

Mountainbike Parcours (ohne Zeitbegrenzung!)

Sektion 1 :

Die Wand



Für alle Wettkampfklassen gleich:

Senkrecht anfahren an eine „Wand“, 3 Sekunden angelehnt stehen bleiben; Rad „zurückziehen“ und nach rechts wegfahren; die Füße dürfen während der gesamten Übung den Boden nicht berühren.

Fehler: 5 Strafsekunden im Rennen

Sektion 2:

Klötzchen aufnehmen, Kreis fahren, Klötzchen abstellen



Für alle Wettkampfklassen gleich:

Klötzchen (Klötzchenhöhe etwa 20 cm; Abstellfläche A4) von Abstellfläche aufnehmen, Kreis fahren (Fahrtrichtung frei wählbar) – maximal zwei Umrundungen vor der Aufnahme erlaubt; Klötzchen auf Abstellfläche stellen – max zwei Runden mit dem Klötzchen in der Hand sind erlaubt; keine

Bodenberührung; Klötzchen darf beim Abstellen nicht umfallen. Die Höhe der „Halteklötzchen“ (Klötzchen, die man aufnimmt) variieren.

Fehler: 10 Strafsekunden im Rennen

Sektion 3:

Befahren einer Paletten Kante



Für alle Wettkampfklassen gleich:

Befahren von 4 Paletten. Bei der Abfahrt der Palettenrampe muss das Hinterrad zuerst den Boden berühren. Setzt das Vorderrad, oder beide Räder gleichzeitig zuerst auf den Boden, so gilt die Aufgabe als nicht gelöst.

Fehler: 10 Strafsekunden im Rennen

Sektion 4:

Befahren von Paletten



Befahren ohne Bodenberührung; Variationen möglich (Der Weg über die Platte ist freigestellt)

WK II und I :



Fehler: 10 Strafsekunden im Rennen, wenn die Paletten seitlich verlassen werden, ein Fuß aufgesetzt wird oder das Pedal die Palette berührt.

Sektion 5

Befahren einer Klötzchengasse



Für alle Wettkampfklassen gleich: beim Befahren darf kein Klötzchen umgeworfen werden.

Fehler: pro umgefahrenen Klotz - 2 Strafsekunden im Rennen, sollte die Gasse vor der Mittelmarkierung (Strich auf dem Boden) verlassen (Vorderradachse oder Hinterradachse sind außerhalb der Gasse) oder ein Fuß abgesetzt werden, so werden 30 Sekunden dazuaddiert. Sollte die Gasse nach der Mittelmarkierung verlassen oder ein Fuß abgesetzt werden so werden 15 Sekunden addiert. Wenn der Fuß gesetzt wird, oder die Klötzchengasse verlassen wird, ist an der Stelle der Versuch beendet. Es werden alle Strafsekunden bis zu diesem Zeitpunkt gewertet.

Sektion 6:

Befahren einer Wippe



Für WK III und IV gleich (vgl. Bild):

Fahren bis zur Haltemarkierung (Vorderrad in dem Haltefeld, durch Markierungen aufgebracht) auf der Wippe, kurzes und sichtbares Anhalten*, weiter fahren; alles ohne Boden- oder Wippenberührung; Seitliches Abfahren vom Brett gilt als Fehlversuch.

* Anhalten: Räder müssen in Ruhe sein, kein Springen oder Hüpfen auf dem Brett.

WK II und I: Überfahren einer Wippe;
Fahren bis zur Haltemarkierung (Vorderrad in dem Haltefeld, durch Markierungen aufgebracht) auf der Wippe, min. 3 Sek Anhalten*, weiter fahren; alles ohne Boden- oder Wippenberührung; Seitliches Abfahren vom Brett gilt als Fehlversuch.
*Anhalten: Räder müssen in Ruhe sein, kein Springen oder Hüpfen auf dem Brett.
Fehler: 10 Strafsekunden im Rennen

Sektion 7:

Für alle WK wird es eine Überraschungsaufgabe geben.

HINWEIS:

Während des Wettkampfes ist ein Befahren oder Betreten des Innenraums untersagt. Ggf. droht Ausschluss vom Wettbewerb.