



Competition Rulebook

Versie: 2026-1.3

Geldig vanaf: 12 augustus 2026

Vastgesteld door: BEAT IT RUN B.V.

Website: www.beatit.run

Status: Definitieve Publicatieversie.



1. Doel en toepasselijkheid

1.1 BEAT IT Competition Rulebook

Dit Competition Rulebook bevat de vaste sportieve en operationele regels die van toepassing zijn op alle officiële BEAT IT-wedstrijden. Afwijking daarvan is uitsluitend toegestaan voor zover dit Competition Rulebook die afwijking uitdrukkelijk toestaat.

1.2 Verklaringen deelnemers

Door deelname aan een BEAT IT-wedstrijd verklaart de deelnemer:

- kennis te hebben genomen van dit Competition Rulebook;
- akkoord te gaan met de toepasselijkheid ervan;
- de Event Athlete Guide en verplichte briefingmaterialen te volgen;
- instructies van de wedstrijdleiding, officials, medische staf en veiligheidsorganisatie op te volgen.

1.3 Documenthiërarchie

Naast dit Rulebook kunnen per event aanvullende regels en operationele details worden opgenomen in de Event Athlete Guide en in de Algemene Deelnemersvoorwaarden. Bij strijdigheid geldt, in onderstaande volgorde:

- een bindende veiligheids- of medische beslissing;
- dit Competition Rulebook voor sportieve en wedstrijdtechnische regels;
- de Event Athlete Guide voor event-specifieke uitvoering;
- de Algemene Deelnemersvoorwaarden voor ticketing, aansprakelijkheid, annulering, persoonsgegevens en commerciële voorwaarden;
- overige deelnemersinformatie.

1.4 Wijzigingen

BEAT IT mag dit Rulebook wijzigen wanneer dit redelijkerwijs noodzakelijk is wegens veiligheid, wet- of regelgeving, technische uitvoerbaarheid, evidente fouten of bescherming van sportieve eerlijkheid. Materiële wijzigingen worden zo spoedig mogelijk gepubliceerd en rechtstreeks aan reeds ingeschreven deelnemers gecommuniceerd. Wijzigingen worden niet met terugwerkende kracht toegepast op reeds behaalde resultaten, behoudens correctie van fraude, administratieve fouten of een lopend protest.



2. Definities

BEAT IT: het hardlooppformaat waarbij deelnemers opeenvolgende levels binnen steeds kortere tijdslimieten moeten voltooien.

Event: een officiële BEAT IT-editie die kan bestaan uit één of meerdere aaneengesloten wedstrijddagen binnen dezelfde editie en op dezelfde locatie.

Deelnemer: een persoon die rechtsgeldig is ingeschreven en tot de start is toegelaten.

Division: een wedstrijdvorm binnen BEAT IT, waaronder IMPACT, Challenger en ELITE.

Heat: een afzonderlijke startgroep binnen een Division. Een heat kan, wanneer dit voor het betreffende Event van toepassing is, worden aangeduid als **reguliere Division-heat** of **APEX 50 Championship-heat**.

Level: één volledige wedstrijdcyclus bestaande uit een loopronde en de daaropvolgende Transition Period.

Loopronde: het per event vastgestelde parcours met een officiële afstand van 1.000 meter.

Lap Passage: de passage van start/finish na de eerste omloop wanneer een level uit twee omlopen bestaat; deze passage is geen finish van het level.

Cut-off time: de maximale officiële tijd waarbinnen een level moet zijn voltooid.

Transition Period: de vaste periode tussen de cut-off van een level en het startsignaal van het volgende level.

Call Zone: het afgebakende startvak waarin actieve deelnemers zich vóór het volgende startsignaal moeten bevinden.

Recovery Zone: het afgebakende gebied voor deelnemers die het voorgaande level geldig hebben voltooid.

Cheer Zone: de aangewezen zone voor deelnemers die niet langer actief aan de heat deelnemen.

Final Lap: de beslissende Challenger-ronde van 1.000 meter zonder cut-off, waaraan alle deelnemers deelnemen die level 15 geldig voltooien.

Official: een door BEAT IT aangewezen wedstrijdfunctionaris.

Race Director: de eindverantwoordelijke voor sportieve interpretatie en uitvoering van het event.

Head of Timing: de functionaris die verantwoordelijk is voor de officiële tijdregistratie en timingdata.

Finish Control Official: een door de Race Director aangewezen official die timingstatussen bij finish controleert en automatische ELIM-statussen mag verwerken.

Medical Lead: de medisch eindverantwoordelijke met zelfstandige bevoegdheid om deelname om gezondheids- of veiligheidsredenen te beëindigen.

Ranking Season: de officiële rankingperiode zoals vastgesteld in het Ranking & Qualification Rulebook, waarin geldige Event Scores worden verzameld voor de seizoensranking en kwalificatie voor de daaropvolgende APEX 50 Championships.

December Championship Event: het jaarlijkse BEAT IT Event in december dat het nieuwe Ranking Season opent. Vanaf het eerste volledige Championship-seizoen worden tijdens dit Event de APEX 50 Championships voor Challenger en ELITE georganiseerd en kunnen daarnaast open Challenger- en ELITE-heats plaatsvinden. Voor de piloteditie van december 2026 geldt een afwijkende uitvoering zonder APEX 50 Championship.

APEX 50 Championship Classification: het afzonderlijke Championship-klassement binnen het December Championship Event waarin uitsluitend officieel gekwalificeerde en toegelaten APEX 50-deelnemers worden opgenomen en waarbinnen de APEX 50 Championship-titel en Championship-podiumplaatsen worden vastgesteld.

2.1 Wedstrijdstatussen

FIN – Finisher: de deelnemer heeft het toepasselijke wedstrijd- of finaleresultaat reglementair voltooid.

ELIM – Eliminated: de deelnemer voldoet niet meer aan een reguliere sportieve voorwaarde, zoals een cut-off of Call Zone-deadline.

DNF – Did Not Finish: de deelnemer stopt vrijwillig of wordt om medische of veiligheidsredenen uit de wedstrijd genomen vóór reguliere eliminatie.

