

## Die wichtigsten 10 Regeln der Youth Games - (English Below)

- Eine Woche vor dem Wettkampf jeweils Samstags ab 18:00 ist der Ninja-Bereich im Erdgeschoss für alle AthletInnen bis zum Wettkampftag gesperrt. Bei Nichtbeachtung erfolgt die Disqualifikation ohne Rückerstattung des Startgeldes. (Ausgenommen sind die Wand, die S-Kurve, die Himmelsleiter in beiden Stockwerken und das Campusboard.
- Am Wettkampftag ist der Zutritt zum Wettkampfbereich nur während des Laufes und nach dem Wettkampf gestattet.
- Das Anleitungsvideo (evtl. mehrere) für die Skills und die Duelltage wird spätestens 3 Tage vor dem Wettkampf um 23:00 Uhr auf unserem YouTube-Kanal ([www.youtube.com/@overgroundbasel](http://www.youtube.com/@overgroundbasel)) verfügbar sein. Bitte im Voraus anschauen. Allfällige Fragen werden vor Ort beantwortet. Die Anleitungsvideos für die Final Stage werden spätestens am Wettkampftag aufgeschaltet.
- Der Parcours wird vor Ort kurz erklärt.
- Es werden neu auch Hinderniss Erklärungsblätter aushängen
- Der Schiedsrichter behält sich das Recht vor, die Regeln jederzeit zu ändern. Es liegt daher in der Verantwortung der AthletInnen, bei der Einweisung vor Ort anwesend zu sein, um über eventuelle Änderungen informiert zu sein.
- Das Regelbuch ist in deutscher und englischer Sprache erhältlich. Fragen können vor Ort in Deutsch und Englisch beantwortet werden. Es liegt in der Verantwortung der AthletInnen die Organisatoren zu kontaktieren und eine Übersetzung in ihre Sprache zu fordern, wenn es Unklarheiten gibt. Wir helfen gerne.
- Nur flüssiges Chalk ist erlaubt. Andere Hilfsmittel wie Handschuhe, Harz oder ähnliches sind nicht erlaubt. Die Verwendung von Liquid Chalk ist nur zu Beginn der Stage erlaubt. Chalkboys/girls sind ab der Final Stage erlaubt.
- Das Zeitlimit für die Speed und Final Stage 8-11 und 12-15 Jahre wird spätestens am Wettkampftag erläutert
- Der TimeCap zwischen den Hindernissen beträgt in der Regel maximal 30 Sekunden.

# INFOBLATT & REGELWERK

## OG Youth Games

### **Bambini MODUS & Regeln:**

#### **Für die Kategorie 5-7j gibt es zwei Stages: Mini Stage 1 & Duell Stage 2**

- Mini Stage 1 ist ein Speed Parcours mit ca. 5 Hindernissen.
- Stage 2 ist ein Duell Parcours mit 8 Hindernissen. (wobei 2 AthletInnen immer gegeneinander laufen, aber nur die eigene Zeit/Punktzahl zählt, egal wer früher im Ziel war.)

TimeCap Stage 1 (= maximale Zeit für den Parkour) beträgt 3min.

TimeCap Stage 2 (= maximale Zeit für den Parkour) beträgt 4min.

Für jedes überwundene Hindernis gibt es Punkte.

#### **Einweisung:**

Das Briefing (Regelkunde) für die Stages findet im Erdgeschoss statt.

#### **WarmUp:**

Ein OG Coach wird mit allen AthletInnen vor dem Wettkampf ein 10min WarmUp anbieten. Wer möchte kann daran teilnehmen.

#### **Modus Stage 1 & Stage 2:**

Duell Modus (zwei AthletInnen laufen parallel durch den Parkours):

Es gibt eine rote und eine blaue Seite. Der/die Punktführende kann sich aussuchen auf welcher Seite er/sie laufen möchte, bei Gleichstand entscheidet eine Schere, Stein, Papier (muss vorher selbstständig durchgeführt werden).

#### **Wertung:**

- Die AthletInnen sammeln Punkte im Parkours
- Für jedes Hindernis gibt es einen Versuch.
- Wird das Hindernis geschafft, gibt es einen Punkt. Schaffst du das Hindernis nicht, gibt es keinen Punkt, der Lauf geht aber (solange deine Zeit reicht) weiter.
- Buzzern mehrere AthletInnen ohne Fehler, zählt die Zeit.

