

Veranstalter Regelwerk

Ninja Cup Kelkheim

Das Veranstalter-Regelwerk ergänzt das [aktuell vorliegende IGN-Regelwerk](#) sowie die Ausschreibung.

Allgemeine Infos

Die Ausschreibung inkl. allgemeiner Infos, Zeitplan und Stornobedingungen findet ihr auf der [Homepage](#) vom Sportpark Kelkheim.

Fragen

Für Fragen zum Wettkampf könnt ihr euch an wettkampf@sportpark-kelkheim.de wenden.

Veranstalter und Ansprechpersonen:

- Veranstalter: Sportpark Kelkheim GbR
- Hauptansprechperson: Eva Wagner
- Hauptschiedsrichter: Milan Schirowski
- Erste-Hilfe-Beauftragter: Mirja Wagner

Allgemeine Hindernisregeln:

- Hilfsmittel: Es sind grundsätzlich nur Liquid Chalk, Tape und Handschuhe erlaubt. Andere Hilfsmittel, die funktionelle Hilfe bei der Überwindung der Hindernisse bieten, sind verboten.
- Einstieg, Start- und Endposition:
 - Bei den Stages müssen die Startplattformen zum Einstieg verwendet werden.
 - Abhängig von der Challenge sind bei den Skills Challenges Start- und Zielplattformen und/oder Start- und Endpositionen definiert (s. Hindernisregelwerk).
- Bodenkontakt:
 - Passive Nutzung (Streifen) = geduldet.
 - Aktive Nutzung (Belasten, „Tap“) = Fehler.
 - Ggf. gilt für einzelne Challenges eine abweichende Regelung (s. Hindernisregelwerk)
- Fehler:
 - No Benefit no Punishment: unabsichtliche Fehler, die zu **keinerlei** Vorteil im Lauf führen, werden nicht als Fehler gewertet (z.B. „Verlaufen“ im Parcours). Die Entscheidung, ob ein Vorteil entstanden ist, liegt beim Hauptschiedsrichter.
 - Ausnahme bilden Fälle, die gem. IGN-Regelwerk zwingend als Fehler zu werten sind (z.B. Nutzung unerlaubter Hindernisbestandteile).

Strafmaß:

- Das Strafmaß bei Verstößen gegen die Regeln des Wettkampfes werden fallbezogen und je nach Schwere des Verstoßes bestimmt.
 - Leichte Verstöße: 1. Verstoß = Verwarnung, 2. Verstoß = erneute Verwarnung, 3. Verstoß = Disqualifikation (z.B. Vordrängeln bei Skills)
 - Mittlere Verstöße: 1. Verstoß = Verwarnung, 2. Verstoß = Disqualifikation (z.B. verspätetes Erscheinen zum Start des Laufs, unerlaubtes Betreten des Parcours)
 - Schwere Verstöße: Disqualifikation (z.B. offensichtlicher Betrugsversuch, grob unsportliches Verhalten, unerlaubtes Testen von Stagehindernissen)

Einweisung:

- Die Einweisung erfolgt anhand von Einweisungsvideos. Ein Youtube-Link wird hierzu per Email geteilt.
 - Fragen zu den Hindernissen oder Regelwerk können vor Ort gestellt werden.
 - Die Einweisungsvideos für Stage 1 (Speedstage) und die Skil-Challenges erfolgen am Vorabend um 18 Uhr.
 - Das Einweisungsvideo für die Finalstage wird nach Abschluss der Speedstage zur Verfügung gestellt.

Divisionen:

- Der Ninja Cup Kelkheim ist auf LK2 ab 8 Jahren beschränkt.

Alter / Geschlecht	Weiblich	Männlich
Kids (8-11)	Kids W	Kids M
Teens (12-15)	Teens W	Teens M
Adults (16-39)	Adults W	Adults M
Master (40+)	Masters W	Masters M

- Das Starten in einer fremden Division ist nicht möglich. Es finden keine gemischten Leistungsklassen statt.
- Die Startreihenfolge in den Stages ist nach Divisionen getrennt:
 - 1. Kids W
 - 2. Kids M
 - 3. Masters W
 - 4. Masters M
 - 5. Teens W
 - 6. Teens M
 - 7. Adults W
 - 8. Adults M
- Die Starterreihenfolge innerhalb der Divisionen wird für die Speedstage gelöst. Die Starterreihenfolge der Finalstage innerhalb der Divisionen ergibt sich aus dem umgekehrten Ranking der Qualifikation.

Wettkampfmodus:

Der Wettkampf besteht aus einer Vorrunde und einem Finale.