DNS – Did Not Start: de deelnemer begint niet aan de toegewezen heat.

DSQ – Disqualified: de deelnemer wordt wegens een overtreding uit de wedstrijd en/of uitslag verwijderd.



3. Het wedstrijdformat

3.1 Basisprincipe

Iedere deelnemer start gelijktijdig met de overige deelnemers in de toegewezen heat. In ieder level moet de deelnemer:

- het volledige parcours afleggen;
- alle verplichte timing- en controlepunten geldig passeren;
- de finishregistratie voltooiën vóór of exact op de geldende cut-off time;
- zich tijdig voor het volgende level in de Call Zone bevinden.

3.2 Centrale wedstrijd klok

De start en cut-off van ieder level worden bepaald door de officiële centrale wedstrijd klok. De effectieve hersteltijd is daardoor afhankelijk van de eigen finishtijd: wie sneller finisht, heeft meer tijd tot de volgende start.

3.3 Transition Period

Voor Challenger en ELITE bedraagt de Transition Period exact 60 seconden. Voor IMPACT bedraagt de Transition Period exact 120 seconden, tenzij de Event Athlete Guide voor een specifieke editie uitdrukkelijk anders vermeldt. De cyclustijd van een level bestaat uit de geldende cut-off time plus de Transition Period.

3.4 Pace ladders

De vaste pace ladders zijn opgenomen in artikel 4. De Event Athlete Guide herhaalt de toepasselijke ladder. Afwijking is uitsluitend toegestaan voor een vooraf gepubliceerde speciale editie, qualifier, testformat of IMPACT-variant, dan wel wanneer aanpassing op grond van artikel 18.3 noodzakelijk is voor de veiligheid.

3.5 Geen individuele tijdcompensatie

Persoonlijke omstandigheden geven in beginsel geen recht op tijdcompensatie of herstart. Dit geldt onder meer voor drukte, inhalen, een valpartij, materiaalproblemen, verkeerde pacing, toiletbezoek of het niet horen van een signaal. Alleen de Race Director kan bij een aantoonbare organisatorische of technische fout een sportief redelijke correctie toepassen.



4. Divisions en pace ladders

4.1 IMPACT Division

De IMPACT Division is een niet-competitieve deelnamevorm. Deelnemers ontvangen officiële individuele timing en behaalde levels, maar er worden geen heatwinnaars, dagwinnaars, podiumplaatsen of rankingpunten toegekend. De overige veiligheids-, timing- en gedragsregels van BEAT IT blijven van toepassing.

De IMPACT Division is bedoeld voor deelnemers die baat hebben bij extra structuur, duidelijkheid en deskundige begeleiding binnen een veilige, vertrouwde en positieve sportomgeving.

Level	Cut-off
1	10:00
2	09:00
3	08:00
4	07:30
5	07:00
6	06:30
7	06:15
8	06:00
9	05:45
10	05:30
11	05:15
12	05:00

4.2 Challenger Division

De Challenger Division is de competitieve BEAT IT-division voor brede deelname. Na level 15 volgt voor alle deelnemers die level 15 geldig voltooien een Final Lap.

Level	Cut-off
1	08:00
2	07:30
3	07:00
4	06:30
5	06:00
6	05:45
7	05:30
8	05:15
9	05:00
10	04:50
11	04:40
12	04:30
13	04:20
14	04:10
15	04:00
THE FINAL LAP	



4.3 ELITE Division

De ELITE Division is de competitieve BEAT IT-division voor snellere lopers. Voor de eerste editie is geen voorafgaande kwalificatietijd vereist; iedere 18+ deelnemer mag zich inschrijven zolang tickets beschikbaar zijn. BEAT IT kan voor toekomstige events toelatingseisen invoeren en publiceert deze vooraf.

Level	Cut-off
1	06:00
2	05:45
3	05:30
4	05:15
5	05:00
6	04:45
7	04:30
8	04:15
9	04:00
10	03:50
11	03:40
12	03:30
13	03:20
14	03:10
15	03:00
16	02:50
17	02:40
18	02:30
19	02:20
20	02:10

Vanaf level 10 wordt de cut-off time per level telkens met 10 seconden verkort. Deze systematiek blijft van toepassing in alle daarop volgende levels en loopt door totdat geen deelnemer binnen de betreffende wedstrijdcategorie het volgende level geldig voltooit.

4.4 Wedstrijdcategorieën

Binnen Challenger en ELITE worden afzonderlijke mannen- en vrouwenklassementen gehanteerd. Voor de pilot wordt geen afzonderlijke competitieve Open Category georganiseerd.

4.5 Leeftijdscategorieën

Leeftijdscategorieën worden uitsluitend informatief in de uitslagen weergegeven. Zij hebben geen invloed op heatwinst, Day Ranking, Event Ranking, podiumplaatsen of rankingpunten. De leeftijd op de wedstrijddag is bepalend.

Categorie
18-36
37-46
47-56
57-66
67+



5. Inschrijving, ticket en deelnamegerechtigdheid

5.1 Persoonlijke inschrijving

Een startbewijs is persoonlijk. Deelname onder de naam, chip of het startnummer van een ander is verboden. Een deelnemer mag binnen hetzelfde BEAT IT Event aan meerdere heats deelnemen wanneer daarvoor afzonderlijk rechtsgeldig is ingeschreven en BEAT IT deze deelname toestaat. Voor rankingdoeleinden wordt per Division uitsluitend het beste geldige persoonlijke Event-resultaat meegenomen, conform het Ranking & Qualification Rulebook.

5.2 Ticketblok en heat allocation

Bij inschrijving kiest de deelnemer een Division en een beschikbaar tijdsblok. Een ticket geeft recht op deelname binnen het gekozen tijdsblok, maar niet noodzakelijk op een specifieke starttijd binnen dat blok. BEAT IT bepaalt de definitieve heatindeling op basis van inschrijvingen, veiligheid, parcourscapaciteit en operationele planning. Voor het BEAT IT Event van 19 en 20 december 2026 sluit de ticketverkoop op maandag 14 december 2026. De definitieve heat en starttijd worden na sluiting van de ticketverkoop zo spoedig mogelijk aan de deelnemer gecommuniceerd.

