



Ninja Skillz Weltrekord Show



Auswahl der Rekord Disziplinen

Allgemeines

Der allgemeine Ablauf, des Events ist in diesem Dokument beschrieben (bitte zuerst lesen):

<https://drive.google.com/file/d/14V3VXrK6YqwkY8EMMbFNGoQJzBth0Ex8/view?usp=sharing>

Viele weitere Links zum Thema hier: <https://linktr.ee/ninjaskillz>

Auswahl der Disziplinen

Wir haben so viele so coole Vorschläge bekommen, dass es uns nicht leicht fiel uns zu entscheiden. Wir haben deshalb etwas Aufgestockt gegenüber dem ursprünglichen Plan und uns für 10 Disziplinen entschieden (siehe Tabelle). Damit ist die Ninja Skillz Rekordshow das größte offizielle Ninja Rekord Event jemals. Um trotz der großen Anzahl an Weltrekordversuchen die Exklusivität der Rekorde zu erhalten, gibt es für jede Disziplin einen Schwellwert, der eine Grenzleistung darstellt, die mindestens geschafft werden muss, damit der Rekord gilt.

Nr	Disziplin	Messgröße	Schwellwert	Vorschlag von
1	Höchster Himmelsleitersprung	Maximale Höhe	Min 0,5m	David Eilenstein
2	Meiste 2m Connects	Meiste Transfers	Min 5	Frank Schmidpeter
3	Meiste vertikale Stäbe Hangeln	Meiste Transfers	Min 15	Marco Rizzo
4	Weiteste Strecke mit der Salmon Roll	Längste Strecke	Min 5,0m	David Eilenstein
5	Weitester einarmiger Laché	Größte Distanz	Min 0,5m	Fabian Scheipner
6	Meiste ununterbrochene 180° Obstacle Flips	Meiste Drehungen	Min 5x 180°	Frank Schmidpeter
7	Schnellste Zauberwürfel Lösung einarmig hängend	Kürzeste Zeit	Gelöst	Mika Schmidt
8	Meiste Himmelsleitersprünge in 1min	Meiste Sprünge	Min 10	Auret Adler
9	Weitester Connect	Größte Distanz	Min 2,0m	Nicola Wulf
10	Meiste Sanduhr Loopings in 1min	Meiste Überschläge	Min 5	David Eilenstein

Das Bewerbungsverfahren

Details: siehe oben verlinktes PDF. Kurzversion:

- Wer die Disziplin vorgeschlagen hat, ist gesetzter Teilnehmer
- Die Disziplinen werden in der Halle aufgebaut und es gibt zu jeder eine Rangliste. Gehört ihr am 20.05.24 zu den Top 2 der Rangliste eurer Starterklasse (im Sinne des Events), dann könnt ihr teilnehmen.
- Alternativ könnt ihr ein Video einreichen. Der einreichende des besten eingereichten Videos je Starterklasse (im Sinne des Events), kann ebenso teilnehmen. Die Videos bitte hier einreichen:
<https://forms.gle/1htaGmeWHeaGWAjSA>

Allgemeine Regeln

Sofern nicht bei der konkreten Disziplin explizit anders angegeben gilt:

- Die Hände dürfen vor dem Versuch gechalked und/oder getaped werden
- Das Material von Oberflächen ist beliebig (inklusive Tape, Schrumpfschlauch, etc)
- Der Durchmesser von Stäben und Stangen ist beliebig
- Alle Griffmuster und Techniken sind erlaubt
- Sollte der Athlet versuchen eine Regellücke auszunutzen, so entscheidet der Schiedsrichter über die Gültigkeit des Versuches. Der Schiedsrichter wird im Sinne des Grundgedankens der Disziplin entscheiden.

Beschreibung der Regeln der Disziplinen

Es folgt eine genaue Beschreibung der Regularien zu den Disziplinen.

Die Vorschläge wurden teilweise leicht modifiziert, um die Durchführbarkeit und Reproduzierbarkeit zu verbessern.

Wir behalten uns vor die Regeln bis zum Event nochmal anzupassen. Das geschieht nur aus triftigen Gründen.

