



Kids Bike-Opening Graz/Stattegg > 5. Mai 2012

Sektionen für den Technikbewerb U11, U13, U15, U17

Prinzipielles:

- > Der Technikbewerb besteht aus 8 Sektionen.
- > Bei jeder Sektion sind max. 3 Punkte zu vergeben.
Pro Sektion sind 0, 1, 2 oder 3 Punkte zu vergeben.
- > Die Schwierigkeitsstufe 1 soll für Teilnehmer der U11 schaffbar sein.
- > Die Schwierigkeitsstufe 3 soll für die besten Teilnehmer der U15 und U17 gerade noch schaffbar sein.
- > Es soll für die guten Techniker möglich sein, sich etwas abzusetzen.
- > Die Sektionen sollen einfach und klar sein und die wesentlichen Teile der Mountainbike-Fahrtechnik enthalten.
- > Die Sektionen sollen einfach mit leicht verfügbarem Material zu bauen sein.
- > Es sollen keine großen Verletzungsgefahren für die Teilnehmer gegeben sein.

Stattegg 2012: ALLE Sektionen sind als Durchlaufwertung gestaltet!

Der Teilnehmer beginnt bei der Schwierigkeitsstufe 1 und arbeitet sich zu Stufe 2 und 3 vor. Als Wertung zählt diejenige Stufe, die zuletzt fehlerfrei absolviert wurde. Wird die erste Stufe nicht geschafft, ist die Wertung 0.



1 **Quadratur des Kreises**

Es sind 3 Quadrate mit immer kleiner werdenden Seitenlängen auf Asphalt aufgezeichnet. In den Ecken jedes dieser Quadrate steht jeweils eine Flasche. Der Teilnehmer muss zuerst in das größte Quadrat einfahren und mit dem Hinterrad innerhalb und dem Vorderrad außerhalb zu stehen kommen. Anschließend muss ohne abzusteigen einen Kreis gefahren werden, bei dem die Flaschen immer zwischen Vorder- und Hinterrad „überfahren“ werden ohne umzufallen.

Modus > Durchlaufwertung

Es sind ohne abzusteigen hintereinander 3 kleiner werdende Quadrate zu bewältigen. Wer die jeweilige Abschnittsgrenze mit beiden Rädern voll überfährt ohne abzusteigen, erhält 1, 2 oder 3 Punkte.

2 **Flaschen heben**

3 Flaschen mit immer kleiner werdender Höhe stehen in aufgezeichneten Kreisen am Boden. Die Flaschen müssen vom Boden aufgehoben und in einem anderen aufgezeichneten Kreis abgestellt werden. Dabei darf weder abgestiegen werden, noch darf eine Flasche umfallen.

Modus > Durchlaufwertung

Es sind ohne abzusteigen hintereinander 3 kleiner werdende Kreis- und Flaschengrößen zu bewältigen. Wer die jeweilige Abschnittsgrenze mit beiden Rädern voll überfährt ohne abzusteigen, erhält 1, 2 oder 3 Punkte.

3 **Springreiten**

Quer zu einer Fahrlinie liegen mit Abstand 3 Holzstaffeln mit immer größer werdender Höhe. Diese sind ohne Berührung zuerst mit dem Vorderrad und dann mit dem Hinterrad zu überwinden. Überspringen (=Bunny Hop) ist verboten!

Modus > Durchlaufwertung

Es sind ohne abzusteigen hintereinander 3 verschieden hohe Holzstaffeln zu bewältigen. Wer die jeweilige Abschnittsgrenze mit beiden Rädern voll überfährt ohne abzusteigen, erhält 1, 2 oder 3 Punkte.

4 **Bretterfahren**

3 Bretter mit immer kleiner werdenden Brettbreiten sind in 3 Abschnitten der Länge nach zu befahren. Die Bretter werden nebeneinander aufgelegt. Nach jedem Brett ist zum nächsten Brett eine 180-Grad-Kurve zu fahren.

Brettbreiten: ca. 30, 10, 5cm

Brettlängen: ca. je 4m

Modus > Durchlaufwertung

Die Bretter müssen hintereinander ohne abzusteigen mit beiden Rädern der Länge nach voll überfahren werden. Wer die jeweilige Abschnittsgrenze mit beiden Rädern voll überfährt ohne abzusteigen, erhält 1, 2 oder 3 Punkte.

5 Side Step

3 Streifen einer Gummimatte mit immer größer werdenden Breiten sind in 3 Abschnitten aufgelegt. Der Teilnehmer muss innerhalb eines aufgezeichneten Korridors parallel zum ersten Streifen hinfahren und ohne abzusteigen nacheinander das Vorder- und das Hinterrad (oder umgekehrt) über den Streifen heben. Überspringen (=Bunny Hop) ist verboten.

Streifenbreiten: ca. 5, 15, 40cm

Modus > Durchlaufwertung:

Die 3 Side Steps müssen hintereinander ohne abzusteigen beginnend mit der kleinsten Streifenbreite ausgeführt werden. Wer die jeweilige Abschnittsgrenze mit beiden Rädern voll überfährt ohne abzusteigen, erhält 1, 2 oder 3 Punkte.

6 Gipfelsieger

Auf einem immer steiler werdenden Wiesenhang sind 3 Abschnitte gekennzeichnet. Wer die jeweilige Abschnittsgrenze mit beiden Rädern voll überfährt ohne abzusteigen, erhält 1, 2 oder 3 Punkte.

Modus > Durchlaufwertung

7 Natürlicher Geländeparcours 1

Auf einem im einfachen Gelände angelegten, kurzen Parcours sind 3 Abschnitte markiert. Wer die jeweilige Abschnittsgrenze mit beiden Rädern voll überfährt ohne abzusteigen, erhält 1, 2 oder 3 Punkte.

Modus > Durchlaufwertung

8 Kippstangenslalom

Auf einem im einfachen Gelände angelegten Kippstangenslalom sind 3 Abschnitte markiert. Die Kippstangen sind analog den Regeln des alpinen Schirennlaufes jeweils mit beiden Rädern auf der vorgegebenen Seite ohne abzusteigen zu umfahren. Das Berühren der Stangen ist erlaubt. Das Festhalten an den Stangen ist verboten! Wer die jeweilige Abschnittsgrenze mit beiden Rädern voll überfährt ohne abzusteigen, erhält 1, 2 oder 3 Punkte.

Modus > Durchlaufwertung

Die Reihenfolge der Stationen kann sich noch ändern!

