

Hochsprung

Aufgaben

- Startnummer und Name kontrollieren
- Sicherheitsausrüstung kontrollieren:
Helm • Hand- und Knieschoner • Schuhe mit kurz gebundenen Schnürsenkeln
- ausgeführten Sprung auf Gültigkeit kontrollieren
- jeden Versuch in den Listen (Laptop und Papier) protokollieren
- die Position der Latte vor jedem Sprung kontrollieren

Regeln

- die gelegte Höhe muss ein Vielfaches von 1cm betragen
- Versuch gilt als geschafft, wenn die Latte nicht berührt wurde UND der Fahrer die Ziellinie auf dem Einrad überquert, ohne vorher abzustiegen oder mit einem Körperteil den Boden zu berühren
- es ist egal, ob seitlich oder vorwärts gesprungen wird
- Start und Ziellinie ist ein 3m Radius rund um die Latte
- jeder hat insgesamt 12 Versuche, davon maximal 3 pro Weite
- wenn ein Fahrer eine Höhe versucht, muss er diese erfolgreich absolvieren
→ vorher darf nicht zu einer höheren oder niedrigeren Distanz gewechselt werden

Es gibt drei Szenarien für einen erfolgreichen Sprung:

1. Vor der Startlinie muss aufgestiegen werden, um die Kontrolle über das Einrad zu demonstrieren. Der Versuch beginnt, wenn die Startlinie überfahren wird. Der Versuch kann vor dem Absprung abgebrochen werden, der Fahrer muss anschließend aber wieder vor der Startlinie anfangen. Dieser Versuch wird dann nicht gezählt.
2. Es muss über die Stange gesprungen werden, ohne dass diese aus der Halterung fällt. Die Stange kann berührt werden, solange sie nicht herunterfällt. Wenn die Stange herunterfällt, bevor die Ziellinie überfahren wird, handelt es sich um einen Fehlversuch.
3. Nach der Landung muss der Fahrer die Kontrolle über das Einrad behalten, bis er die Ziellinie überquert hat. Dabei darf er weder absteigen noch den Boden oder irgendeinen Gegenstand berühren bzw. die Stange oder irgendein Teil der Hochsprunganlage zu Fall bringen.