



Waldsportturnier 2022



Ausschreibung
& Turnierbriefing

17. September, 13:00 bis 18:00
Reinerkogel, Graz-Andritz

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

Das Waldsportturnier findet heuer zum dritten Mal statt.
Das Turnier ist offen für alle und die Teilnahme ist für jede:n kostenlos.
Angetreten wird in 2er-Teams in insgesamt 3 Disziplinen
Die Nennung erfolgt vor Ort.

Dem diesjährigen Gewinnerteam wird der Ehrentitel

Kaiserschnurbarttamarin

verliehen, inspiriert durch den gleichnamigen Primaten (*Saguinus imperator*).

Neben dem Ehrgeiz, den wir von allen Teilnehmenden erwarten, soll es vor allem um ein faires und freundschaftliches Miteinander gehen. Die Freude am Sport und an der Bewegung in der Natur stehen im Mittelpunkt.

Ablauf

13:00	Treffpunkt für Turnierteilnehmer:innen und Zuschauer:innen am Fuß der Jakobsleiter in Graz-Andritz
13:10	Gemeinsamer Aufstieg auf den Rainerkogel
13:30	Begrüßung
14:00	Selbstständiges Aufwärmen
14:30	Turnierspiele (3 Disziplinen, s.u.)
17:30	Feierlicher Abschluss mit Urkundenvergabe

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



Erläuterung der Disziplinen

Kletterproblememix

Insgesamt werden 10 Kletterprobleme definiert, welche es zu schaffen gilt. Diese befinden sich an einem oder entlang mehrerer Bäume. Alle Teilnehmer:innen haben im selben Zeitraum von 40 Minuten die Gelegenheit, so viele Probleme wie möglich zu schaffen. Dafür erhält jede:r Teilnehmer:in einen persönlichen Laufzettel, auf der sie:er die eigenen Erfolge mitnotiert. Die Kletterprobleme müssen immer vom Boden weg geklettert werden. Sie sind auf folgende Weise gekennzeichnet:

- **Startmarkierung:** Ein „S“ wie „Start“ markiert jene Stelle, von der aus beim Klettern der Boden verlassen werden muss. Das z.B. kann ein Baumstamm sein, aber auch ein herabhängender Ast.
- **Höhenlinie:** Ein horizontaler Strich, den es zu überklettern gilt. Die markierte Höhe gilt als absolviert, sobald sich alle Körperkontakte mit dem Baum bzw. den Bäumen dauerhaft für min. 3 Sekunden oberhalb der Höhenlinie befinden.
- **Zielmarkierung:** ca. handgroß markiert Fläche mit einem „Z“ wie „Ziel“ darin, die für mindestens 3 Sekunden durchgehend mit einer Hand berührt werden muss.

Die Kletterprobleme müssen in Form von vollständigen Versuchen geklettert werden, das heißt immer vom Startpunkt bis zur Zielmarkierung.

Punktevergabe: Für jedes Problem werden bis zu 2 Punkte vergeben: 1 Punkt für das Überklettern der Höhenlinie und 1 Punkt für das Erreichen der Zielmarkierung. Die Anzahl der Versuche, die benötigt werden, um die Höhe zu absolvieren bzw. um das Ziel zu erreichen, werden mitnotiert und werden eventuell bei Punktegleichstand mitberücksichtigt.

In die Gesamtwertung geht das rechnerische Mittel der durch die beiden Teammitglieder erreichten Punktezahlen ein.



Flingstick Passduell

Es treten immer zwei Teams gegeneinander an. Durch geschicktes Werfen und Freilaufen muss jedes Team versuchen zuerst eine Serie von 6 Pässen zu spielen, wobei sie sich dabei gegenseitig zu stören versuchen. Das Spielareal ist offen, es gibt also kein „Out“.

Vor jedem Spiel wird ausgelost, welches Team den Flingstick mit dem Passen beginnen darf. Die Startaufstellung ist ein Quadrat mit ca. 2-facher Armlänge Abstand zwischen den Spieler:innen, wobei sich jeweils die beiden Spieler:innen vom selben Team gegenüberstehen. Der erste Eröffnungspass, der von dem Team in Flingstickbesitz gemacht wird, zählt nicht und wird auch nicht vom gegnerischen Team gestört. Sollte der Eröffnungspass fehlschlagen, erhält das andere Team den Flingstick und beginnt nun mit einem erneuten Eröffnungswurf. Nach dem Eröffnungswurf können sich alle Spieler:innen frei bewegen. Im Spiel gelten folgende Regeln:

1. Der Flingstick darf nur mit den Händen gespielt werden. Andere Körperteile dürfen dafür nicht aktiv eingesetzt werden.
2. Als Pass zählt nur ein gefangener Wurf, keine direkte Übergabe des Flingsticks von Hand zu Hand. Die Wurfhand muss den Flingstick eindeutig verlassen haben, bevor er gefangen wird.
3. Mit dem Flingstick in der Hand darf nicht gelaufen werden. Wird der Flingstick im Laufen oder im Sprung gefangen, sind maximal 3 Bremsschritte erlaubt.
4. Körpereinsatz oder den Flingstick aus der Hand seiner Trägerin/des Trägers zu reißen ist nicht erlaubt.
5. Zur Trägerin/zum Träger des Flingsticks müssen die gegnerischen Spieler:innen immer einen Abstand von mindestens 1m gehalten werden, sodass sie:er beim Werfen nicht behindert wird.
6. Schlägt ein Pass fehl, bekommt ihn das andere Team – d.h. Turnover. Dabei ist es egal, ob der Flingstick vom gegnerischen Team gefangen wird, zu Boden fällt, weil er nicht gefangen worden ist oder ob er vom Gegnerteam aus der Luft geschlagen wurde.
7. Wenn der Pass von zwei gegnerischen Spieler:innen gleichzeitig gefangen wird, gilt das Vorrecht für das Team in Flingstickbesitz und die:der Gegner:in muss sich mindestens 1m entfernen.
8. Wenn ein Team den Flingstick im Turnover erlangt, beginnt es wieder bei 1 mit dem Zählen der Pässe.
9. Jeder erfolgreiche Pass muss laut mitgezählt werden.
10. Wenn ein Team eine vollständige Passserie von 6 Würfeln geschafft hat, gewinnt es das Spiel.

Auf Fairness im Spiel wird höchster Wert gelegt. Bei einem technischen Foul, d.h. bei einem Verstoß gegen die Regeln 1-5, kommt es automatisch zum Turnover. Werden die Pässe nicht laut mitgezählt (Regel 9) kann das Schiedsgericht entscheiden, dass die ungezählten Pässe ungültig sind.

Punktevergabe: Alle Teams treten einmal gegeneinander an (Gruppenphasenprinzip) und spielen jeweils um einen Punkt. Anhand der Siege wird eine Rangliste erstellt. Das erste Team in der Liste erhält 20 Punkte, das zweite Team 18 Punkte und so verringert sich die vergebene Punkteanzahl mit jedem Platz um 2 Punkte. Wenn zwei Teams gleich viele Siege errungen haben und sich damit in der Rangliste auf demselben Platz befinden, erhalten sie dieselbe Punktezahl.

Überraschungsdisziplin mit Spaßfaktor

Die letzte Disziplin stellt ein kooperationsbetontes Spiel dar, dessen genauer Ablauf und Regeln erst am Tag des Turniers bekanntgegeben werden.

Punktevergabe: Insgesamt sind 20 Punkte zu erreichen.