## **Wertung Stage 1 & Stage 2 (Duellparkour):**

### **Stage 1:**

- Die Startreihenfolge wird per Zufall erstellt, und am Wettkampftag bekanntgegeben.
- Alle laufen gegen die Zeit, bis sie abläuft.
- Alle AthletInnen kommen weiter in Stage 2.

### **Stage 2:**

- Die Startreihenfolge ergibt sich aus Platzierung in Stage 1.
- Kategorie Girls und Kategorie Boys werden gemischt. Jede:r kann gegen jede:n drankommen.
- 1. Platzierte läuft gegen 2. Platzierten aus Stage 1, 3. Platzierte gegen 4. Platzierten, usw.
- Ob das Duell gewonnen wird, ist unbedeutend für die Endwertung.
- Der Erstplatzierte aus Stage 1 startet als Letzter in Stage 2.

### **Endergebnis:**

- Mädchen und Jungs werden getrennt gewertet.
- Für das Endergebnis zählen nur die Punkte von Stage 2.
- Die besten drei AthletInnen pro Kategorie werden prämiert.

### **Allgemeine Regeln zum Parcours:**

- Das Betreten des Wettkampfgeländes ist am Wettkampftag nur während des Laufes und nach dem Wettkampf erlaubt.
- Magnesium/Chalk: Nur flüssiges Magnesium ist erlaubt. Andere Hilfsmittel wie Handschuhe, Harz oder ähnliches sind nicht erlaubt.
- Bitte seid pünktlich zum Briefing vor Ort. Eventuelle Fragen zu den Regeln etc. können bei der Einweisung beantwortet werden. Nach der Einweisung wird es keine weiteren Regelerklärungen seitens des Veranstalters geben. Es liegt in der Verantwortung des Teilnehmers, zum Briefing vor Ort zu sein.
- Die Restzeit zwischen den Hindernissen beträgt max. 30 Sekunden.
- Die Landeplattformen dürfen nur nach vorne verlassen werden (sofern nicht ausdrücklich anders erlaubt).
- Die Hindernisse dürfen nur mit den Händen benutzt werden, wenn nicht ausdrücklich anders erlaubt.
- Aufhängungen etc. dürfen im Parcours nicht verwendet werden. Es dürfen nur die vorgegebenen Hindernisse benutzt werden (sofern nicht ausdrücklich anders erlaubt).
- Berührungen der Matte werden toleriert, solange kein aktives Abdrängen durch die Jury festgestellt wird, wenn die Jury einen rausbuzzert, ist dies zu akzeptieren.
- Bei einem technischen Fehler in deinem Parkours hast du das Recht auf einen zweiten Lauf. Wenn du deinen gesamten Lauf wiederholst, wird nur der zweite Lauf gewertet. Wir werden dich nach dem/der letzten AthletIn nochmals laufen lassen und garantieren dir eine Pause von mindestens 10 Minuten zwischen deinen zwei Läufen.
- Die Teilnahme am Wettkampf ist nur mit sauberen Turnschuhen und angemessener Kleidung gestattet.

- Für deine Sicherheit bist du selbst verantwortlich. Bedenke, dass Schmuck, Uhren, Piercings, Accessoires etc. ein gewisses Verletzungsrisiko bergen.
- Während deines Laufes darf dich eine Person begleiten, um dich mental zu unterstützen, deinen Lauf zu filmen oder dir Chalk/Magnesium zu reichen. Achte darauf, dass du dies im Voraus klärst und dass sie die Schiedsrichter, die Kamera oder die Moderatoren nicht behindern.
- Die Schiedsrichter werden ihr Bestes tun, um einen fairen und guten Wettkampf zu gewährleisten.
- Unmittelbar nach dem/der letzten AthletIn wird die vorläufige Ergebnisliste bekannt gegeben. Alle AthletInnen haben 10 Minuten Zeit, die Ergebnisse zu überprüfen und eventuell Einspruch einzulegen. Um einen Missbrauch dieser Möglichkeit zu verhindern. Wir werden unser Bestes geben, um einen fairen Wettkampf zu gewährleisten!
- Sollten während deines Laufes Fehler auftreten, kannst du diese gerne direkt melden.
- Diese werden während dem Wettkampf überprüft, um Verzögerungen zu vermeiden. (Videobeweis nötig)
- Während des Wettkampfes können die vor Ort geltenden Regeln ausser Kraft gesetzt werden. Nach dem Wettkampf gelten die lokalen und allgemeinen Regeln wieder in vollem Umfang.
- Du hast mit deinem Ticket zudem einen Eintritt für das OVERGROUND erworben. Du kannst gerne vor – bzw. nach deinem Lauf alle nicht abgesperrten Flächen nutzen und dich im Trampolin, WorldChaseTag, Parkour, usw. zu versuchen. Mache dich dafür mit unseren Regeln und Sicherheitshinweisen vertraut wir haben dafür ein Sicherheitsvideo beim Haupteingang, wende dich bei Fragen an unser Personal.
- Das Regelwerk liegt in englischer und deutscher Sprache schriftlich vor. Vor Ort können Fragen in Englisch und Deutsch beantwortet werden. Es liegt in der Verantwortung der AthletInnen sich bei Unklarheiten an den Veranstalter zu wenden. Wir sind gerne behilflich.