5.3 Tickettransfer, Resell en Flexticket

De mogelijkheden voor tickettransfer, Resell, naamswijziging en eventuele Flextickets worden geregeld in de geldende Algemene Deelnemersvoorwaarden en de voor het betreffende Event gepubliceerde ticketvoorwaarden.

Voor het BEAT IT Event van 19 en 20 december 2026 wordt geen afzonderlijk Flexticket aangeboden en kan, voor zover beschikbaar voor het betreffende Ticket, gebruik worden gemaakt van de officiële Resell-functionaliteit van de aangewezen ticketingpartner.

Een overdracht, Resell-transactie of wijziging van de tickethouder heeft geen invloed op reeds behaalde persoonlijke sportieve resultaten, rankingpunten, kwalificatierechten of andere niet-overdraagbare sportieve rechten.

5.4 Identiteitscontrole

BEAT IT kan bij check-in verlangen dat de deelnemer een geldig identiteitsbewijs ter inzage toont ter verificatie van identiteit, leeftijd en inschrijving. Tenzij een afzonderlijke wettelijke noodzaak bestaat, wordt geen kopie of scan van het identiteitsbewijs bewaard.

5.5 Minimumleeftijd

Deelname aan de Challenger en ELITE Division is uitsluitend toegestaan aan personen die op de wedstrijddag 18 jaar of ouder zijn. Voor IMPACT gelden de leeftijdsvoorwaarden die voor de betreffende editie in de Event Athlete Guide en inschrijvoorwaarden zijn gepubliceerd; voor de piloteditie is IMPACT toegankelijk voor alle leeftijden.

5.6 Gezondheid

De deelnemer is zelf verantwoordelijk voor een verantwoorde beoordeling van gezondheid en belastbaarheid. De Medical Lead of Race Director kan deelname weigeren of beëindigen wanneer verdere deelname onverantwoord wordt geacht.

5.7 Athlete briefing

Iedere deelnemer is verplicht de Event Athlete Guide en verplichte briefingmaterialen vooraf te raadplegen. Een fysieke of digitale briefing kan verplicht zijn. Het niet volgen van een expliciet verplichte briefing kan leiden tot weigering van de start.



6. Startprocedure

6.1 Officiële signalen

- T-60: start Transition Period;
- T-45: Call Zone opent;
- T-30: laatste oproep;
- T-15: Call Zone sluit;
- T-10: deelnemers staan volledig achter de startlijn en de visuele/auditieve countdown start;
- T-0: officieel startsignaal.

De officiële centrale wedstrijdklok en het officiële startsignaal zijn bindend. De zichtbare countdown is ondersteunend.

6.2 Call Zone

Een deelnemer die niet uiterlijk op T-15 volledig in het aangewezen startvak aanwezig is, ontvangt een automatische ELIM-status. Een late deelnemer mag niet alsnog achter het veld aan starten.

6.3 Startpositie en gedrag

Deelnemers staan volledig achter de startlijn, gebruiken het toegewezen startvak, volgen instructies van officials en hinderen andere deelnemers niet.

6.4 Valse start

Een eerste lichte valse start leidt tot een officiële waarschuwing. Een tweede valse start door dezelfde deelnemer, of een valse start die naar het oordeel van de Race Director bewust of substantieel is, leidt tot ELIM. Tijdens een Challenger Final Lap leidt iedere valse start direct tot ELIM, tenzij de Race Director de volledige start ongeldig verklaart en laat herstarten wegens een technische of organisatorische oorzaak.

7. Parcoursregels

7.1 Volledig parcours

Iedere deelnemer moet het volledige gemarkeerde parcours volgen en alle verplichte timing- en controlepunten passeren. Het overslaan van een deel van het parcours, een omloop of controlepunt leidt tot ELIM en kan bij opzet tot DSQ leiden.

7.2 Officiële afstand en omlopen

De officiële afstand van een level bedraagt 1.000 meter, gemeten over de kortst toegestane looplijn. Wanneer het parcours uit twee omlopen bestaat, moet de deelnemer beide omlopen volledig afleggen. Een Lap Passage na de eerste omloop geldt niet als voltooiing van het level.

7.3 Looprichting en ideale lijn

De looprichting wordt per event vastgesteld in de Event Athlete Guide. De binnenzijde van het parcours vormt de ideale en kortste racelijn. Deelnemers houden zoveel mogelijk een voorspelbare looplijn aan. Een deelnemer die duidelijk langzamer loopt dan het omliggende veld houdt waar redelijkerwijs mogelijk de buitenzijde aan en laat de binnenzijde vrij voor snellere deelnemers.

7.4 Inhalen

Een inhalende deelnemer blijft verantwoordelijk voor een veilige inhaalbeweging. Bewust blokkeren, plotseling van lijn veranderen om een andere deelnemer te hinderen of een deelnemer de doorgang onmogelijk maken is verboden.



7.5 Hinderen en contact

Verboden zijn onder meer:

- duwen, trekken of vasthouden van een andere deelnemer;
- opzettelijk fysiek contact of gevaarlijk van richting veranderen;
- een deelnemer insluiten of bewust de doorgang blokkeren;
- spugen naar een deelnemer of official;
- afval op het parcours gooien buiten aangewezen zones;
- agressief, discriminerend, racistisch, homofob of anderszins intimiderend gedrag.

Incidenteel en onvermijdelijk contact in een druk deelnemersveld leidt niet automatisch tot een sanctie.

7.6 Hulp van buitenaf

Pacing, duwen, trekken, fysieke ondersteuning of coaching via audioapparatuur door derden is niet toegestaan. Aanmoediging door publiek is toegestaan.