1	Höchster Himmelsleitersprung				
	Messgröße:	Maximale Höhe	Schwellwert:	Min 0,5m	Vorschlag von: David Eilenstein
Ablauf beim Event:					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Die Himmelsleiter hat 2 relevante Zinkenpaare im Mindestabstand. 2. Jeder Athlet kann bis zu 3x versuchen den Himmelsleitersprung zu schaffen. Er kann die Höhe auch auslassen. <ol style="list-style-type: none"> a) schafft er ihn, so wird die geschaffte Höhe sein neuer persönlicher Rekord und er bleibt aktiver Athlet b) schafft er ihn 3x nicht, so scheidet der Athlet aus und sein persönlicher Rekord wird nicht mehr verändert 3. Ist kein Athlet mehr übrig, so endet diese Disziplin. Der Athlet mit der bis dahin besten Leistung gewinnt. 4. Sind alle Athleten fertig mit (2.), so wird der Abstand der Zinken um 5cm erhöht. Weiter mit (2.) 					
Regeln:					
Athlet hat ausschließlich Kontakt zu Stange, Höhe Startposition beliebig, hängend starten, beide Seiten müssen auf Zinken landen, nach Landung min 3s halten					
Technisches:					
Material der Zinken Holz oder Metall, Zinkenüberstand 7-10cm, Winkel der Zinken 25-35° zur horizontalen, (optionale) Sicherung der Stange darf max. das Gewicht der Stange ziehen					

2	Meiste 2m Connects				
	Messgröße:	Meiste Transfers	Schwellwert:	Min 5	Vorschlag von: Frank Schmidpeter
Ablauf beim Event:					
<ul style="list-style-type: none"> • Eine Anzahl Stangen (min 6 Stangen, min 5 Sprünge) hängen im Abstand von je 2m • Jeder Transfer gibt einen Punkt • Jeder Athlet hat einen (1) Versuch 					
Regeln:					
zum Start darf beliebig aufgeschwungen werden, Richtungswechsel frühestens nach 5 Connects und immer erst an der letzten Stange, nur 180° Richtungswechsel, Kein Zwischenschwung bei Richtungswechsel, Transfer des Athleten nur unter der Stange und nicht darüber, nur Hände an den Stangen, Kontakt anderer Körperteile OK, aktives Nutzen anderer Körperteile nicht OK, jeder Transfer gibt einen Punkt, ein Transfer zählt bei erkennbarer Aufwärtsbewegung und Absprungbewegung nach Zielstange					
Technisches:					
fest montierte Stangen, Mindestens 6 Stangen bzw. 5 Sprünge, Stangen parallel zueinander, Stangen auf gleicher Höhe					

3	Meiste vertikale Stäbe hangeln				
	Messgröße:	Meiste Transfers	Schwellwert:	Min 15	Vorschlag von: Marco Rizzo
Ablauf beim Event:					
<ul style="list-style-type: none"> • Eine Anzahl Stäbe hängen in einer geraden Linie • Es wird hin und zurück gehangelt • Jeder Transfer gibt einen Punkt • Jeder Athlet hat einen (1) Versuch 					
Regeln:					
Start aus dem Stand mit beiden Händen an Stab 1, maximal 2 Stäbe zeitgleich belasten, keine Stäbe überspringen, Transfer zählt bei sichtbarer Belastung, Richtungswechsel frühestens nach 10 Stäben und immer erst am letzten Stab, bei Richtungswechsel den letzten Stab mit beiden Händen berühren, Stäbe nur an Zylinderfläche greifen, Griff auf Oberseite nicht OK, Griff in Aufhängung nicht OK, kein Zeitlimit, Versuch endet bei ungültigem Griff oder bei Bodenkontakt oder wenn kein Kontakt mehr zu den Stäben besteht					
Technisches:					
Zylindrische Stäbe, Stab Länge min. 20cm von Ende bis Aufhängung, Stab vertikal montiert, Stab freischwiegend und 360° um vertikale Achse drehbar, Aufhängung mit Kette oder Schnur oder Bandschlinge, Länge der Aufhängung min 10cm, Stäbe in gerader Linie, Stäbe auf gleicher Höhe, horizontaler Abstand Stäbe 50-100cm, mindestens 10 Stäbe					