## **8-11 Jahre - 12-15 Jahre Beginner & Advanced**

### **MODUS & Regeln:**

- Alle Kids zwischen 8 und 15 Jahren treten gleichzeitig in einer Skills Challenge an und treten dann mit den gesammelten Punkten in einem fairen Duell gegen eine Person an, die etwa gleich viele Punkte gesammelt hat,

### **Informationen zu den Stages:**

#### **Ablauf der Skills Challenge**

1. Bei der Ankunft bekommt jede/r AthletIn einen Laufzettel.
2. Mit diesem Zettel könnt ihr die Stationen in beliebiger Reihenfolge besuchen.
3. An jeder Station findet ihr:
  - Eine Nummer zur Kennzeichnung
  - Ein Jurymitglied
4. Ablauf an der Station:
  - Gebt euren Laufzettel bei dem Jurymitglied ab
  - Absolvier die Aufgabe
  - Wartet, bis ihr den Zettel zurückbekommt
5. Wichtig:
  - Erst wenn ihr euren Zettel zurück habt, dürft ihr zur nächsten Station gehen
  - Die nächste Person darf erst starten, wenn ihr weg seid. Ausnahme über dem Airbag
6. Die Challenge ist beendet, wenn ihr alle Stationen absolviert habt und euren Laufzettel komplett zurück habt.

#### **Stationen und Versuche**

- Es gibt über 10 Stationen.
- Jede Station hat zwei Schwierigkeitsgrade: Normal und Hart.

#### **Regeln pro Station**

1. Ihr habt maximal 3 Versuche.
2. Ihr dürft zwischen Normal und Hart wechseln.
3. Die Anzahl der Versuche wird zusammengezählt, egal welchen Schwierigkeitsgrad ihr wählt.
4. Bei einem erfolgreichen Versuch ist die Station sofort frei für die nächste Person.

## **Wichtige Hinweise**

- Maximal 3 Schwünge erlaubt. Ein 4. Schwung gilt als Fehlversuch.
- Haltet die Endposition 3 Sekunden. Sonst zählt es als Fehlversuch.

## **Punktesystem**

### **Level: Hart**

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

### **Level: Normal**

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

**Viel Erfolg und denkt daran: Qualität vor Geschwindigkeit!**

## **Duellstage**

### **Verteilung der Duelle**

- Der Punktestand aus den Skills Challenges bestimmt die Paarungen für die Duelle.
- Die Teilnehmer werden nach ihrer Leistung in den Skills Challenges geordnet.
- Die Duelle werden in umgekehrter Reihenfolge ausgetragen: Der Erstplatzierte tritt gegen den Zweitplatzierten an, der Drittplatzierte gegen den Viertplatzierten, und so weiter.

### **Wertung der Duelle**

- Die individuellen Zeiten der AthletInnen werden unabhängig vom Ausgang des Duells gewertet.
- Der Sieg im Duell selbst hat keinen Einfluss auf die Punktevergabe.

### **Punktevergabe in der Duellstage**

- Die Punkte werden am Ende der Duellstage wie folgt verteilt:
- Platz 1: 1000 Punkte
- Platz 2: 990 Punkte
- Platz 3: 980 Punkte
- Platz 4: 970 Punkte
- Platz 5: 960 Punkte
- usw

## Final - Stage

### **Qualifikation für die Final-Stage**

- Die besten 25% Teilnehmer jeder Division & Alterskategorie 8-15 Jahre qualifizieren sich für die Final-Stage.
- Für alle gilt der selbe Final Parcours

### **Joker-Regel**

#### Verwendung des Jokers

- Jede/r AthletIn hat einen Joker zur Verfügung.
- Der Joker muss bei einem Fehler eingesetzt werden.
- Bei Einsatz des Jokers muss vom letzten markierten Checkpoint neu gestartet werden. (Die Jury weist dich darauf hin wo der ist)

### **Wertung bei Joker-Einsatz**

- Sollte der/die AthletIn beim Joker-Versuch früher scheitern als beim vorherigen Versuch, zählt trotzdem der letzte erreichte Checkpoint des Joker-Versuchs.
- Der beste Versuch wird nicht gewertet, sondern immer der letzte gültige Versuch.

