

4. Offenes Waldsportturnier



15. September 2024, 13:00 bis 18:00 Uhr
Mariagrüner Wald, Graz-Mariatrost



Das Turnier ist offen für alle | Die Teilnahme ist kostenlos | Die Nennung erfolgt unkompliziert vor Ort

Der Modus:

Als 2er-Teams in den drei Disziplinen
Klettern – Gelände – Spaß & Geschick

Im Turnier stehen das faire und freundschaftliche Miteinander und die Freude am Waldsport im Mittelpunkt. Durch den Wettkampf wollen wir uns gegenseitig motivieren, unser Können gemeinsam weiterentwickeln und über unsere bisherigen Grenzen hinauswachsen.

Dieses Jahr wird der Ehrentitel des

Höheren Primaten

– ein anderes Wort für Affe 😊 –

an das Team mit der höchsten Punktezahl verliehen. Dafür sind Können, Geschick, Ausdauer und Kreativität gefragt!

Ablauf

13:00	Treffpunkt für Turnierteilnehmer:innen und Zuschauer:innen am Parkplatz auf der Mariagrünerstraße nach der Abzweigung Hingenuweg https://l1nk.dev/G2JBC
13:10	Gemeinsamer Weg in den Mariagrüner Wald
13:20	Begrüßung
14:45	Selbstständiges Aufwärmen
14:00	Turnierspiele (3 Disziplinen, s.u.)
17:00	Feierlicher Abschluss mit Urkundenvergabe

Wir freuen uns auf ein spannendes Turnier und hoffen auf eure zahlreiche Teilnahme.

Disziplinen

1. Klettern: Checkpoint-Flow

Auf einem oder mehreren Bäumen wird eine Runde definiert, welche durchgehend innerhalb der vorgegebenen Zeit von 3 Minuten durchklettert bzw. durchlaufen werden muss.



Auf der Strecke befinden sich mehrere Handpfeifen als Checkpoints, welche man in richtiger Reihenfolge gut hörbar betätigen muss. Das Ziel ist es innerhalb der vorgegebenen Zeit von 3 Minuten so viele Checkpoints wie möglich zu passieren. Je nach Anzahl der teilnehmenden Teams werden zwei oder drei solche Runden definiert, welche von jedem Teammitglied absolviert werden müssen.

Punktevergabe

Die Ergebnisse der beiden Mitglieder eines jeden Teams werden zusammengezählt. Auf diese Weise entsteht ein Disziplin-Ranking aller Teams. Das Team mit den meisten absolvierten Checkpoints erhält 20 Punkte für die Gesamtwertung (s.u.). Das Team mit der nächstgeringeren Anzahl erhält 18 Punkte und so verringert sich die vergebene Punkteanzahl mit jedem Platz um 2 Punkte. Wenn zwei Teams gleich viele Checkpoints geschafft haben und sich damit in Disziplin-Ranking auf demselben Platz befinden, erhalten sie dieselbe Punktezahl.

2. Gelände: Vario-Crossrennen

Quer durch den Wald werden Crossrennen gelaufen, bei denen immer drei bis vier Läufer:innen aus verschiedenen Teams barfußig und barhändig gegeneinander antreten.



Das Vario-Crossrennen findet in zwei Varianten auf zwei verschiedenen Rennstrecken statt. Einmal im Freestyle auf einer ca. 200m langen Strecke, bei dem die Fortbewegungsart frei zur Wahl steht, und einmal im Vierbeinerstil auf einer ca. 80m langen Strecke. Die Rennstrecken verlaufen kurvenreich durch unebenes Gelände. Dafür werden mehrere Tore vorgegeben, die jede:r Läufer:in in richtiger Reihenfolge vom Start bis zum Ziel passieren muss. Pro Variante werden zwei Durchgänge gelaufen. Beide Teammitglieder müssen bei jedem Durchgang teilnehmen. Die Teams entscheiden selbst, wer bei welcher Variante antritt. In Summe nimmt also jedes Team an vier Rennen teil, wovon jedes Teammitglied an insgesamt zwei Rennen läuft.

