



# Offenes Waldsportturnier 2022

Ausschreibung

09. Oktober 2022, 13:00 bis 17:00

Rosenhain



Der ASKÖ Kletter- und Waldsport Verein lädt zum Waldsport-Turnier ein.

Zum Abschluss der intensiven Sommer-Saison begehen wir auch heuer wieder das Waldsport-Turnier. Wir treten in 2er-Teams in drei spannenden Disziplinen an, welche weiter unten erklärt werden. Das Turnier ist offen für alle, die teilnehmen möchten, und die Teilnahme ist für jeden kostenlos. Die Nennung erfolgt vor Ort.

Die Gewinner:innen erhalten den Ehrentitel  
der *Wohlriechenden Waldmeisterin* bzw. des *Wohlriechenden Waldmeisters* –  
inspiriert durch die gleichnamige Pflanze (*Asperula Odorata*, s. Titel).

Auch wenn es unbestreitbar um die große Ehre des Waldmeister:innen-Titels geht, haben auch das freundschaftliche Miteinander und der Spaß an Sport und Bewegung in der Natur einen zentralen Stellenwert.

## Ablauf

13:00	<b>Treffpunkt</b> für Turnierteilnehmer:innen und Zuschauer:innen beim Eisentor (Adresse)
13:10	Gemeinsamer Weg zum ersten Turnierplatz
13:30	Erläuterung des Ablaufs, selbstständiges Aufwärmen
14:00	<b>Turnierbeginn</b>
16:30	Feierlicher Abschluss mit Urkundenvergabe an alle teilnehmenden Waldsportler:innen und Ehrung der Wohlriechenden Waldmeister:innen (Ehrentitel)
17:00	Schluss

Wir freuen uns auf spannende und energiegeladene gemeinsame Stunden und hoffen auf eine zahlreiche Teilnahme.



## Erläuterung der Disziplinen

### **Flingstick Kletter-Pass**

Die beiden Teammitglieder, im Folgenden Spieler:in 1 (S1) und Spieler:in 2 (S2) genannt, haben die Aufgabe, sich den Flingstick von den Bäumen aus zuzupassen. Es geht darum, innerhalb von 5 Minuten so viele gültige Pässe wie möglich zu spielen.

Das Spielfeld ist ein begrenzter Bereich, in dem alle Bäume in 80cm Höhe eine Markierung aufweisen. Es dürfen nur die Bäume in diesem Bereich verwendet werden und jeder Baum darf vom Team nur einmal verwendet werden. Der Flingstick darf nur geworfen und gefangen werden, wenn sich alle Körperteile oberhalb der 80cm-Markierung befinden. Nur wenn beide Spieler:innen diese Kriterien erfüllen, ist der Pass gültig. Ungültige Pässe liegen daher in folgenden Situationen vor:

- Beim Werfen/Fangen befindet sich ein Körperteil unterhalb der Höhenmarkierung.
- Ein:e Spieler:in befindet sich beim Werfen/Fangen auf einem Baum, der bereits verwendet wurde.
- Ein:e Spieler:in befindet sich auf einem Baum außerhalb des Spielfeldes.

Eine Übergabe des Flingsticks zwischen den Spieler:innen, ohne dass dieser geworfen wird, zählt nicht als Pass und bringt daher ebenfalls keinen Punkt. Fällt der Flingstick bei einem Wurf auf den Boden, kann er von den Spieler:innen wieder aufgehoben werden und das Spiel wird mit der-/derselben Werfer:in am selben Baum wieder aufgenommen. Vor dem Startsignal befindet sich ein:e Spieler:in (S1) mit dem Flingstick in einer Hand auf einem Baum, während die/der andere Spieler:in (S2) daneben auf dem Boden steht und mit einem Körperteil jenen Baum berührt, auf dem sich S1 befindet. Nach dem Startsignal beginnt die Zeitmessung und S2 läuft zu einem anderen Baum, klettert über die 80cm-Markierung und S1 passt den Flingstick weiter, worauf S1 zum nächsten Baum läuft, um dort auf dieselbe Weise den nächsten Pass zu empfangen. Das wird so lange fortgesetzt, bis die Zeit abgelaufen ist. Das Spiel endet, wenn die Zeit abgelaufen ist.

*Punktevergabe: Jeder zulässige Pass bringt einen Punkt.*

### **Steilstrangtraverse – Klettern & Slackline**

Die Teammitglieder treten nacheinander an. Ein definierter Parcours, bestehend aus Bäumen und Balance-Elementen (davon 1 Slackline), muss absolviert werden, ohne dass dabei der Boden berührt wird. Dafür sind 5 Minuten Zeit.

Der Parcours ist in Streckenabschnitte unterteilt, welche so aneinandergereiht sind, dass sie hintereinander in einer einzigen Sequenz vom Anfang bis zum Ende des Parcours geklettert bzw. begangen werden können. Ein Abschnitt gilt als absolviert, wenn die Teilstrecke des Parcours, die er darstellt, zurückgelegt wurde, ohne dass dabei der Boden berührt wurde. Liegt eine Höhenmarkierung vor, muss diese berücksichtigt werden, indem darüber geklettert wird. Die Streckenabschnitte müssen in der vorgegebenen Reihenfolge absolviert werden. Pro Segment sind beliebig viele Versuche möglich, solange die Zeit nicht abgelaufen ist. Im Streckenabschnitt mit der Slackline, dürfen Bäume in der Nähe zur Unterstützung mit den Händen berührt werden. Die Füße müssen aber ausschließlich auf der Slackline bleiben, ansonsten zählt es als Fehlversuch.

*Punktevergabe:*

- *Abschnitte, die im ersten Versuch absolviert werden, bringen jeweils 3 Punkte.*
- *Wird ein Abschnitt beim zweiten Versuch geschafft, bringt er 2 Punkte.*
- *Werden mehr als zwei Versuche benötigt, bringt ein Streckenabschnitt noch 1 Punkt.*

### **Kletter-Cross**

Die Teammitglieder treten nacheinander an und absolvieren unter Zeitmessung einen Rundlauf mit fünf Bäumen, die beklettert werden müssen, als Checkpoints.

Start und Ziel bildet ein Malbaum. Vor dem Start muss dieser mit mindestens einem Körperteil berührt werden. Nach dem Startsignal müssen die insgesamt fünf Checkpoint-Bäume angelaufen und beklettert werden. Auf jedem dieser Bäume befindet sich eine Handpfeife, die gut hörbar betätigt werden muss, damit der Checkpoint als absolviert gilt. Die Reihenfolge, in der die Checkpoints angelaufen werden, ist egal. Die Zeitmessung stoppt, sobald der Malbaum erneut mit mindestens einem Körperteil berührt wird.

*Punktevergabe: Jeder Baum, an dem die Pfeife gut hörbar betätigt wird, bringt 6 Punkte. Für jede gemessene Sekunde werden 0,1 Punkte abgezogen. Das entspricht 1 Minuspunkt auf 10 Sekunden.*