7.7 Verlaten van het parcours

Een deelnemer mag het parcours uitsluitend verlaten op aanwijzing van een official, wegens een noodsituatie of om direct gevaar te vermijden. Indien voortzetting wordt toegestaan, keert de deelnemer terug op of vóór het punt waar het parcours werd verlaten en mag geen sportief voordeel zijn verkregen. In alle overige gevallen leidt het verlaten van het parcours tot ELIM of DSQ.

8. Timing, checkpoints en cut-off

8.1 Officieel timingsysteem

BEAT IT maakt gebruik van het professionele elektronische timingsysteem van MYLAPS. De officiële registratie vindt plaats door transponderregistratie en de door BEAT IT aangewezen timing- en controlepunten. Officiële registraties worden verricht bij 250 meter, 500 meter, 750 meter en de finish op 1.000 meter. De tijdregistratie vindt plaats met een nauwkeurigheid tot 0,001 seconde.

BEAT IT kan daarnaast gebruikmaken van back-uptiming, officiële finishcamera's, videoregistratie, handmatige registratie en aangewezen officials.

8.2 Cut-off

Een level geldt als tijdig voltooid wanneer de officiële finishregistratie vóór of exact op de cut-off plaatsvindt. Een tijd gelijk aan de cut-off is geldig; iedere registratie daarna leidt tot ELIM.

Voorbeeld	Status
Cut-off 05:00.000 / finish 05:00.000	Geldig
Cut-off 05:00.000 / finish 05:00.001	ELIM

8.3 Bepalend meetpunt en Final Lap

Voor het halen van een cut-off is de officiële transpondertijd bepalend. Voor de finishvolgorde van een Challenger Final Lap is het moment waarop de romp het verticale vlak van de finishlijn bereikt beslissend; officiële finishcamera- of videobeelden mogen daarbij worden gebruikt.

8.4 Ontbrekende registratie

Wanneer een automatische registratie ontbreekt, wordt de deelnemer niet tot de Recovery Zone toegelaten tenzij een Finish Control Official op basis van officiële back-updata voldoende kan vaststellen dat het level geldig is voltooid. Officieel bewijs kan bestaan uit checkpointregistraties, back-uptiming en officiële wedstrijdbeelden. Privébeelden of gegevens van deelnemers en toeschouwers gelden niet als officieel bewijs.

Wanneer de status door een vermoedelijke technische storing niet vóór sluiting van de Call Zone definitief kan worden bevestigd, kan de Race Director de deelnemer voorlopig toelaten tot het volgende level wanneer officiële gegevens sterk wijzen op een geldige prestatie. Voorlopige toelating schept geen definitief recht op klassering.



8.5 Live informatie

Live rankings, wearables, LED-schermen, apps en mededelingen van de presentator zijn informatief. Alleen officiële timingdata en een bevoegde wedstrijdstatus zijn bindend.

9. Recovery Zone, voeding en volgende ronde

9.1 Routing

Na een geldige finish volgt de verplichte route: **Finish** → **Timingcontrole** → **Recovery Zone** → **Call Zone** → **Start**. Een geëlimineerde deelnemer volgt de aangewezen route naar de Cheer Zone.

9.2 Herstel en consumpties

Tijdens een actief level is drinken, eten en het gebruiken van gels niet toegestaan. In de Recovery Zone zijn door BEAT IT verstrekte drankflessen en door BEAT IT verstrekte of persoonlijke gels toegestaan. Andere voeding, eigen drinkflessen en externe ondersteuning zijn niet toegestaan, tenzij de Event Athlete Guide uitdrukkelijk anders bepaalt.

9.3 Afval

Afval, gels en drankverpakkingen worden uitsluitend in de aangewezen zones weggegooid. Materialen mogen niet worden meegenomen naar de startlijn wanneer dit door officials wordt verboden.

9.4 Medische behandeling

Eenvoudige medische handelingen zijn toegestaan wanneer zij geen oneerlijk voordeel opleveren, andere deelnemers niet hinderen en de deelnemer niet buiten de normale route naar de volgende start helpen. De wedstrijdklok wordt niet stilgezet.

10. Eliminatie, DNF en uitstappen

10.1 Automatische ELIM-status

Een automatische ELIM-status volgt wanneer een deelnemer:

- de geldende cut-off niet haalt;
- niet alle verplichte MYLAPS-registratiepunten geldig passeert;
- onvoldoende omlopen aflegt;
- niet tijdig in de Call Zone aanwezig is;
- op basis van officiële timingdata niet gerechtigd is door te gaan.

De Head of Timing en daartoe aangewezen Finish Control Officials mogen deze objectieve status namens de Race Director direct verwerken.

10.2 DNF

Een deelnemer die vrijwillig stopt of door de Medical Lead of Race Director om medische of veiligheidsredenen uit de wedstrijd wordt genomen vóór reguliere eliminatie krijgt de status DNF.

10.3 Verlaten actief wedstrijdgebied

Een deelnemer die niet langer actief is maakt waar mogelijk onmiddellijk ruimte voor anderen en volgt de instructies van de dichtstbijzijnde official naar de veilige uitgang of Cheer Zone. De Event Athlete Guide beschrijft de event-specifieke uitstaproutes. Het negeren van veiligheidsinstructies kan leiden tot DSQ en verwijdering van de locatie.

10.4 Resultaat na ELIM

Een correct geëlimineerde deelnemer behoudt het aantal geldig voltooide levels, de daarbij behorende officiële tijden en, indien van toepassing, rankingpunten volgens het afzonderlijke Ranking & Qualification Rulebook.



11. Finalefase en heatwinnaars

11.1 Challenger Final Lap

Alle deelnemers die level 15 geldig voltooien kwalificeren zich voor één Final Lap van 1.000 meter zonder cut-off. De finishvolgorde bepaalt per heat afzonderlijk de eindpositie. Binnen iedere heat wordt één mannelijke en één vrouwelijke heatwinnaar vastgesteld.

11.2 DNF in de Final Lap

Een Final Lap-deelnemer mag vrijwillig stoppen en kan door de Medical Lead of Race Director worden gestopt. Indien een deelnemer de Final Lap niet voltooit, wordt de rangschikking tussen niet-finishers bepaald op basis van:

- het verst geldig gepasseerde officiële checkpoint in de Final Lap;
- de officiële tijd op dat checkpoint;
- de tijd in level 15;
- de cumulatieve tijd over levels 1 tot en met 15;
- gedeelde positie indien nog gelijk.

