

Regeln für Erwachsene > *English Below*

- 7 Tage vor den OG Games Samstag ab 18:00 ist der Ninja-Bereich im Erdgeschoss für alle Teilnehmer:innen bis zum Tag des Wettkampfs gesperrt. Bei Nichtbeachtung erfolgt sofortige Disqualifikation ohne Rückerstattung der Anmeldegebühr.
- Am Wettkampftag ist der Zutritt zum Wettkampfbereich nur während deines Laufs und nach dem Wettkampf gestattet.
- Die Anleitungsvideos für die Skills und Duellstage wird bis spätestens am Donnerstag vor den OG Games, auf unserem YouTube-Kanal (www.youtube.com/@overgroundbasel) verfügbar. Bitte schau es im Voraus an. Etwaige Fragen werden vor Ort geklärt. Anleitungsvideos für die Finale Stage werden am Wettkampftag veröffentlicht.
- Der Parcours wird vor Ort kurz besprochen, die Hindernisregeln werden an der Wand im Bistro aufgehängt.
- Der Schiedsrichter behält sich das Recht vor, die Regeln jederzeit zu ändern. Es liegt daher in deiner Verantwortung, während der Vor-Ort-Anleitung anwesend zu sein, um über etwaige Änderungen informiert zu werden.
- Das Regelbuch ist sowohl auf Englisch als auch auf Deutsch verfügbar. Vor Ort können Fragen auf Englisch, Deutsch, "Französisch" und Ungarisch beantwortet werden. Es liegt in der Verantwortung der Athleten:innen, die Organisatoren zu kontaktieren und eine Übersetzung in ihre Sprache zu fordern, wenn es Unklarheiten gibt. Wir helfen gerne.
- Magnesium/Chalk:
Nur Liquid Chalk ist erlaubt. Andere Hilfsmittel wie Handschuhe, Harz oder ähnliches sind nicht gestattet. Die Benutzung von Liquid Chalk ist nur zu Beginn der Stage erlaubt. Chalk-Stationen wie es in der Finalstage geben.
 - Zeitlimits werden am Wettkampftag bekannt gegeben.

bei defekt gibt's eine die Möglichkeit auf einen re-run, wenn der Wettkampf abgebrochen werden müsste, würde der stand der letzten komplett ausgeführten runde als Endergebnis gewertet, und demnach die Preise verteilt. Wenn es schon in der ersten Runde abgebrochen werden müsste, zählt der Stand der Skillspunkte zu diesem Zeitpunkt. Als Endergebnis.
 - *bei einem gleichstand Speed & Skill wird die Zeit vom Speed ausschlaggebend sein, und bei einer Doppelplatzierung im Finale gibt es ein Stechen in einer oder mehreren Skills Challenges, jeweils ein versuch, wer es zuerst schafft, gewinnt... der Start wird mit schere stein Papier ausgelost.*
 - *Bei Speed ist Infinity life angesagt laut regeln, und mit dem Joker leben im Finale ist dies auch erklärt. Sonst ist es im parcour nicht erlaubt)*

Informationen zu den Stages:

• Skills Challenge

10+ Stationen mit je 3 Versuchen:

Level 1

1. Versuch 45 Punkte
2. Versuch 20 Punkte
3. Versuch 10 Punkte

Level 2

1. Versuch 100 Punkte
2. Versuch 50 Punkte
3. Versuch 25 Punkte

Die Stationen werden vom Overgroundteam betreut. Jede:r Athlet:in erhält am Wettkampftag einen Handlaufzettel für die Skills Challenges. Dieser ist zu den Stationen mitzunehmen.

- Alle Athlet: innen kommen in die Duellstage

• Duellstage

Der Punktestand in den Skills Challenges entscheidet die Verteilung der Duelle.

Die besten der Skills-Challenge laufen gegeneinander, Erste gegen Zweite, Platz 3. gegen Platz 4. usw. in umgekehrter Reihenfolge.

Infinity Leben:

- *Bei einem Fehler darf innerhalb des Zeitlimits wieder auf der letzten Box eingestiegen werden.*

Die Zeiten der Duellanten zählen unabhängig vom Duell Sieg!

Punkte in der Duellstage werden wie folgt verteilt.

Platz 1: 1000p

Platz 2: 990p

Platz 3: 980p

Platz 5: 970p

Platz 5: usw...

...

- Die besten 3 Männer und 3 Frauen pro Division kommen sicher in die Final-Stage, insgesamt kommen mindestent 35% aufgerundet aus jeder Division ins Finale.

NEU! Auswertung Finalisten.

