TRÓJWSPIN MARATON
regulamin

1. Termin zawodów: od XI 2015 do III 2016 – rozegranych będzie pięć edycji Trój Wspin Maratonu (*TWM*).
– można brać udział w dowolnej liczbie edycji i do Pucharu można dołączyć w dowolnym momencie.

2. Udział w zawodach:
– w zawodach udział może wziąć każdy, kto dokona opłaty startowej i wpisze się na listę zawodników.
– start możliwy jest po otrzymaniu karty zawodnika w Recepcji CW Stratosfera w dniu zawodów w godzinach 12-18:30.
Zawody będą rozgrywane z podziałem na kobiety i mężczyzn, oraz kategorie wiekowe 40+ i 15-.

3. Przebieg zawodów:
– do pokonania w czasie 3 godzin jest:
- 14 dróg na wędkę
- 2 drogi do wejścia na czas
- 6 bulderów

Drogi „na wędkę”
– próbę rozpoczynamy od chwytu oznaczonego jako „Start”,
– próba na drodze rozpoczyna się po oderwaniu obu nóg od podłoża ściany,
– liczba prób na drogach jest nieograniczona, po każdej próbie (*obciążeniu liny*) należy odwiązać się od liny,
– zawodnicy asekurują siebie nawzajem podczas zawodów,
– punktowane jest utrzymanie chwytu „Bonus” i zrobienie całej drogi (*utrzymanie chwytu „Top” oburącz*),
– każdą próbę zawodnik odpowiednio zaznacza na „karcie zawodnika”:
– symbol „I” – odpadnięcie przed chwytem oznaczonym jako „Bonus”,
– symbol „B” – odpadnięcie po utrzymaniu chwytu „Bonus” lecz przed chwytem „Top”,
– symbol „T” – zrobienie całej drogi,
- próbę należy zakończyć w momencie odpadnięcia, dotknięcia lub przekroczenia oznaczonego ogranicznika, oraz po złapaniu się metalowych elementów ściany, liny lub chwytu od innej drogi (*faul*).
- tą część zawodów wygrywa zawodnik, który zrobi najwięcej dróg, w dalszej kolejności do wyniku końcowego bierze się pod uwagę: max Bonusów, liczbę prób do topu i liczbę prób do bonusów.

Drogi na czas
– próbę rozpoczynamy od chwytu oznaczonego jako „Start”,
– próba na drodze rozpoczyna się po oderwaniu obu nóg od podłoża ściany,

- zawodnicy asekurują siebie nawzajem podczas zawodów,
- próbę należy zakończyć w momencie odpadnięcia, dotknięcia lub przekroczenia oznaczonego ogranicznika, oraz po złapaniu się metalowych elementów ściany, liny lub chwytu od innej drogi (*faul*).
- wspinaczka na czas odbywa się na specjalnie do tego wyznaczonych ścianach
- bieg rozpoczyna się na komendę START i kończy się po klepnięciu w wyznaczone miejsce (*TOP*),
- bieg należy zakończyć w momencie odpadnięcia, dotknięcia lub przekroczenia oznaczonego ogranicznika, oraz po złapaniu się metalowych elementów ściany, liny lub chwytu od innej drogi (*faul*).
- na każdą drogę na czas jest po jednym biegu
- wynikiem tej części jest suma czasów na drogach
- przy drodze przebytej prawidłowo zapisuje się czas od Startu do Topu, w przypadku Faulu wpisany czas to 5 minut, jeżeli zawodnik nie przystąpi do biegu czas to 10 minut
- tą część zawodów wygrywa zawodnik którego suma czasów z trzech dróg jest najniższa

