürfen nur Boulder eingetragen werden, welche der Kletterer erfolgreich durchstiegen ist. Für die Einhaltung der Regeln sind alle Teilnehmer mitverantwortlich. Wenn Unregelmäßigkeiten oder Regelverstöße auffallen, bitte der Organisation melden. Der Einsatz von Schiedsrichtern erfolgt nur im Rahmen des Finales.

6. Regelverstöße

6.1. Wettkampfleitung

Bei strittigen Regelfragen oder Regelverstößen sind diese Schiedsrichter in entsprechender Reihenfolge zu befragen:

- das Tour de Crux Team
- benannter Oberschiedsrichter (nur Finale)
- benannte Boulderschiedsrichter (nur Finale)
- Hallenbetreiber/Personal der Boulderhalle sowie
- Athleten des Wettkampfes, sofern sie unbeeinflusst vom entsprechenden Regelverstoß sind

6.2. Ahndung von Regelverstößen

Bei Regelverstößen entscheidet das zuständige Schiedsgericht je nach Schwere des Verstoßes über eventuelle Strafen oder eine Disqualifikation.

Regelverstöße sind beispielsweise

- falsch eingetragene Ergebnisse
- Manipulation von Bouldern
- unsportliches Verhalten beim Wettkampf, im Webportal oder Behinderung anderer Athleten

Maßnahmen:

- Verwarnung,
- Rückstufung von Einzelergebnissen
- Streichung von Einzelergebnissen
- Punktabzug
- Streichung der Ergebnisse eines gesamten Zyklus
- Ausschluss aus der Tour de Crux