

Neuerungen für den Elite-Startblock

Bei den beat the city-Bewerben geht es, neben der sportlichen Herausforderung, in erster Linie um den Spaß und das Miteinander. Es ist Ehrensache, dass jede/r Teilnehmer:in sich alle Mühe gibt, die Hindernisse regulär zu überwinden.

Um jedoch einen fairen Wettkampf für die Eliteläufer:innen des ersten Startblocks zu schaffen, haben wir dieses Jahr die Regeln verschärft.

Um aufs Siegerpodest für die Einzelwertungen zu kommen, müsst ihr dieses Jahr folgende Dinge beachten:

1. **Um gewinnen zu können müsst ihr im 1. Startblock starten.** Das heißt Teilnehmer: innen aus dem 2. Startblock können nicht gewinnen. Wie ihr in den ersten Startblock kommt, erfährt ihr [hier](https://beatthecity.at/vorne/) (<https://beatthecity.at/vorne/>).
2. **Alle Hindernisse müssen ordnungsgemäß passiert werden.** (siehe Seite 2)

Hierfür stehen an jedem Hindernis Judges, die die Läufer: innen aus dem 1. Startblock kontrollieren.

Man kann jedes Hindernis so oft probieren, wie man möchte. Wenn ein Hindernis letztlich nicht geschafft wird, kann man den Bewerb trotzdem laufen, ist jedoch nicht mehr Teil der Wertung und kann es nicht auf das Podest schaffen.

Jede/r Läufer:in aus dem 1. Startblock erhält dafür zur Kontrolle ein Armband. Wird ein Hindernis nicht geschafft, wird das Armband von einem Judge abgenommen.

Bei dem Wand 4 Panier / Raiffeisen Challenge Hindernis wird es eine Hilfestellung für die Teilnehmer:innen geben, die in Anspruch genommen werden darf.

3. **Man muss die Hindernisse allein schaffen, ohne Hilfe andere Teilnehmer:innen oder Zuschauer:innen.** Ausnahme: Wand 4 Panier / Raiffeisen Challenge
4. **Das zur Hilfe nehmen von Absperrgitter o.ä. zur Überquerung der Hindernisse ist nicht gestattet.** Ausnahme: Wand 4 Panier / Raiffeisen Challenge
5. **Das Verlassen der Strecke ist zu keinem Zeitpunkt gestattet.**
6. **Werden Hindernisse aus Sicherheitsgründen gesperrt, dürfen diese nach Anweisung und Aufsicht der Streckenposten passiert werden.**

Ordnungsgemäßes Passieren der Hindernisse:

Monkeyland: Man muss das Wasserbecken an den Monkey Bars überqueren, ohne das Wasser zu berühren. Die Art und Weise wie ihr euch entlang handelt ist euch überlassen. Fallt ihr ins Wasser, könnt ihr so oft von neu starten, wie ihr möchtet.

Power Ropes: Man muss das Wasserbecken an den Seilen überqueren, ohne das Wasser zu berühren. Die Art und Weise wie ihr euch an den Seilen über das Wasser bewegt ist euch überlassen. Fallt ihr ins Wasser, könnt ihr so oft von neu starten, wie ihr möchtet.

Kletterwände: Die Kletterwände/Boulderwände sind vom ersten bis zum letzten Griff auf den Kletter-Griffen und Fußstritten zu überwinden. Entlang der Wand darf der Boden nicht berührt werden.

Wand4+Panier/Raiffeisen Challenge: Bei den hohen Wänden wird es eine Hilfe zum Überqueren des Hindernis geben. Die genaueren Infos, wie diese Hilfestellung aussieht, folgen. Kein seitliches Vorbeigehen erlaubt.

Krone Burpee Boulevard: Man muss abwechselnd über die Metallhürden springen und dann unter ihnen hindurchkriechen.

Under Armour Bagjump: Man muss aus 4,5m Höhe auf einen überdimensionalen Jumpbag springen.

Gelbe Welle über Bälle/Antenne Soundkistn: Man muss zuerst einen Container über ein Holzgerüst hinauf- und wieder hinunterklettern. Dann folgt das Bällebad, welches durchquert werden muss. Am Ende muss man noch einmal einen Container mithilfe von Reifen hinauf- und wieder hinunterklettern.

Mission Magna/Brücke: Hier muss man eine 5,5m hohe Brückenkonstruktion überqueren. Als Aufstieg und Abstieg dient ein großes Kletternetz bzw. große Feuerwehrtange.

Adrenalinberg/G-Rock: Hier müssen zwei 3m hohe Plattformen, die mithilfe eines Netzes verbunden sind, überwunden werden. Man erst eine Boulderwand bzw. große Stufen hinaufklettern, danach ein gespanntes Netz in 3m Höhe überqueren und am Ende mithilfe einer Rampe wieder nach unten kommen.

Hupf in Gatsch: Drei Containermulden, befüllt mit Schlammwasser, müssen durchquert werden. Das Beklettern der Containerseitenwände ist nicht gestattet.

Rutsche: Hier muss die 16m lange Rutsche hinuntergerutscht werden.

Spusu Water Challenge: Man muss das Wasserbecken mithilfe der schrägen Wände überqueren, ohne dass man in das Wasser fällt. Es ist nicht erlaubt durch das Wasser hindurch zulaufen.

Bärenhang: Man muss den mit Netzen bespannten Trussingquader überklettern.

Perfekte Welle/Tiroler Wand: Man muss die 3m hohe Quarterpipe ohne fremde Hilfe überqueren. Schafft man es nicht, kann man es so oft probieren, wie man möchte.

The Right Choice: Entscheidet euch für einen Weg durch das Labyrinth.

Inseln: Man muss das Wasserbecken mithilfe der Plattformen überqueren, ohne ins Wasser zu fallen. Fällt man ins Wasser, kann man erneut starten.

Double Trouble: Zwei Pyramidenkonstruktionen müssen mithilfe von Seilen überquert werden.

Wave: Man muss die Netzkonstruktionen mithilfe der Kletternetze überqueren. Kein seitliches Vorbeigehen erlaubt.

Holzrürden: Hier sind die drei Holzpyramiden zu überqueren.

Laola 1 Waterwalk Challenge: Man muss das Wasserbecken unterhalb des gespannten Netzes überqueren. Ein seitliches Ausweichen ist nicht erlaubt.

Bio-Blockade: Hier sind runde und rechteckige Strohhallen zu überqueren.

Murnockerl: Es muss von Murnockerl zur Murnockerl gesprungen werden.

Hot and Cold: Es muss auf einen Container hinaufgeklettert und dann in ein Wasserbecken gerutscht werden.

VIP Crawl: Bei diesem Hindernis muss unter dem VIP Zelt durchgekrochen werden.

Pavillon: Es muss einmal über den Pavillon geklettert werden. Über das vordere Gelände auf die erhöhte Pavillonplattform und über das hintere Gelände wieder hinunter.

Vorsicht Stufe: Man muss über 260 Stufen hinauf zum Schlossberg laufen. Bei diesem Hindernis muss die Streckenführung befolgt werden, es gibt kein Abkürzen.

Drunter, Durch & Drüber: Bei den Betonröhren und -wände muss entweder überklettert oder durchgekrochen werden.

Invert: Die überhängende Wand muss ohne zur Hilfenahme von Absperrgittern überklettert werden.

Bei Rückfragen oder genaueren Infos meldet euch unter office@beatthecity.at