Część bulderowa

– próbę rozpoczynamy od chwytu oznaczonego jako „Start",
– próba na drodze rozpoczyna się po oderwaniu obu nóg od podłoża ściany,
– liczba prób na drogach jest nieograniczona, po każdej próbie należy przepuścić kolejnego zawodnika,
– punktowane jest utrzymanie chwytu „Bonus" i zrobienie całej drogi (*utrzymanie chwytu „Top" oburącz*),
– każdą próbę zawodnik odpowiednio zaznacza na „karcie zawodnika":
– symbol „I" – odpadnięcie przed chwytem oznaczonym jako „Bonus",
– symbol „B" – odpadnięcie po utrzymaniu chwytu „Bonus" lecz przed chwytem „Top",
– symbol „T" – zrobienie całego bulderu,
- próbę należy zakończyć w momencie odpadnięcia, dotknięcia lub przekroczenia oznaczonego ogranicznika, oraz po złapaniu się chwytu od innej drogi (*faul*).
- część bulderową zawodów wygrywa zawodnik, który zrobi najwięcej bulderów, w dalszej kolejności do wyniku końcowego bierze się pod uwagę: max Bonusów, liczbę prób do topu i liczbę prób do bonusów.

<u>4. Przebieg rundy finałowej (5 runda):</u>

– do pokonania w czasie 3 godzin jest:

- 14 dróg na wędkę
- 2 drogi do wejścia na czas
- 6 bulderów

– drogi „na wędkę” i buldery układają organizatorzy i zawodnicy. 3 drogi lub buldery układają organizatorzy zawodów, 5 dróg/bulderów układa piątka najlepszych kobiet wg. rankingu po czterech rundach TWM i 10 dróg/bulderów układa dziesiątka najlepszych mężczyzn wg. rankingu po czterech rundach TWM.
– pozostali zawodnicy startują w rundzie finałowej w normalnym trybie rozgrywania TWM
– każdy z zawodników układających drogę na zawody:
– losuje ścianę na której ma powstać droga lub bulder,
– do dyspozycji ma 5 chwytów wybranych przez siebie z chwytów dostępnych w magazynie, oraz chwyty na wylosowanej ścianie *(nie można zmieniać położenia chwytów od istniejących dróg)*
– do dyspozycji ma 60 minut czasu,
– otrzymuje +10 pkt. wliczających się do rankingu Pucharu Stratosfery jeżeli zrobi ułożoną przez siebie drogę lub bulder podczas zawodów,
– na ułożenie drogi ma czas w dniu poprzedzającym zawody od godziny 10 do 22 i w dniu zawodów od godziny 9 do 11:30,
– w przypadku, gdy któryś z zawodników nie ułoży drogi przed rundą finałową taką drogę układają organizatorzy, a zawodnik może normalnym trybem startować w zawodach.
– próby na drodze wykonane przez zawodnika podczas układania drogi nie będą wliczane do wyników w/w rundy TWM.

5. Wyniki:

- w każdej z trzech części jednej rundy zawodów ustalana jest kolejność zawodników wg liczby lub czasu pokonania dróg/bulderów,
– TWM wygrywa zawodnik, którego suma miejsc z trzech części zawodów będzie najniższa (*np. zawodnik A 1+5+1=7, zawodnik B 2+2+2=6 – wygrywa zawodnik B*),
– wszyscy zawodnicy otrzymują punkty za osiągnięty wynik, dodatkowo, dla ustalania wyników każdej z rund jest stosowana korekta punktów za miejsca ex aequo: każdemu ze sklasyfikowanych ex aequo zawodników będzie przyznawana średnia liczba punktów, stanowiąca wynik dzielenia liczby punktów przez liczbę pozycji (*np. w przypadku 6 zawodników klasyfikowanych w danej rundzie ex aequo na pierwszym miejscu – 3,5 pkt [1+2+3+4+5+6= 21; 21/6=3,5] albo 4 miejsc ex aequo na drugim miejscu – 3,5 pkt [2+3+4+5=14; 14/4=3,5]*).

- punkty każdej rundy są uzależnione od liczby startujących a wyliczane są wg wzoru: (*N – liczba zawodników w rundzie*), wygrywający otrzymuje N+1 punktów, a kolejne miejsca 2 – N-1, 3 – N-2, 4 – N-3, itd.
- Ranking Pucharu Stratosfery jest liczony jako suma punktów uzyskanych przez zawodnika we wszystkich rundach TrójWspin Maratonu z danej edycji Pucharu.