- *Die Platzierungen werden zusammengezählt, bei gleichstand zählt die Zeit des Duell Parcours.*

Final-Stage

Alle Athlet: innen starten mit einem extra Life in der Stage. Bei Fehler muss beim resporn punkt (markierten Checkpoint) eingestiegen werden (wird von Schiedsrichter angezeigt), die

Zeit läuft weiter und der weiteste Punkt im Parkour wird zurück gesetzt auf den Resporn Punkt wo man wieder einsteigt.

Die Stage darf, wenn das Zeitlimit überschritten wird, nicht abgeschlossen werden.

- Männer und Frauen werden getrennt bewertet.

Allgemeine Informationen zum Parkour:

- Im UG und im EG-Stockwerk stehen Aufwärm Flächen zur Verfügung.
- Der Veranstalter garantiert 15min Aufwärmzeit. Stelle trotzdem sicher, dass du dich früh genug selbst aufwärmst, um für deinen Lauf bereit zu sein.
- Aufhängungen usw. sind im Parcours nicht erlaubt. Du musst nur die dafür vorgesehenen Hindernisse verwenden (sofern nicht ausdrücklich anders erlaubt).
- Berührungen auf der Matte sind erlaubt, solange kein offensichtliches Abstoßen/Nutzen durch die Jury erkannt wird. Wenn die Jury dich rausbuzzert, musst du es akzeptieren.
- Die meisten Hindernisse dürfen nur mit den Händen benutzt werden. Stelle sicher, dass du die Ausnahmen kennst
- Bei einem technischen Fehler in deinem Lauf wird dein gesamter Lauf wiederholt und nur der zweite Lauf wird berücksichtigt. Wir lassen dich erst nach dem letzten Athleten erneut laufen und garantieren dir eine Mindestruhezeit von 20 Minuten zwischen deinen beiden Läufen.
- Die Teilnahme am Wettbewerb ist nur mit sauberen Sportschuhen und geeigneter Kleidung gestattet.
- Du bist für deine eigene Sicherheit verantwortlich. Bedenke, dass Schmuck, Uhren, Piercings, Accessoires usw. ein gewisses Verletzungsrisiko darstellen.
- Während deines Laufs darf eine Person neben dir laufen, um mentale Unterstützung zu leisten und deinen Lauf zu filmen. Stelle sicher, dass du dies im Voraus koordinierst und dass sie nicht mit dem Schiedsrichter, der Kamera oder den Moderatoren interferieren.
- Die Schiedsrichter und Setter sind Chris Harmat, Jona Schöne & Thorben Hinkel. Sie werden ihr Bestes geben, um einen fairen und guten Wettbewerb zu gewährleisten.
- Zeitmessung
Wir verwenden bei der Zeitmessung das System vom Stefan Angermeier, neuer IGN Standard, und werden parallel noch Videoaufnahmen von den Läufern machen. Falls ein technischer Fehler auftreten würde, wird der flow kurz unterbrochen, und wir werden die Zeiten händisch eintragen.
- Die vorläufige Ergebnisliste wird sofort nach dem letzten Athleten gedruckt. Alle Athlet:innen haben 15 Minuten Zeit, die Ergebnisse zu überprüfen und gegebenenfalls Einspruch einzulegen.

- Während des Wettbewerbs können vor Ort geltende Vorschriften die Standardregeln außer Kraft setzen. Nach dem Wettbewerb gelten die Standard- und allgemein gültigen Regeln wieder vollständig.
- Dein Ticket gewährt dir auch Zugang zum Overground. Vor oder nach deinem Lauf kannst du alle nicht abgesperrten Bereiche nutzen und Trampolinspringen, WorldChaseTag, Parkour usw. ausprobieren. Mache dich mit unseren Regeln und Sicherheitsrichtlinien vertraut und wende dich an unser Personal, wenn du Fragen hast.
- Anweisungen des Overgroundteams sind jederzeit Folge zu leisten. Alle anwesenden Schweizer:innen nehmen automatisch an der Schweizer Meisterschaft teil, die von Sandro Scheibler und Co. organisiert werden.

Rules for Adults > English Below

Rules for Adults

- 7 days before the OG Games, from Saturday at 18:00, the Ninja area on the ground floor is off-limits to all participants until the day of the competition. Failure to comply will result in immediate disqualification without a refund of the registration fee.
- On competition day, access to the competition area is only permitted during your run and after the competition.
- The instructional videos for the Skills and Duel Stage will be available on our YouTube channel (www.youtube.com/@overgroundbasel) by Thursday before the OG Games at the latest. Please watch them in advance. Any questions will be clarified on-site. Instructional videos for the Final Stage will be released on competition day.
- The course will be briefly discussed on-site, and obstacle rules will be displayed on the wall in the bistro.
- The referee reserves the right to change the rules at any time. It is your responsibility to be present during the on-site briefing to stay informed about any changes.
- The rulebook is available in both English and German. Questions on-site can be answered in English, German, "French," and Hungarian. It is the athletes' responsibility to contact the organizers and request a translation into their language if anything is unclear. We are happy to help.