<h1>4</h1>	<h2>Längste Strecke mit der Salmon Roll</h2>					
	Messgröße:	Längste Strecke	Schwellwert:	Min 5,0m	Vorschlag von:	David Eilenstein
Ablauf beim Event:						
<ul style="list-style-type: none"> Die Salmon Roll wird so oft wie möglich hin und zurück bewegt Jeder Athlet hat einen (1) Versuch 						
Regeln:						
<p>nur die Stange berühren, Stange loslassen = Ende, Stangen belastet einen anderen Teil als die Rolle = Ende, Runterfallen = Ende, Start an Anschlagpunkt, Rolle muss von Anschlag bis Anschlag bewegt werden, am Anschlag wird die Richtung gewechselt, der letzte erfolgreich belastete Punkt ist entscheidend für die Distanz Messung, das Zeitlimit ist 10min (damit keiner eine Deadhang Challenge daraus macht), Umgreifen OK, Kreuzgriff OK</p>						
Technisches:						
Durchmesser Salmon Roll min 1m, Rotation Salmon Roll zwischen Anschlägen min 360°, Mindestens alle 180° eine Lücke in der Stangenaufnahme						

<h1>5</h1>	<h2>Weitester einarmiger Laché</h2>					
	Messgröße:	Größte Distanz	Schwellwert:	Min 0,5m	Vorschlag von:	Fabian Scheipner
Ablauf beim Event:						
<ol style="list-style-type: none"> Zwei Stangen werden im Mindestabstand montiert Jeder Athlet kann bis zu 3x versuchen den einarmigen Laché zu schaffen. Er kann die Distanz auch auslassen. <ol style="list-style-type: none"> schaft er ihn, so wird die geschaffte Distanz sein neuer persönlicher Rekord und er bleibt aktiver Athlet schaft er ihn 3x nicht, so scheidet der Athlet aus und sein persönlicher Rekord wird nicht mehr verändert Ist kein Athlet mehr übrig, so endet diese Disziplin. Der Athlet mit der bis dahin besten Leistung gewinnt. Sind alle Athleten fertig mit (2.), so wird der Abstand der Stangen um 10cm erhöht. Weiter mit (2.) 						
Regeln:						
Transfer des Athleten nur unter der Stange und nicht darüber, nur Hände an den Stangen, Kontakt anderer Körperteile OK, aktives Nutzen anderer Körperteile nicht OK, einarmig still hängend starten, nur einarmig aufschwingen, nur einarmig landen, Versuch zählt als erfolgreich gelandet bei erkennbarem Rückschwung nach Landung						
Technisches:						
fest montierte Stangen, 2 Stangen, Stangen parallel zueinander, Stangen auf gleicher Höhe						

<h1>6</h1>	<h2>Meiste ununterbrochene 180° Obstacle Flips</h2>					
	Messgröße:	Anzahl Flips	Schwellwert:	Min 5x 180°	Vorschlag von:	Frank Schmidpeter
Ablauf beim Event:						
<ul style="list-style-type: none"> Ein „Doppelhaken“ wird so oft wie möglich in Folge geflippt Jeder Athlet hat einen (1) Versuch 						
Regeln:						
<p>Aufschwingen beliebig, nach erstem Flip in jedem Rückschwung einen Flip, Rückschwung ohne Flip = Ende, Athlet fängt Obstacle nicht = Ende, Athlet berührt etwas anderes als das Hindernis = Ende, Schwungbewegung endet = Ende, kein Zeitlimit, jeder gefangene Flip gibt einen Punkt, Flip = im Rückschwung Hindernis loslassen und dann in der Flugphase die andere Seite des Hindernisses wieder fangen</p>						
Technisches:						
Hindernis mit 2 Griffpositionen im Abstand von 170-190° (Throwback, Doppelwingnut, Falling Shelf, etc), kein fortlaufender Griff (Cycle Road, 360° Wheel, etc), Abstand Achse zu Griff min 40cm, Griff beliebig, hängend starten						

<h1>7</h1>	<h2>Schnellste Zauberwürfel Lösung einarmig hängend</h2>				
	Messgröße:	Kürzeste Zeit	Schwellwert:	gelöst	Vorschlag von: Mika Schmidt
Ablauf beim Event:					
<ul style="list-style-type: none"> Zuschauer verdrehen Würfel Athlet sieht sich Würfel 1min an Athlet hängt sich einarmig an die Stange und beginnt den Würfel zu lösen Wenn der Athlet den Boden berührt, stoppt die Zeit Jeder Athlet hat einen (1) Versuch 					
Regeln:					
Hängen an Stange mit einer Hand, Zauberwürfel in der anderen Hand, kein Wechseln der Hände, Würfel darf selbst mitgebracht werden, Würfel wird von mehreren außenstehenden Personen blind verdreht, Würfel wird „zufällig“ verdreht und nicht nach einem bestimmten Muster (Beurteilung obliegt Schiri um Muster auszuschließen), Der Athlet darf sich den Würfel vor Beginn des Versuches 1min lang ansehen, erst im Hängen darf mit der Lösung begonnen werden, „Hängen beginnt“ wenn Füße den Boden verlassen, die Zeit stoppt bei erneutem Kontakt mit dem Boden, Nach Boden Kontakt darf der Würfel nicht mehr manipuliert werden, bei gelöstem Würfel ist der Versuch erfolgreich und die Zeit definiert die Wertung					
Technisches:					
Feste Stange, 3x3x3 Zauberwürfel („Rubix Cube“)					