### **Zeitlimit**

- Wenn die vorgegebene Zeit überschritten wird, darf die Stage nicht abgeschlossen werden.

### **Getrennte Wertung**

- Jungs und Mädchen (non Binary`s treten bei den Jungs an) werden in separaten Kategorien bewertet.

#### Reihenfolge der durchführung der Kategorien:

- 1. Beginner M/J 8-11
- 2. Advanced M/J 8-11
- 3. **Rangverkündigung 8-11 Jahre**
- 4. Beginner M/J 12-15
- 5. Advanced M/J 12-15
- 6. **Rangverkündigung 12-15 Jahre**

### **Allgemeine Informationen zum Parkours:**

- Aufwärmflächen stehen im Untergeschoss und im Erdgeschoss zur Verfügung.
- Der Veranstalter garantiert keine bestimmte Aufwärmzeit. Bitte Sorge dafür, dass du dich rechtzeitig aufwärmst, um für deinen Lauf bereit zu sein.
- Die Landeplattformen dürfen nur vorwärts verlassen werden (sofern nicht ausdrücklich anders erlaubt).

- Aufhängungen etc. sind auf der Strecke nicht erlaubt. Du darfst nur die dafür vorgesehenen Hindernisse benutzen (wenn nicht ausdrücklich anders erlaubt).
- Berührungen der Matte sind erlaubt, solange die Jury keine offensichtlichen Verletzungen feststellt. Wenn die Jury dich rausschickt, musst du das akzeptieren.
- Die meisten Hindernisse dürfen nur mit den Händen berührt werden. Stelle sicher, dass du die Ausnahmen kennst.
- Tritt bei deinem Lauf ein technischer Fehler auf, wird dein gesamter Lauf wiederholt und nur der zweite Lauf wird gewertet. Wir lassen dich erst nach dem letzten Athleten wieder laufen und garantieren dir eine Mindestruhezeit von 20 Minuten zwischen deinen beiden Läufen.
- Du darfst nur mit sauberen Sportschuhen und angemessener Kleidung am Wettkampf teilnehmen.
- Du bist selbst für deine Sicherheit verantwortlich. Denke daran, dass Schmuck, Uhren, Piercings, Accessoires usw. ein gewisses Verletzungsrisiko bergen.
- Während deines Laufs darf eine Person neben dir laufen, um dich mental zu unterstützen und deinen Lauf zu filmen. Achte darauf, dass du dies vorher absprichst und dass diese Person nicht die Schiedsrichter, die Kamera oder die Moderatoren stört.
- Zeitmessung: Wir verwenden bei der Zeitmessung das System von Vertical life 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/der letzten AthletIn gedruckt. Alle AthletInnen haben 15 Minuten Zeit, die Ergebnisse zu überprüfen und gegebenenfalls Einspruch einzulegen. Um Missbrauch dieser Gelegenheit zu verhindern, wird eine Gebühr von 50 CHF erhoben (sofort in Bar!). Wenn die/der AthletIn richtig liegt (sofern es Videoaufnahmen gibt), wird die Gebühr von 50 CHF zurückerstattet. Wenn die Entscheidung des Schiedsrichters Bestand hat, verbleiben die 50 CHF beim Veranstalter. Wir werden unser Bestes tun, um einen fairen Wettbewerb zu gewährleisten!
- Während des Wettbewerbs können vor Ort geltende Vorschriften die Hallenregeln außer Kraft setzen. Nach dem Wettbewerb gelten die Hallen- und allgemein gültigen Regeln wieder vollständig.
- Dein Ticket gewährt dir auch Zugang zum Overground. Vor oder nach deinem Lauf kannst du nicht abgesperrte 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. (Ausgeschlossen sind Ninja Hindernisse und Rolly Bar!) Campus board ist jedoch erlaubt.

- Anweisungen des Overground-Teams sind jederzeit Folge zu leisten.