11.3 ELITE heatwinnaar

Binnen het mannen- en vrouwenklassement wordt afzonderlijk bepaald wie heatwinnaar is. Zodra binnen een wedstrijdcategory nog slechts één deelnemer actief is, is deze deelnemer winnaar van die categorie binnen de heat, mits alle relevante registraties geldig zijn. De deelnemer mag daarna doorlopen om aanvullende levels en een hoger individueel resultaat te registreren. Het niet voltooien van een later level doet geen afbreuk aan de reeds vastgestelde heatwinst.

11.4 Level Winner

Binnen iedere competitieve Challenger- en ELITE-heat wordt per level afzonderlijk een mannelijke en vrouwelijke Level Winner vastgesteld. Dit is de deelnemer die het level binnen de betreffende categorie geldig voltooit met de snelste officiële tijd. Alleen deelnemers met geldige registratie op alle verplichte controlepunten komen hiervoor in aanmerking. Een Level Winner-titel is uitsluitend bedoeld voor sportieve erkenning en statistiek en levert geen aanvullende rankingpunten op.

12. Heat-, Day- en Event Ranking

12.1 Challenger heatklassement

Binnen iedere Challenger-heat bepaalt de finishvolgorde van de Final Lap de eindpositie van deelnemers die de Final Lap geldig voltooien. Deelnemers die de Final Lap starten maar niet voltooien worden gerangschikt conform artikel 11.2. Overige deelnemers worden gerangschikt op basis van het hoogste aantal geldig voltooide levels en de geldende tie-breaks.

12.2 Challenger Day Ranking

Per wedstrijddag worden alle Challenger-heats binnen hetzelfde mannen- en vrouwenklassement samengevoegd. De Day Ranking gebruikt dezelfde rangschikkingslogica als de Challenger Event Ranking uit artikel 12.4, maar uitsluitend voor deelnemers die op die wedstrijddag hebben deelgenomen. De nummer 1 is de Day Winner; de nummers 1, 2 en 3 vormen het Day Podium.



12.3 ELITE Day Ranking

Per wedstrijddag worden alle ELITE-heats binnen hetzelfde mannen- en vrouwenklassement samengevoegd. De rangschikking wordt bepaald door:

- hoogste aantal geldig voltooide levels;
- bij een gelijk aantal levels: snelste tijd in het laatst volledig voltooide level;
- snelste cumulatieve tijd over alle volledig voltooide levels;
- snelste tijd in het voorlaatste volledig voltooide level;
- gedeelde positie indien nog altijd gelijk.

De nummer 1 is de Day Winner; de nummers 1, 2 en 3 vormen het Day Podium.

12.4 Event Ranking

Ongeacht het aantal wedstrijddagen wordt per competitieve Division en per mannen- en vrouwenklassement één officiële Event Ranking vastgesteld over alle heats en alle wedstrijddagen van hetzelfde Event. Heatwinnaars, Day Winners en Day Podium-deelnemers ontvangen voor deze titels geen aanvullende rankingpunten; uitsluitend de uiteindelijke Event Position bepaalt de Position Points.

Voor Challenger worden eerst alle deelnemers die de Final Lap geldig voltooien Event-breed gerangschikt op officiële Final Lap-tijd. Wanneer twee of meer Final Lap-finishers exact dezelfde officiële Final Lap-tijd registreren, wordt hun onderlinge volgorde bepaald door achtereenvolgens: de snelste officiële tijd in level 15; de snelste cumulatieve tijd over levels 1 tot en met 15; en de snelste officiële tijd in level 14. Indien deelnemers daarna nog volledig gelijk staan, delen zij dezelfde Event Position. Daarna volgen Final Lap-DNF's, gerangschikt volgens artikel 11.2. Vervolgens worden overige deelnemers gerangschikt op: hoogste aantal volledig voltooide levels; snelste tijd in het laatst volledig voltooide level; snelste cumulatieve tijd; snelste tijd in het voorlaatste volledig voltooide level; en daarna gedeelde positie indien nog gelijk.

Voor ELITE wordt de Event Ranking bepaald door: hoogste aantal geldig voltooide levels; bij een gelijk aantal levels de snelste tijd in het laatst volledig voltooide level; vervolgens de snelste cumulatieve tijd over alle volledig voltooide levels; vervolgens de snelste tijd in het voorlaatste volledig voltooide level; en daarna gedeelde positie indien nog gelijk.

Wanneer twee of meer deelnemers na toepassing van alle geldende sportieve tie-breaks volledig gelijk staan, delen zij dezelfde Event Position.

12.5 December Championship Event

Het jaarlijkse BEAT IT Event in december heeft een bijzondere sportieve functie. Vanaf het eerste volledige Championship-seizoen worden tijdens dit Event binnen de Challenger Division en de ELITE Division zowel APEX 50 Championship-heats als open heats georganiseerd.

De APEX 50 Championship Classification en de officiële December Event Ranking zijn afzonderlijke classificaties met ieder een eigen doel.

De editie van december 2026 vormt de eerste toepassing van de December Event Ranking als opening van een nieuw Ranking Season, maar kent nog geen APEX 50 Championship Classification omdat aan deze editie geen voorafgaand volledig Ranking Season is voorafgegaan.

APEX 50 Championship Classification

Uitsluitend deelnemers die zich conform het Ranking & Qualification Rulebook voor het betreffende APEX 50 Championship hebben gekwalificeerd en officieel tot het Championship-startveld zijn toegelaten, worden opgenomen in de APEX 50 Championship Classification. Alleen deze deelnemers kunnen de APEX 50 Championship-titel en Championship-podiumplaatsen behalen.



