

SNOWBOARD GERMANY RULES SBX



3200 SNOWBOARD CROSS (SBX)

3201 Die Strecke

3201.1 Allgemeine Eigenschaften der Strecke

Der Hang sollte vorzugsweise eine mittlere Neigung (nicht flach nicht steil – ideal: 12° $-/+ 2^\circ$) mit abwechslungsreichem Terrain aufweisen. Der SBX Hang muss ausreichend breit sein. Der wichtigste Teil ist vom Start bis zur ersten Kurve, dieser Bereich sollte nicht zu steil sein und einen langen, flachen Bereich mit Funktionen beinhalten, um die Fahrer vor der ersten Bank zu trennen.

Der ideale SBX- Hang erlaubt den Aufbau einiger oder auch aller der folgenden Hindernisse:

Bank, Double Banks, Single, Double oder Triple Jumps, Ollie Jumps, Rollers und Waves - (Single, Double, Triple, etc.), Step-up jumps, spines and double spines, Pro style jumps, Hip jumps, Table top jumps, Step- down jumps. Andere Hindernisse können eingebaut werden; allerdings müssen Sicherheitsüberlegungen immer Vorrang haben.

Die Strecke und die Hindernisse sollten so angelegt sein, dass ein flüssiges Durchfahren möglich ist und die Strecke im Verlauf an Geschwindigkeit gewinnt.

3201.2 Zielraum

Der Zielraum muss ausreichend groß sein um ein sicheres Halten der Wettkämpfer zu gewährleisten. Der Zielraum muss den Teilnehmern ein schnelles Verlassen des Bereichs ermöglichen. Der Bereich muss so abgesperrt sein, dass der Zugang kontrolliert werden kann. Der Aufenthalt im Zielraum ist während des Rennens nur Teilnehmern, Trainern und Offiziellen gestattet.

3201.3 Start

Der Startbereich muss so abgesperrt sein, dass der Zugang kontrolliert werden kann. Der Zutritt ist während des Rennens nur Teilnehmern, Trainern und Offiziellen gestattet.

3201.4 Vorbereitung der Strecke

Für den Bau von Geländeformen und Sprüngen sollte genügend Zeit vorhanden sein, so dass sich der Schnee festigt und diese den Belastungen von Training und Wettkampf standhalten. Die Verwendung künstlicher Hilfsmittel (Salz, Wasser, etc.) ist erlaubt. An Gefahrenstellen für die Läufer

muss die Jury Schutzvorkehrungen treffen. Diese müssen vor der Inspektion abgeschlossen sein.

3201.5 Tore

Ein SBX- Tor besteht aus einer kurzen Kippstange (innen) und einer langen Slalomstange (außen), und welche mit einer Dreiecksflagge verbunden werden.

Die Tore müssen so gesetzt sein, dass die Wettkämpfer sie eindeutig und selbst bei hoher Geschwindigkeit rasch unterscheiden können. Die Tore an zwei aufeinanderfolgende Hindernisse sollten sich stets in der Farbe unterscheiden.

3202 **Kurssetzung**

Das Ausstecken des Kurses muss vor dem offiziellen Training erfolgen. Geringfügige Anpassungen der Kurssetzung können während des Trainings nötig werden, um die Linienführung der Strecke zu optimieren. Werden umfangreichere Anpassungen während des Trainings durchgeführt muss dies allen Teilnehmern und den Trainern mitgeteilt werden.

Blindsprünge und vom Absprung her nicht einsehbare Landstellen sind zu vermeiden. Der Kurs sollte so angelegt sein, dass er die Fahrer so rasch wie möglich nach dem Start trennt und die Hindernisse sollten in gerader Linie vom Start bis zum ersten Schwung angeordnet sein. Der Start soll verhältnismäßig flach sein (12° - 14°).

3203 **Inspektion / Training**

Die Wettkämpfer dürfen die Strecke besichtigen, indem sie den Kurs seitlich oder langsam abwärts rutschen. Die Besichtigungszeiten werden von der Jury festgelegt. Wettkämpfer müssen dabei ihren Helm und ihre Startnummer tragen.

Die Trainingszeiten oder das freie Befahren der Strecke werden von der Jury festgelegt. Die Wettkämpfer sollten mindestens 1-mal vor dem offiziellen Wettkampfbeginn die Strecke befahren können.

Für die Teilnehmer der Altersklassen U12 und U15 ist ein Trainingslauf verpflichtend.

3204 **Start**

3204.1 Startrampe

Die Startrampe muss so konstruiert sein, dass die Wettkämpfer bequem am Start stehen können und möglichst schnell den Startbereich verlassen können.

