Elite-Startblock der Beat the City-Serie

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, gelten für den Eliteblock folgende Regelungen:

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/).

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.

3. Man muss die Hindernisse allein schaffen, ohne Hilfe andere Teilnehmer:innen oder Zuschauer:innen.

4. Das zur Hilfe nehmen von Absperrgitter o.ä. zur Überquerung der Hindernisse ist nicht gestattet.

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.

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

2. Murnockerln: Die Steine müssen ohne Berühren des Bodens überwunden werden.

3. Rein ins Beste: Das Hindernis muss ordnungsgemäß überwunden werden, es darf nicht passiert werden.

4. Right Choice: Das Hindernis muss ordnungsgemäß überwunden werden, es darf nicht passiert werden.

5. Weg durchs Wasser: Das Hindernis muss ordnungsgemäß überwunden werden, es darf nicht passiert werden.

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

7. Adrenalinberg: 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.

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

9. Holzhürden: Die beiden Holzhürden müssen überwunden werden, kein Vorbeigehen.

10. Bällebad: Die Container müssen mit den Reifen sowie den Hühnerleitern überwunden werden, ein seitliches Vorbeigehen ist nicht erlaubt.

11. Superswing: Das Wasserbecken muss mit den Seilen überwunden werden ohne das Wasser zu berühren. Fallt ihr ins Wasser, könnt ihr so oft von neu starten, wie ihr möchtet.

12. Invert: Die Wände müssen überwunden werden, es darf kein Gitter oder Hilfe von anderen in Anspruch genommen werden.

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

14. Wackelbrett: Die Balken müssen ohne Berühren des Bodens überwunden werden.

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

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

17. Rope Climb: Das Hindernis muss mit anhand der Seile überwunden werden.

18. Brücke: Hier muss man eine 5,5m hohe Brückenkonstruktion überqueren. Als Aufstieg und Abstieg dient ein großes Kletternetz.

19. Stufen: Das Hindernis muss ohne Hilfe der Gitter oder anderer Personen überwunden werden.

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

21. Wand4+Panier: Die hohen Wände müssen ohne Hilfe von Gitter und Personen überwunden werden. Kein seitliches Vorbeigehen erlaubt.

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

23. 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.