December Event Ranking

Voor de officiële December Event Ranking worden binnen iedere competitieve Division en ieder mannen- en vrouwenklassement alle geldige resultaten uit alle APEX 50 Championship-heats en alle open heats van hetzelfde December Event samengevoegd en gerangschikt volgens de reguliere Event Ranking-methodiek uit artikel 12.4.

De December Event Ranking vormt het eerste officiële rankingresultaat van het daaropvolgende Ranking Season. Position Points en Completion Points worden toegekend conform het geldende Ranking & Qualification Rulebook.

Een deelnemer uit een open heat kan in de December Event Ranking een hogere Event Position behalen dan één of meer deelnemers uit een APEX 50 Championship-heat, waaronder de APEX 50 Champion. Een dergelijke Event Position geeft de deelnemer uit de open heat geen recht op de APEX 50 Championship-titel of een Championship-podiumplaats.

Deelname aan een APEX 50 Championship geeft voor het daaropvolgende Ranking Season geen bonuspunten, gegarandeerde Event Position of andere beschermde rankingpositie. De rankingpunten voor het nieuwe seizoen worden uitsluitend bepaald door het daadwerkelijk behaalde sportieve resultaat binnen het volledige December Event.

12.6 Pilot Event 19 & 20 december 2026

Het BEAT IT Event van 19 en 20 december 2026 vormt de eerste officiële qualifying Event van het Ranking Season dat leidt naar de APEX 50 Championships van december 2027.

Omdat tijdens deze pilot nog geen voorafgaand APEX 50 Championship wordt georganiseerd, bestaat het Event uitsluitend uit open IMPACT-, Challenger- en ELITE-heats. Voor Challenger en ELITE wordt per mannen- en vrouwenklassement één officiële Event Ranking vastgesteld over alle heats en beide wedstrijddagen conform artikel 12.4.

De officiële Event Position en het aantal geldig voltooide levels worden voor Challenger en ELITE overeenkomstig het Ranking & Qualification Rulebook omgezet in Position Points, Completion Points en een officiële Event Score voor het Ranking Season richting APEX 50 2027.

Deelname aan de pilot telt als een geldige qualifying Event participation voor de minimale deelname-eis richting APEX 50 2027, voor zover de deelnemer conform het Ranking & Qualification Rulebook een geldige deelname heeft geregistreerd.

Een deelnemer mag binnen het Event meerdere heats lopen wanneer daarvoor rechtsgeldig is ingeschreven en BEAT IT deze deelname toestaat. Per Division wordt uitsluitend het beste geldige persoonlijke Event-resultaat meegenomen voor de officiële Event Ranking en rankingpunten.

Naast de officiële seizoensranking mag BEAT IT de resultaten van de pilot gebruiken voor een Provisional Entry Ranking ten behoeve van onder meer seeding, heat allocation, communicatie en eventuele prioritering bij toekomstige inschrijving. Deze Provisional Entry Ranking wijzigt de officiële rankingpunten of Event Score niet en creëert geen zelfstandig sportief kwalificatierecht buiten het Ranking & Qualification Rulebook.

12.7 Bekrachtiging

Een uitslag is voorlopig totdat de protesttermijn is verstreken en eventuele onderzoeken en beroepen zijn afgerond. De Head of Timing stelt de timingdata vast; de Race Director bekrachtigt de sportieve uitslag. BEAT IT RUN B.V. publiceert de bekrachtigde uitslag.



13. Uitrusting en apparatuur

13.1 Verplichte uitrusting

- het officiële startnummer;
- de toegewezen timingchip of officiële wearable;
- geschikte sportkleding, inclusief ten minste een top en broek;
- gesloten hardloopschoenen (maximale zoolhoogte 40mm).

13.2 Startnummer en timingchip

Startnummer en chip moeten correct worden gedragen, mogen niet worden aangepast of overgedragen en moeten op verzoek aan officials worden getoond.

13.3 Schoenen

Reguliere hardloopschoenen, inclusief carbon-plated modellen, zijn toegestaan. Metalen spikes zijn niet toegestaan. BEAT IT kan schoenen verbieden die het parcours beschadigen of een veiligheidsrisico vormen. Schoenen met een zoolhoogte hoger dan 40mm zijn niet toegestaan tijdens een BEAT IT race.

13.4 Hoofdtelefoons

Het dragen of gebruiken van hoofdtelefoons, oordoppen en andere apparatuur die het horen van signalen of instructies kan beperken is niet toegestaan in het actieve wedstrijdgebied. Deelnemers wordt geadviseerd dergelijke apparatuur niet mee te nemen. Eventueel beschikbare lockers worden op eigen risico gebruikt.

13.5 Sporthorloges en smartwatches

Sporthorloges en smartwatches zijn toegestaan voor onder meer live tempo, hartslag, GPS en rondetijd. Het tijdens een actief level actief lezen, beantwoorden of anderszins gebruiken van communicatie, coaching of externe live pacinginstructies via een smartwatch of ander elektronisch apparaat is verboden. Telefoons en kleine handcamera's mogen uitsluitend worden gebruikt wanneer de Event Athlete Guide dit uitdrukkelijk toestaat en onder de daarin opgenomen veiligheidsvoorwaarden. Selfiesticks zijn tijdens een actief level niet toegestaan.

13.6 Wearable status

Een door BEAT IT gebruikte status-wearable is informatief. Officiële timingdata en de bevoegde wedstrijdstatus blijven leidend.

14. Gedragscode

Iedere deelnemer gedraagt zich sportief en respectvol tegenover andere deelnemers, officials, vrijwilligers, medisch personeel, publiek, locatiepersoneel, sponsors en partners. Verboden zijn onder meer agressie, bedreiging, discriminatie, intimidatie, vandalisme, doelbewuste misleiding, manipulatie van timingapparatuur en ander onsportief gedrag.

15. Sancties en penalty matrix

15.1 Sancties

BEAT IT hanteert voor de pilot de volgende sancties: informele instructie, officiële waarschuwing, ELIM, DSQ, verwijdering van het event, verlies van rankingrechten en tijdelijke of permanente uitsluiting van toekomstige events. Tijdsstraffen en plaatsingsstraffen worden in de pilot niet gebruikt.