Für den Vierbeiner Stil gilt, dass Beine und Arme gleichermaßen für die Fortbewegung genutzt werden. Ein bloßes Berühren des Bodens mit den Händen während des Laufes zählt also nicht. Die Belastung der Arme muss deutlich erkennbar sein. Ansonsten gelten keine Einschränkungen bzgl. Stil, Rhythmus oder Körperausrichtung. Rollen, Räder u. Ä. sind also genauso zulässig.

Mit dem Startsignal starten alle drei bzw. vier Läufer:innen gleichzeitig in das Rennen. Es ist klarerweise Teil des Konzepts, dass sich die Läufer:innen beim Lauf immer wieder im Weg sein können. Allerdings ist es nicht erlaubt, andere Läufer:innen gezielt zu rammen, sie festzuhalten, an ihnen zu ziehen oder sie wegzudrücken.

Punktevergabe

Bei jedem Rennen wird die Zeit aller Läufer:innen aufgezeichnet. Mit den Gesamtzeiten der Teams, die sich aus den vier jeweiligen Einzelergebnissen zusammensetzen, wird ein Disziplin-Ranking erstellt. Das schnellste Team erhält 20 Punkte für die Gesamtwertung (s.u.), das zweitschnellste Team erhält 18 Punkte und so weiter. Wenn zwei Teams dieselbe Gesamtzeit erreicht haben und sich damit in der Disziplin-Ranking auf demselben Platz befinden, erhalten sie dieselbe Punktezahl.



3. Spaß & Geschick: 15-14-13 im Team

Bei diesem Versteckspiel ist ein Team mit Suchen dran, während die anderen Teams sich verstecken müssen. Über mehrere Runden mit wechselnden Versteck- und Suchphasen hinweg, versucht das suchende Team innerhalb von 6 Minuten Spielzeit, die sich Versteckenden so schnell wie möglich zu finden.



Startaufstellung und Spielbeginn

Das suchende Team (im Folgenden „Sucher:innen“ genannt) stellt sich Rücken an Rücken und mit geschlossenen Augen am Startpunkt auf. Die anderen Teams (im Folgenden „Verstecker:innen“ genannt) stellen sich herum auf. Das Spiel wird durch die:den Schiedsrichter:in gestartet. Der Timer mit 6 Minuten für die Gesamtspielzeit wird gestartet.

Erste Versteckphase

Genau mit der Aktivierung des Timers beginnt die:der Schiedsrichter:in mit der lauten Sekundenzählung von 15 bis 0. Innerhalb dieser Zeit muss jede:r Verstecker:in eine:n der beiden Sucher:innen kurz antippen, bevor sie:er sich an einem beliebigen Ort verstecken darf. Es gibt keine Spielfeldbegrenzung. Die Teammitglieder der Versteckerteams müssen dabei nicht zusammenbleiben. Während der folgenden Suchphase können sich die Verstecker:innen frei bewegen.

Suchphasen

Ist die:der Schiedsrichter:in mit der Zählung bei 0 Sekunden angekommen, dürfen die Sucher:innen ihre Augen öffnen und mit der Suche beginnen. Dabei dürfen sie aber insgesamt nur drei Ortswechsel mit jeweils einem Schritt bzw. Sprung machen. Wer von beiden wie viele Ortswechsel macht, darf das Sucherteam frei entscheiden. Die beiden Sucher:innen können sich in diesem vorgegebenen Rahmen beliebig voneinander entfernen. Sobald ein:e Sucher:in eine:n Verstecker:in zu sehen glaubt, ruft sie ihren:seinen Namen oder zumindest den Teamnamen. Die:der gerufene Verstecker:in bzw. das genannte Team muss sich zu erkennen geben. Wenn der genannte Name mit der vermuteten Person übereinstimmt, gilt sie als gefunden. Ist das nicht der Fall und die genannte Person erscheint zum Beispiel an anderer Stelle, gilt sie nicht als gefunden und sie darf sich in der nächsten Versteckphase erneut verstecken. In der Zwischenzeit begibt sie:er sich zur:zum Schiedsrichter:in.