## ENGLISH:

### The 10 Most Important Rules of the Youth Games

1. One week before the competition, starting on Saturdays from 6:00 PM, the Ninja area on the ground floor will be closed to all athletes until the competition day. Failure to comply will result in disqualification without a refund of the entry fee. (*Exceptions: the wall, the S-curve, the sky ladder on both floors, and the campus board*).
  2. On the competition day, access to the competition area is only permitted during your run or after the competition.
  3. The instructional video(s) for the Skills and Duel stages will be available no later than three days before the competition at 11:00 PM on our YouTube channel ([www.youtube.com/@overgroundbase!](http://www.youtube.com/@overgroundbase!)). Please watch them in advance. Any questions will be answered on-site. Instructional videos for the Final Stage will be published on the competition day.
  4. The course will be briefly explained on-site.
  5. Obstacle explanation sheets will also be displayed on-site.
  6. The referee reserves the right to change the rules at any time. It is the responsibility of the athletes to attend the on-site briefing to be informed of any changes.
  7. The rulebook is available in German and English. Questions can be answered on-site in German and English. It is the athletes' responsibility to contact the organizers for a translation into their language if there are any uncertainties. We are happy to assist.
  8. Only liquid chalk is permitted. Other aids such as gloves, resin, or similar items are not allowed. The use of liquid chalk is only permitted at the beginning of the stage. Chalk assistants are allowed starting from the Final Stage.
  9. The time limits for the Speed and Final Stages for ages 8–11 and 12–15 will be explained on the competition day.
  10. The time cap between obstacles is generally a maximum of 30 seconds.
-

## INFO SHEET & RULEBOOK OG Youth Games

---

### Bambini Mode & Rules:

For the 5–7 age category, there are two stages: Mini Stage 1 & Duel Stage 2:

- Mini Stage 1 is a speed course with approximately 5 obstacles.
- Stage 2 is a duel course with 8 obstacles (two athletes compete against each other, but only their own time/score counts, regardless of who finishes first).

### Time Cap:

- Stage 1: Maximum time for the course is 3 minutes.
- Stage 2: Maximum time for the course is 4 minutes.

Points are awarded for each successfully completed obstacle.

Instructions: The briefing (rule explanation) for the stages takes place on the ground floor.

Warm-Up: An OG coach will offer a 10-minute warm-up session for all athletes before the competition. Participation is optional.

Mode for Stage 1 & Stage 2: Duel Mode (two athletes run parallel through the course): There is a red and a blue side. The leading athlete in points can choose their side; in the event of a tie, a game of Rock, Paper, Scissors decides (to be conducted independently).

### Scoring:

- Athletes collect points throughout the course.
- Each obstacle can be attempted once. If the obstacle is successfully completed, the athlete earns a point. If the obstacle is not completed, no points are awarded, but the run continues (as long as time allows).
- If multiple athletes complete the course without mistakes, the fastest time determines the ranking.

### Scoring for Stage 1 & Stage 2 (Duel Course):

- Stage 1: The starting order is determined randomly and announced on the competition day. All athletes advance to Stage 2.
- Stage 2: The starting order is based on placement in Stage 1. Boys and girls are mixed for the duels. Athletes compete based on their ranking from Stage 1 (e.g., 1st vs. 2nd, 3rd vs. 4th, etc.). Winning a duel does not affect the final score. The first-place athlete from Stage 1 competes last in Stage 2.

### Final Results:

- Boys and girls are ranked separately.
- Only points from Stage 2 count towards the final results.
- The top three athletes per category receive awards.

#### General Rules for the Course:

- Access to the competition area is only allowed during your run and after the competition.
  - Only liquid chalk is allowed. Other aids, such as gloves or resin, are prohibited.
  - Please be on time for the briefing. Questions about the rules will only be addressed during the briefing.
  - The maximum time between obstacles is 30 seconds.
  - Landing platforms must only be exited forward unless explicitly stated otherwise.
  - Obstacles may only be used as specified (e.g., using hands unless stated otherwise).
  - Contact with the mat is tolerated unless deemed intentional by the referee. The referee's decision is final.
- 

#### 8–11 Years and 12–15 Years Beginner & Advanced

##### Mode & Rules:

All kids between 8 and 15 years participate in a Skills Challenge and then compete in a fair duel against someone with a similar score.

##### Information on the Stages:

##### Skills Challenge Process:

1. Upon arrival, each athlete receives a score sheet.
2. With this sheet, you can visit the stations in any order.
3. At each station, you will find:
  - A number identifying the station
  - A jury member
4. At the station:
  - Hand your score sheet to the jury member
  - Complete the task
  - Wait until you get your sheet back
5. Important:
  - Only move to the next station after receiving your sheet back
  - The next person may only start when you leave. Exceptions apply over the airbag.
6. The challenge is complete once all stations are finished, and your sheet is fully returned.