- Vorrunde: besteht aus einer Speed-Stage und parallel ablaufender Skill-Challenges.
 - Speed-Stage:
 - Knappes Zeitlimit, einfachere Hindernisse
 - Bei Fehlversuch darf das Hindernis von der letzten **Startplattform** erneut versucht werden.
 - ∞ Leben
 - Wertung: zuerst zählt der Fortschritt im Parcours und dann die Zeit
 - Ein vorheriges Testen der Hindernisse ist nicht erlaubt.
 - Skill-Challenges:
 - 25 Challenges in je 3 Schwierigkeitsstufen (1/2/3 Punkte)
 - Bei jedem Skill zählt die schwierigste erfolgreich absolvierte Schwierigkeitsstufe → Maximalpunktzahl 75
 - Zeitlimit: 5 Stunden, abzüglich der Zeit der eigenen Speed-Stage
 - ∞ Versuche pro Skill
 - Bleibt fair: Nach jedem Versuch (gelingen oder gescheitert) hintenanstellen
 - Bleibt fair: Erfassung der Ergebnisse erfolgt selbstständig auf Vertrauensbasis (Laufzettel)
- Qualifikation für Finale:
 - Qualifikationswertung = 50% Gesamtwertung Speedstage, 50% Gesamtwertung Skills
Beispiel: 24. Platz gesamt Speedstage
Geteilter 17. Platz gesamt Skills Challenge
→ $Qualifikationswertung = 24/2 + 17/2 = 20,5$
 - Qualifikationsplatzierung ist die Wertung in umgekehrter Reihenfolge (niedrigste Wertung = bester Platz).
 - Die besten 40% der Vorrunde jeder Division, aber mindestens drei pro Division, ziehen ins Finale ein.
 - Bei gleicher Platzierung qualifizieren sich ggf. mehr Athleten fürs Finale
- Finalstage:
 - Technisch anspruchsvolle Stage mit mehreren Versuchen und längerem Zeitlimit
 - Mehrere Leben, max. 3 Versuche pro Hindernis
 - Wertung: zuerst zählt der Fortschritt im Parcours, dann die Anzahl verbrauchten Leben und dann die Zeit
 - Rest Cap (zwischen Hindernissen): 30 Sekunden
 - Ein vorheriges Testen der Hindernisse ist nicht erlaubt.

Endwertung:

- Für alle Nicht-Finalisten entspricht die Endplatzierung der Qualifikationsplatzierung.
- Für alle Finalisten gilt:
 - $Endwertung = 15\% \text{ Speedstagerwertung} + 15\% \text{ Skillwertung} + 70\% \text{ Finalwertung}$.

Beispiel: 10. Platz Speedstage

12. Platz Skills Stage

5. Platz Finale

Gesamtwertung = $0,15 \cdot 10 + 0,15 \cdot 12 + 0,7 \cdot 5 = 1,5 + 1,8 + 3,5 = 6,8$

- Endplatzierung ist die Endwertung in umgekehrter Reihenfolge (niedrigste Wertung = bester Platz).
- Bei gleicher Endwertung ist die beste Platzierung in der Finalstage entscheidend. Sollte diese ebenfalls gleich sein, wird das Ergebnis des Speed-Parcours herangezogen. Sollte diese ebenfalls gleich sein, teilen sich die Athleten den Platz.

Änderungen im Ablauf:

- Geringfügige Änderungen (z.B. defektes Hindernis):
 - Veranstalter stellt Wettkampffähigkeit wieder her (z.B. Reparatur, Ersetzen durch gleichwertiges Hindernis).
 - Verzögerungen sind hinzunehmen.
 - Entscheidung, ob ein Hindernis gleichwertig ist, obliegt dem Hauptschiedsrichter
- Schwerwiegende Änderungen (z.B. Naturkatastrophe, Evakuierung der Halle)
 - Abbruch des Wettkampfs.
 - Als Endergebnis gilt die zuletzt vollständig beendete Runde. Wurde keine Runde beendet, so gilt die aktuelle Platzierung der Skill Challenge als Wettkampfplatzierung. Bei Gleichstand werden die Preise verlost.

Einspruchregelung:

- Einsprüche sind gem. IGN-Regelwerk möglich.
 - Gebührenfrei.
 - Spätestens 5 Min nach dem betroffenen Lauf.
 - Beweisschuld (z.B. Videobeweis) liegt beim Athleten.
- Anfechtungen fremder Läufe sind unter den gleichen Modalitäten möglich.

Sicherheitserklärung:

- Jeder Athlet muss eine Sicherheitserklärung ausfüllen und unterschreiben. Die Erklärung findet ihr auf der [Homepage](#).
- Bei Minderjährigen Athleten muss ein Erziehungsberechtigter unterschreiben.
- Eine Teilnahme am Wettkampf ohne gültig ausgefüllte Sicherheitserklärung ist nicht möglich.
- Die Erklärung kann in Papierform mitgebracht werden oder im Vorfeld als Scan per Email an wettkampf@sportpark-kelkheim.de geschickt werden.

Zuschauer und Begleitpersonen:

- Minderjährige unter 16 Jahren können eine Begleitperson kostenfrei mitbringen.
- Weitere Begleitpersonen und Zuschauer können für 5€ ein Zuschauerticket vor Ort erwerben.