Magnesium/Chalk:

- Only liquid chalk is allowed. Other aids such as gloves, resin, or similar are not permitted. Liquid chalk may only be used at the beginning of the stage. Chalk stations will be available in the Final Stage.
- Time limits will be announced on competition day.

If a technical issue occurs, a re-run is possible. If the competition has to be stopped, the result of the last fully completed round will be considered the final result, and prizes will be awarded accordingly. If the competition is stopped in the first round, the skill points at that time will determine the final result.

- In case of a tie in Speed & Skill, the speed time will be decisive. In case of a tie in the final, a tiebreaker will be held in one or more skill challenges, with one attempt each. Whoever completes it first wins. The starting order will be determined by rock-paper-scissors.
- In Speed, "Infinity Life" is applied according to the rules. The "Joker Life" rule in the final is also explained. Otherwise, additional attempts are not allowed in the course.

Stage Information:

Skills Challenge

10+ stations with 3 attempts each:

Level 1

- 1st attempt: 45 points
- 2nd attempt: 20 points
- 3rd attempt: 10 points

Level 2

- 1st attempt: 100 points
- 2nd attempt: 50 points
- 3rd attempt: 25 points

The stations will be supervised by the Overground team. Each athlete will receive a scorecard for the Skills Challenges on competition day, which must be taken to the stations.

- All athletes qualify for the Duel Stage.

Duel Stage

- The standings in the Skills Challenge determine the duel pairings.
- The best from the Skills Challenge compete against each other: 1st vs. 2nd, 3rd vs. 4th, and so on in reverse order.
- The times of the duelists count independently of who wins the duel.

Infinity Life:

- *In case of a mistake, you may re-enter from the last box within the time limit.*

Points in the Duel Stage:

- 1st place: 1000 points
- 2nd place: 990 points
- 3rd place: 980 points
- 4th place: 970 points
- 5th place: etc...
- The top 3 men and top 3 women per category automatically qualify for the Final Stage, along with 35% of the remaining competitors in each category.

NEW! Finalist Scoring:

- *Rankings from both stages will be combined. In case of a tie, the time from the Duel Course will determine the winner.*

Final Stage

- All athletes start with one extra life in the stage. If they make a mistake, they must resume from a respawn point (marked checkpoint), indicated by the referee. The time continues, and the farthest point in the course is reset to the respawn point where they re-enter.
 - If the time limit is exceeded, the stage cannot be completed.
 - Men and women are judged separately.
-

General Information About the Course:

- Warm-up areas are available on both the underground and ground floors.
- The organizer guarantees 15 minutes of warm-up time. However, ensure you warm up early enough to be ready for your run.
- Attachments, such as straps, are not allowed in the course. You must use only the designated obstacles unless explicitly stated otherwise.
- Touching the mat is allowed as long as no intentional push-off/use is detected by the jury. If the jury buzzes you out, you must accept it.
- Most obstacles may only be used with hands. Make sure you know the exceptions.
- If a technical error occurs during your run, your entire run will be repeated, and only the second run will count. You will be scheduled to run again after the last athlete and are guaranteed a minimum rest period of 20 minutes between runs.
- Participation in the competition is only allowed with clean sports shoes and appropriate clothing.
- You are responsible for your own safety. Be aware that jewelry, watches, piercings, and accessories pose an injury risk.
- During your run, one person may run alongside you to provide mental support and film your run. Make sure this is coordinated in advance and does not interfere with the referee, camera, or announcers.
- The referees and setters are Chris Harmat, Jona Schöne, and Thorben Hinkel. They will do their best to ensure a fair and well-organized competition.

Time Measurement

- We use Stefan Angermeier's timing system, the new IGN standard, and will also record video footage of the runs. In case of a technical error, the flow will be briefly interrupted, and times will be manually recorded.
- The provisional results list will be printed immediately after the last athlete's run. All athletes have 15 minutes to review the results and submit any appeals.
- During the competition, on-site regulations may override standard rules. After the competition, the standard and general rules fully apply again.
- Your ticket also grants you access to Overground. Before or after your run, you can use all non-restricted areas and try trampolining, World Chase Tag, parkour, etc. Familiarize yourself with our rules and safety guidelines, and contact our staff if you have any questions.
- Instructions from the Overground team must be followed at all times.
- All Swiss participants automatically take part in the Swiss Championship, organized by Sandro Scheibler and co.