<h1>8</h1>	<h2>Meiste Himmelsleitersprünge in 1min</h2>				
	Messgröße:	Meiste Sprünge	Schwellwert:	Min 10	Vorschlag von: Aurel Adler
Ablauf beim Event					
<ul style="list-style-type: none"> Innerhalb einer Minute an der Himmelsleiter so oft wie möglich hoch und runter Springen Jeder erfolgreich gehaltene und parallele Sprung gibt einen Punkt Jeder Athlet hat einen (1) Versuch 					
Regeln:					
Athlet hat ausschließlich Kontakt zu Stange, Höhe Startposition beliebig, hängend starten, Sprung zählt, wenn beide Seiten der Stange auf derselben Höhe landen, mehrfache Sprünge (doppeln, trippeln, usw.) geben trotzdem nur einen Punkt pro Sprung, Sprünge nach oben und unten sind erlaubt, Nach Belastung der eventuellen Sicherung endet der Versuch, bei Kontakt zum Boden endet der Versuch					
Technisches:					
Material der Zinken Holz oder Metall, Zinkenüberstand 7-10cm, Winkel der Zinken 25-35° zur horizontalen, (optionale) Sicherung der Stange darf max. das Gewicht der Stange ziehen, vertikaler Zinkenabstand 28-32cm					

<h1>9</h1>	<h2>Weitester Connect</h2>				
	Messgröße:	Größte Distanz	Schwellwert:	Min 2m	Vorschlag von: Nicola Wulf
Ablauf beim Event:					
<ul style="list-style-type: none"> Die 3 Stangen starten jeweils im Mindestabstand. Jeder Athlet kann bis zu 3x versuchen den Connect zu schaffen. Er kann die Distanz auch auslassen. <ul style="list-style-type: none"> a) schafft er ihn, so wird die geschaffte Distanz sein neuer persönlicher Rekord und er bleibt aktiver Athlet b) schafft er ihn 3x nicht, so scheidet der Athlet aus und sein persönlicher Rekord wird nicht mehr verändert Ist kein Athlet mehr übrig, so endet diese Disziplin. Der Athlet mit der bis dahin besten Leistung gewinnt. Sind alle Athleten fertig mit (2.), so wird der Abstand der Stangen um 10cm erhöht. Weiter mit (2.) 					
Regeln:					
zum Start darf beliebig aufgeschwungen werden, Transfer des Athleten nur unter der Stange und nicht darüber, nur Hände an den Stangen, Kontakt anderer Körperteile OK, aktives Nutzen anderer Körperteile nicht OK, Versuch ist erfolgreich nach erkennbarem Rückschwung an der letzten Stange, an der mittleren Stange ist kein Rück- oder Zwischenschwung erlaubt (=Connect)					
Technisches:					
fest montierte Stangen, Stangen parallel zueinander, Stangen auf gleicher Höhe					

10

Meiste Sanduhr Loopings in 1min

Messgröße: Meiste Überschläge | Schwellwert: Min 5 | Vorschlag von: David Eilenstein

Ablauf beim Event

- Start bei 45° Auslenkung, ab dann läuft die Zeit
- Jeder Überschlag gibt einen Punkt
- Jeder Athlet hat einen (1) Versuch

Regeln:

Start bei 45° Auslenkung zum Lot, Zeit läuft ab Start des Schwungs, Zeitfenster 1min, Jeder Überschlag gibt einen Punkt, der Schwung muss eigenständig aufgebaut werden, jeder Durchgang durch den Hochpunkt innerhalb des Zeitfenster gibt einen Punkt (egal ob vorwärts oder rückwärts)

Technisches:

Sanduhr Ninja Hindernis, Abstand Standplattform zu Achse mindestens 220cm, Breite mindestens 60cm, Gesamtlänge mindestens 5m, spiegelsymmetrische Bauweise, Drehmoment der exzentrischen Masse (Sand) durch Gewichtskraft und Hebelarm mindestens 350Nm (z.B. 25kg @ 1,5m)