Erfolgreich gefundene Verstecker:innen müssen sich bis zum Ende des Spiels zum vorgegebenen Sammelpunkt begeben und dortbleiben. Der Sammelpunkt wird vom Schiedsgericht vorgegeben und kann aufgrund des Spielverlaufs variieren.

Zweite und folgende Versteckphasen

Nach dem dritten Ortswechsel geben die Sucher:innen dem Schiedsgericht durch einen gehobenen Arm oder ein anderes stummes Signal das Zeichen, dass die nächste Versteckphase beginnt. Durch können unnötige Verwirrungen durch Zurufe verhindert werden. Denn die nächste Versteckphase startet, wenn die:der Schiedsrichter:in erneut laut zu zählen anfängt. In der zweiten Versteckphase wird von 14 auf 0 heruntergezählt, in der dritten von 13 auf 0 und so fort. Mit jeder weiteren Versteckphase wird die Zeit also kürzer.

Während jeder Versteckphase müssen die Verstecker:innen erneut zu :einer:einem der beiden Sucher:innen laufen und sie:ihn antippen, bevor sie sich erneut verstecken dürfen. Es müssen nicht beide Sucher:innen angetippt werden.

Spielende

Es wird so lange weitergespielt bis entweder alle Verstecker:innen gefunden wurden, die 6 Minuten Spielzeit abgelaufen sind oder in dem unwahrscheinlichen Fall, wenn alle 15 Versteck- und Suchphasen gespielt worden sind.

Spielhinweise und besondere Situationen

- *Fairplay:* Verstecker:innen dürfen sich nicht gegenseitig verraten
- *Schrittfehler der Sucher:innen:* Wenn das Sucherteam mehr als drei Ortswechsel oder unzulässige Schritte macht (es gilt kein Sternschritt) endet die Suchphase automatisch und die:der Schiedsrichter:in eröffnet mit der Zählung die nächste Versteckphase.
- *Lauffehler der Verstecker:innen:* Gelingt es einer:einem Verstecker:in nicht, in der Versteckphase einen Sucher anzutippen, scheidet sie:er aus und gilt als gefunden.

Punktevergabe

Das Sucherteam: Für die in der ersten Suchphase gefundenen Verstecker:innen erhält das Sucherteam 15 Punkte, für die in der zweiten Suchphase gefundenen 14 Punkte und immer so weiter entsprechend der Dauer der vorangehenden Versteckphase. Die Funde werden von der:dem Schiedsrichter:in während dem Spiel mitnotiert.

Versteckerbonus: Die:der Verstecker:innen, welche in der letzten gespielten Suchphase gefunden wurden, erhalten für ihr Team dieselbe Zahl an Punkten wie die Suchphasen, in denen sie nicht gefunden wurden. Wird also beispielsweise die letzte Versteckerin in der sechsten Suchphase, hat sie die fünf vorherigen Suchphasen erfolgreich gespielt und erhält somit 5 Punkte als Versteckerbonus für ihr Team.

Aufgrund dieses Punktesystems wird ein Disziplin-Ranking aller Teams erstellt. Das Team mit den meisten Punkten in dieser Disziplin bekommt 20 Punkte für die Gesamtwertung. Das Team mit der nächstgeringeren Anzahl erhält 18 Punkte und so verringert sich die vergebene Punkteanzahl mit jedem Platz um 2 Punkte. Wenn zwei Teams gleich viele Punkte im Spiel erreicht haben und sich damit in der Disziplin-Ranking der Disziplin auf demselben Platz befinden, erhalten sie dieselbe Punktezahl.

Gesamtwertung

Pro Disziplin können maximal 20 Punkte gesammelt werden, sodass alle drei gleichwertig in die Gesamtwertung einfließen. Die in den drei Disziplin-Rankings für jedes Team gelisteten Punkte werden für die Gesamtwertung addiert, woraus sich die finalen Platzierungen ergeben. Der Ehrentitel geht an das Team mit den meisten Punkten. Allen Teilnehmenden wird eine Urkunde für die Teilnahme verliehen.