15.2 Penalty matrix

Overtreding		
Startnummer/chip onjuist gedragen	Waarschuwing + directe correctie	ELIM bij niet corrigeren
Te laat in Call Zone	ELIM	n.v.t.
Eerste lichte valse start	Officiële waarschuwing	n.v.t.
Tweede/bewuste valse start	ELIM	DSQ bij herhaald wangedrag
Onopzettelijke lichte hinder	Waarschuwing	ELIM bij herhaling
Bewust blokkeren of gevaarlijk contact	ELIM	DSQ
Afsnijden / gemist controlepunt	ELIM	DSQ bij opzet
Verboden hulp van buitenaf	Waarschuwing of ELIM afhankelijk van voordeel	DSQ bij opzet/herhaling
Identiteits- of chipfraude	DSQ	Tijdelijke uitsluiting
Manipulatie timingdata	DSQ	Tijdelijke of permanente uitsluiting
Agressie, discriminatie of bedreiging	DSQ + verwijdering	Schorsing
Negeren veiligheids- of medische instructie	ELIM of DSQ	Verwijdering
Doorgaan na officiële eliminatie	DSQ	Uitsluiting volgend event

15.3 Proportionaliteit

Bij een discretionaire sanctie wordt rekening gehouden met ernst, verkregen voordeel, gevaar voor anderen, opzet, herhaling, fase van de wedstrijd en de mogelijkheid om het nadeel te herstellen.

16. Officials en bevoegdheden

16.1 Parcoursmarshals en officials

Parcoursmarshals en overige officials geven operationele en veiligheidsinstructies, constateren overtredingen en rapporteren incidenten. Zij leggen geen discretionaire sportieve sancties op, tenzij die bevoegdheid uitdrukkelijk door de Race Director is gedelegeerd.

16.2 Head of Timing en Finish Control

De Head of Timing en aangewezen Finish Control Officials mogen objectieve automatische ELIM-statussen namens de Race Director verwerken op basis van officiële timing-, checkpoint- en startregistratie.

16.3 Race Director

De Race Director heeft de eindverantwoordelijkheid voor interpretatie van dit Rulebook, discretionaire sportieve sancties, DSQ, neutralisatie, herstart, wedstrijdtechnische uitzonderingen en bekrachtiging van uitslagen.

16.4 Medical Lead

De Medical Lead kan een deelnemer zelfstandig onderzoeken en deelname onmiddellijk beëindigen wanneer verdere deelname medisch of vanuit veiligheidsoogpunt onverantwoord wordt geacht. Deze medische beslissing is niet via een sportief protest ongedaan te maken.



16.5 Jury of Appeal

Op iedere wedstrijddag is een Jury of Appeal bestaande uit 3 personen beschikbaar, met minimaal één vooraf aangewezen reservejurylid. Een persoon die direct betrokken was bij de bestreden beslissing neemt niet deel aan de behandeling van het beroep en wordt voor dat beroep vervangen door een reservejurylid.

17. Protesten en beroep

17.1 Direct melden

Een deelnemer meldt een vermeende fout of onregelmatigheid zo snel mogelijk bij een official of de Protest Desk.

17.2 Formeel protest

Een formeel protest moet door de deelnemer zelf of diens geregistreerde teammanager binnen 15 minuten na publicatie van de voorlopige uitslag of de bestreden beslissing bij de fysieke Protest Desk worden ingediend via het officiële protestformulier. Het protestbedrag bedraagt €50.

17.3 Bewijs

De Race Director en Jury of Appeal mogen gebruikmaken van officiële timingdata, MYLAPS-checkpoints, finishcamera's, officiële wedstrijdbeelden, verklaringen van officials, sensordata en parcoursregistratie. Door deelnemers of toeschouwers aangeleverd privébeeldmateriaal wordt niet als formeel bewijs geaccepteerd.

17.4 Protestbedrag

Het protestbedrag wordt volledig terugbetaald wanneer het protest geheel of gedeeltelijk gegrond wordt verklaard.

17.5 Beroep

Tegen de beslissing op een formeel protest kan binnen 15 minuten beroep worden ingesteld bij de Jury of Appeal. De beslissing van de Jury of Appeal is voor het betreffende event sportief definitief, behoudens correctie van een aantoonbare administratieve fout of fraudeonderzoek.

18. Veiligheid en medische bevoegdheid

18.1 Veiligheid heeft voorrang

Veiligheids- en medische beslissingen gaan altijd vóór het wedstrijdformat, tijdschema en commerciële of sportieve belangen.

18.2 Eigen verantwoordelijkheid

De deelnemer moet onmiddellijk stoppen en medische hulp zoeken bij onder meer pijn op de borst, ernstige benauwdheid, desoriëntatie, verlies van coördinatie, flauwvallen, acute blessure of andere alarmerende klachten.

18.3 Weers- en omgevingsomstandigheden

Bij hitte, kou, gladheid, onweer, rook, luchtkwaliteitsproblemen of andere risico's kan BEAT IT starttijden aanpassen, extra herstel invoeren, heats verkleinen, het parcours wijzigen, de wedstrijd neutraliseren, onderbreken of staken. Een wijziging van de pace ladder gebeurt alleen wanneer dit vanuit veiligheid noodzakelijk is en wordt door de Race Director expliciet gecommuniceerd.



19. Neutralisatie, technische storing en staken

19.1 Neutralisatie

Een heat kan tijdelijk worden geneutraliseerd wanneer een incident de veiligheid of sportieve eerlijkheid van een relevant deel van het veld substantieel beïnvloedt.

19.2 Herstart of hervatting

De Race Director bepaalt of een level opnieuw wordt gestart, deelnemers doorgaan vanaf een bepaald level, het laatst volledig afgeronde level de uitslag bepaalt of een andere sportief redelijke oplossing nodig is.

19.3 Individueel incident

Een individueel incident leidt niet automatisch tot neutralisatie.

19.4 Storing timingsysteem

Bij technische storing wordt zoveel mogelijk gebruikgemaakt van back-uptiming, officiële video/fotoregistratie, checkpointdata, handmatige registratie en daarna een door de Race Director vastgestelde sportief redelijke oplossing.