Die Starteinrichtungen können zusätzlich den Bedürfnissen der einzelnen Wettbewerbe angepasst. Die Startgates müssen sich gleichzeitig öffnen. Den Wettkämpfern darf es nicht möglich sein, die Tore eigenmächtig zu öffnen.

Sollte eines der Tore nachweislich wegen einer technischen Störung blockiert haben wird der Start wiederholt.

3204.2 Startplatz

Die Wahl des Startplatzes erfolgt aufgrund der Qualifikationszeit. Der Athlet mit der besten Qualifikationszeit kann als erster den Startplatz wählen, der Athlet mit der nächstbesten Qualifikationszeit kann als zweiter wählen und so weiter.

Entfällt die Qualifikation, erfolgt die Wahl des Startplatzes aufgrund der aktuellen Deutschen Snowboard Rangliste. Die Ausgabe der Startnummern erfolgt auf Grund der Wertung in der Deutschen Snowboard Rangliste - der Läufer mit der höchsten Punktzahl bekommt jeweils die Startnummer 1.

3204.3 Startkommando

Bevor das Startkommando erfolgt sollte sich der Starter vergewissern dass alle Wettkämpfer bereit sind.

Racers ready – Attention – danach muss zwischen 1 - 4 sec das Startgate öffnen.

Das Startkommando sollte laut und deutlich sowie immer in der gleichen Geschwindigkeit gesprochen werden.

3204.4 Fehlstart

Ein Athlet wird disqualifiziert/ sanktioniert:

- wenn er die Startgate manipuliert.
- wenn er versucht, zu starten, bevor das Startsignal gegeben wurde
- wenn das Startgate durch einen Wettkämpfer und nicht durch den Starter geöffnet wird
- wenn das Startgate durch einen technischen Defekt blockiert ist oder nicht richtig öffnet, muss ein Re-Start durchgeführt werden.

3205 Ausführung eines Snowboard Cross (SBX)

3205.1 Qualifikation

In der Qualifikation wird in der Reihenfolge der Startnummern gestartet. Die Startnummern werden entsprechend der Rangliste vergeben oder manuell ausgelost.

Durch Zeitläufe qualifizieren sich die Wettkämpfer für die Finales. Eine Qualifikation kann auch ohne Zeitläufe durchgeführt werden. Die Startnummern werden aufgrund der besseren Punkte der Deutschen Snowboard Rangliste vergeben.

Es gibt 4 Arten von Zeitläufen für die Qualifikation

3205.1.1 Single Run

Alle Wettkämpfer haben 1 Zeitlauf.
Nicht zulässig für Nationale Meisterschaften.

3205.1.2 Double Run

Alle Wettkämpfer haben 2 Zeitläufe. Die beste Zeit aus beiden Läufen wird gewertet. Wettkämpfer die im 1. Zeitlauf nicht angetreten sind (DNS), den Lauf nicht beendet haben (DNF) oder disqualifiziert wurden (DSQ) dürfen am 2. Zeitlauf teilnehmen.

3205.1.3 Double Run – Cut Down

Im 1. Zeitlauf werden 50 % der Finalplätze vergeben aufgrund der Zeitwertung. (z.B. 24 Wettkämpfer qualifizieren sich nach dem ersten Lauf bei 48 bracket). Nur die Wettkämpfer die sich nicht im 1. Lauf qualifiziert haben nehmen am 2. Lauf teil. Der 2. Lauf wird analog zum 1. Lauf durchgeführt – ohne die bereits qualifizierten Läufer. Die verbleibenden Wettkämpfer qualifizieren sich über die beste Zeit aus beiden Läufen (z.B. Weitere 24 Wettkämpfer qualifizieren sich durch die bessere Zeit aus beiden Läufen).

3205.1.4 Jam Session

Innerhalb einer begrenzten Zeit, haben alle Wettkämpfer die Möglichkeit eine unbegrenzte Anzahl an Zeitläufen zu absolvieren. Die beste Zeit aus allen Läufen wird gewertet. Bei der Qualifikation wird in der Reihenfolge der Startnummern gestartet.
Nicht zulässig für Nationale Meisterschaften.

3205.1.5 Gleiche Qualifikationszeit

3205.1.5.1 Single Run

Haben zwei oder mehr Wettkämpfer dieselbe Zeit, erfolgt die Qualifikation aufgrund der besseren Punktzahl der aktuellen Deutschen Snowboard Rangliste.