##### Stations and Attempts:

- There are over 10 stations.
- Each station has two difficulty levels: Normal and Hard.

#### Rules per Station:

1. You have a maximum of 3 attempts.
2. You can switch between Normal and Hard.
3. The number of attempts is cumulative across difficulties.
4. Upon a successful attempt, the station is immediately available for the next person.

#### Important Notes:

- A maximum of 3 swings is allowed. A 4th swing counts as a failed attempt.
- Hold the end position for 3 seconds; otherwise, it counts as a failed attempt.

#### Point System:

##### Level: Hard

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

##### Level: Normal

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

Good luck, and remember: Quality over speed!

#### Duel Stage:

Duel Allocation: Scores from the Skills Challenge determine the duel pairings. Participants are ranked based on their performance in the Skills Challenge. Duels are conducted in reverse order: 1st competes against 2nd, 3rd against 4th, and so on.

Duel Scoring: Individual times are recorded regardless of the duel outcome. Winning the duel does not affect scoring.

Duel Stage Points Allocation: Points are awarded at the end of the Duel Stage as follows:

- 1st Place: 1000 points
- 2nd Place: 990 points
- 3rd Place: 980 points
- 4th Place: 970 points
- 5th Place: 960 points

#### Final Stage:

Qualification for the Final Stage: The top 25% of participants in each division and age category (8–15 years) qualify for the Final Stage. All participants face the same final course.

#### Joker Rule:

Using the Joker: Each athlete has one Joker available. The Joker must be used upon making a mistake. When using the Joker, you restart from the last marked checkpoint. (The jury will direct you to this point.)

Scoring with the Joker: If an athlete fails earlier during the Joker attempt than in their previous attempt, the last checkpoint reached during the Joker attempt will count. The best attempt is not counted; only the last valid attempt counts.

Time Limit: If the allocated time is exceeded, the stage cannot be completed.

Separate Scoring: Boys and girls (non-binary participants compete with boys) are ranked in separate categories.

Order of Categories:

1. Beginner Boys/Girls 8–11
2. Advanced Boys/Girls 8–11
3. Awards Ceremony for Ages 8–11
4. Beginner Boys/Girls 12–15
5. Advanced Boys/Girls 12–15
6. Awards Ceremony for Ages 12–15

General Information About the Parkour:

Warm-up areas are available on the lower ground floor and the ground floor.

The organizer does not guarantee a specific warm-up time. Please ensure you warm up in time to be ready for your run.

Landing platforms must only be exited forward (unless explicitly stated otherwise).

Hanging on elements, etc., is not allowed on the course. You may only use the designated obstacles (unless explicitly stated otherwise).

Touching the mat is permitted as long as the jury does not detect any obvious violations. If the jury buzzes you out, you must accept their decision.

Most obstacles are to be touched with hands only. Ensure you are aware of any exceptions.

If a technical error occurs during your run, your entire run will be repeated, and only the second run will be evaluated. You will be allowed to rerun after the last athlete and are guaranteed a minimum rest period of 20 minutes between your two runs.

You are only allowed to participate in the competition with clean sports shoes and appropriate clothing.

You are responsible for your own safety. Remember that jewelry, watches, piercings, accessories, etc., may pose a risk of injury.

During your run, one person may run alongside you to provide mental support or to film your run. Ensure this is arranged in advance and that the person does not interfere with the referees, cameras, or moderators.

#### Timekeeping:

We use the Vertical Life system for timekeeping and will also record video footage of the runners. In the event of a technical error, the flow will be briefly interrupted, and the times will be recorded manually.

The provisional results list will be printed immediately after the last athlete has finished. All participants have 15 minutes to review the results and file any objections. To prevent misuse of this opportunity, a fee of CHF 50 (cash only) will be charged. If the participant is correct (provided there is video evidence), the CHF 50 fee will be refunded. If the referee's decision stands, the CHF 50 remains with the organizer. We will do our best to ensure a fair competition!

During the competition, on-site regulations may override the general hall rules. After the competition, the hall and general rules will fully apply again.

Your ticket also grants you access to Overground. Before or after your run, you can use non-restricted areas to enjoy trampolining, World Chase Tag, parkour, etc. Familiarize yourself with our rules and safety guidelines and reach out to our staff if you have any questions. (Excluded areas include Ninja obstacles and the Rolly Bar; however, the campus board is allowed.)

Instructions from the Overground team must be followed at all times.