19.5 Definitief staken

Wanneer hervatting niet veilig of eerlijk mogelijk is, kan een heat of event definitief worden gestaakt. De Race Director bepaalt of op basis van de beschikbare geldige data een officiële sportieve uitslag kan worden vastgesteld.

20. Alcohol, verdovende middelen en antidoping

Deelname onder invloed van alcohol, verdovende middelen of andere stoffen waardoor veiligheid, coördinatie of beoordelingsvermogen wordt beïnvloed, is verboden. BEAT IT mag deelname weigeren of beëindigen wanneer hiervoor redelijke aanwijzingen bestaan.

Een formeel antidopingregime is uitsluitend van toepassing wanneer BEAT IT vooraf een afzonderlijke Anti-Doping Policy publiceert. Eventuele toekomstige antidopingcontroles, verboden lijsten, sancties en beroepsprocedures worden in dat afzonderlijke beleid geregeld.

21. Prijzen, badges en kwalificatie

21.1 Finisher Badge

Deelnemers uit de Challenger en ELITE Division die Level 10 geldig voltooien kwalificeren zich voor de officiële BEAT IT Finisher Badge, voor zover de Event Athlete Guide voor de betreffende editie geen afwijkende badgevoorwaarde vermeldt. IMPACT-deelnemers kwalificeren zich voor de officiële BEAT IT Finisher Badge door de IMPACT-race te voltooien zoals voor het Event vastgesteld.

21.2 Heatwinnaars en dagpodium

Iedere Challenger- en ELITE-heat kent één mannelijke en één vrouwelijke heatwinnaar. Per wedstrijddag wordt binnen iedere competitieve Division één mannelijke en één vrouwelijke Day Winner vastgesteld; de nummers 1, 2 en 3 vormen het Day Podium. Day Winners en Day Podium-deelnemers worden opgenomen in de officiële prijsuitreiking. Deze dagtitels hebben geen zelfstandige invloed op rankingpunten.

21.3 Prijzen

Prijzen worden uitsluitend toegekend aan deelnemers die correct zijn ingeschreven, alle relevante regels hebben nageleefd en niet achteraf worden gediskwalificeerd.



21.4 Ranking en toekomstige kwalificatie

Rankingpunten, Provisional Entry Rankings, seizoensrankings en kwalificatie voor de jaarlijkse APEX 50 Championships zijn persoonlijk en worden uitsluitend vastgesteld conform het geldende Ranking & Qualification Rulebook.

Zowel de Challenger Division als de ELITE Division kent jaarlijks in december een eigen APEX 50 Championship met een maximaal startveld van 50 mannen en 50 vrouwen per Division. De reguliere kwalificatieplaatsen worden toegekend op basis van de definitieve seizoensranking, met inachtneming van de geldende kwalificatie- en deelnamevoorwaarden en eventuele wildcardbepalingen uit het Ranking & Qualification Rulebook.

Het jaarlijkse December Championship Event vormt tevens de opening van het daaropvolgende Ranking Season. Voor de eerste editie op 19 en 20 december 2026 geldt dezelfde season-opening systematiek, met dien verstande dat tijdens deze pilot nog geen APEX 50 Championship wordt georganiseerd. Vanaf het eerste volledige Championship-seizoen worden de officiële resultaten van zowel de APEX 50 Championship-heats als de open Challenger- en ELITE-heats binnen het December Championship Event voor het nieuwe Ranking Season verwerkt conform artikel 12.5 en het Ranking & Qualification Rulebook.

Een APEX 50 Championship-positie of Championship-titel geeft geen recht op bonuspunten, een gegarandeerde Event Position of een andere beschermde rankingpositie in het daaropvolgende Ranking Season. Rankingpunten voor het nieuwe seizoen volgen uitsluitend uit het daadwerkelijk behaalde sportieve resultaat binnen de officiële December Event Ranking.

22. Ticketannulering, eventwijzigingen en onvoorziene situaties

22.1 Deelnemer annuleert

Bij annulering door de deelnemer, ziekte, blessure, te late aankomst of niet verschijnen bestaat geen recht op restitutie, behoudens voor zover een definitief vastgestelde Flexticketregeling anders bepaalt.

22.2 Annulering door BEAT IT

Wanneer een event volledig door BEAT IT wordt geannuleerd en niet wordt verplaatst, wordt de ticketprijs gerestitueerd, exclusief eventuele niet-restitueerbare service- of transactiekosten voor zover dit juridisch is toegestaan.

22.3 Verplaatsing

Wanneer een event naar een andere datum wordt verplaatst, blijft het ticket geldig voor de nieuwe datum. Deelnemers die niet kunnen deelnemen krijgen gedurende een door BEAT IT vastgestelde termijn de mogelijkheid restitutie van de ticketprijs aan te vragen.

22.4 Wijziging binnen gekozen tijdsblok

Een wijziging van de exacte starttijd binnen het bij aankoop gekozen tijdsblok geeft geen recht op restitutie.

22.5 Onderbreking of voortijdige beëindiging

Wanneer een heat of event op de wedstrijddag wegens veiligheid, overmacht of andere zwaarwegende omstandigheden wordt aangepast, onderbroken of voortijdig beëindigd, bestaat niet automatisch recht op restitutie. De verdere gevolgen worden bepaald conform de Algemene Deelnemersvoorwaarden.



22.6 Locatiewijziging

Een wijziging naar een naar redelijke maatstaven vergelijkbare locatie in dezelfde regio leidt niet automatisch tot restitutie.

22.7 Onvoorziene sportieve situaties

In situaties waarin dit Rulebook niet voorziet neemt de Race Director een beslissing die zoveel mogelijk is gebaseerd op veiligheid, sportieve eerlijkheid, gelijke behandeling, de bedoeling van het BEAT IT-format en beschikbare objectieve gegevens. BEAT IT kan naar aanleiding van een dergelijk incident het Rulebook voor toekomstige events verduidelijken.