3205.1.5.2 Double Run, Cut down System, Jam Session

Haben zwei oder mehr Wettkämpfer dieselbe Zeit, erfolgt die Qualifikation durch die bessere Gesamtzeit aus absolvierten Läufen. Haben zwei oder mehr Wettkämpfer dennoch die dieselbe Zeit, erfolgt die Qualifikation aufgrund der bessere Punktzahl der aktuellen Deutschen Snowboard Rangliste.

3205.1.6 Die Qualifikation wird auf demselben Kurs wie das Finale gefahren.

3206 Finals

Die Finale basieren auf 32 Herren / 16 Damen / 4 Fahrern pro Lauf. In Sonderfällen kann die Jury die Anzahl der Fahrer pro Lauf festlegen.

Die Finale werden als single-knockout durchgeführt.

Entsprechend ihrer Zielplatzierung steigen die ersten zwei Läufer pro Heat in die nächste Runde auf. Die Zieleinfahrt wird an Hand des Körperteils oder des Snowboards bewertet, welches die Ziellinie als erstes überquert.

Im Falle eines Unentschiedens werden die Läufer aufgrund Ihrer besseren Qualifikationszeit gewertet. Im Falle der derselben Qualifikationszeit erfolgt die Wertung durch die bessere Qualifikationszeit aus beiden/ allen Läufen (s. gleiche Qualifikationszeit). Besteht weiterhin ein Unentschieden erfolgt die Wertung aufgrund der besseren Platzierung in der Deutschen Snowboard Rangliste.

Wenn zwei oder mehre Läufer den Lauf nicht beenden (DNF) oder disqualifiziert wurden (DSQ) erfolgt die Wertung aufgrund der Länge der zurückgelegten Strecke – die durchfahrene Tore sind maßgeblich. Wenn zwei oder mehre Läufer den Lauf nicht beenden (DNF) oder disqualifiziert wurden (DSQ) an demselben Tor erfolgt die Wertung aufgrund der ihrer Zielplatzierung. Wird ein Läufer aufgrund einer Unsportlichkeit disqualifiziert so wird dieser als Letzter des Laufs gewertet.

Bei einer Qualifikation mit zwei Zeitläufen darf diese auch durch einen Juryentscheid als Finale gewertet werden.

3206.1 Paarungen SBX Finale

Die Paarungen für die Finalläufe sehen wie folgt aus:

Heat #	1 st position	2 nd position	3 rd position	4 th position
1	1	16	17	32
2	8	9	24	25
3	5	12	21	28
4	4	13	20	29
5	3	14	19	30
6	6	11	22	27
7	7	10	23	26
8	2	15	18	31

Ranking for 4 heats/4 per heat (16) LADIES

Heat #	1 st position	2 nd position	3 rd position	4 th position
1	1	8	9	16
2	4	5	12	13
3	3	6	11	14
4	2	7	10	15

3206.2 Ranking Finale

3206.2.1 Semifinale und Finale

Die zwei schnellsten Läufer aus den beiden Halbfinalen stehen im Finale (Plätze 1 – 4). Die Ränge drei und vier aus den Halbfinalen stehen im Semifinale (Plätze 5 – 8). Die folgenden Platzierungen für die Ergebnisliste resultieren aus der Qualifikation.

In jedem Fall aber bleibt ein Läufer, der sich für eine weitere Runde qualifiziert hat, in dieser Runde, auch wenn seine Qualifikationszeit schlechter war als die Qualifikationszeit eines oder mehrerer Läufer in einer schlechteren Gruppe.

Wenn ein Läufer in den Finales nicht antritt (DNS) wird dieser automatisch als 32 / 16 gewertet. Wenn zwei oder mehrere Läufer in den Finales nicht antreten (DNS) so werden diese automatisch als 32 bzw. 31 / 16 bzw. 15 gewertet. Die bessere Qualifikationszeit entscheidet.

Wenn ein Läufer in den Finals den Lauf nicht beendet (DNF) oder disqualifiziert wird (DSQ), wird dieser automatisch als Letzter des Laufs gewertet.

3206.3 Startnummern

3206.3.1 Qualifikation

Die Startnummern müssen deutlich sichtbar sein. Die Startnummern müssen gut sichtbar getragen werden.

3206.3.2 Finale

Im Finale sollten zur besseren Identifikation der Läufer farbige Startnummern getragen werden. Die Vergabe der farbigen Startnummern muss aufgrund des Startplatzes erfolgen.

3207 Torrichter

Während des Trainings, der Qualifikation und der Finale müssen Torrichter bestellt sein. Die Torrichter müssen so aufgestellt sein, dass alle Sektionen und Tore eingesehen werden können. Die Torrichter melden während des Wettkampfes die Ereignisse an die Jury. Die Torrichter müssen in den Grundregeln regeln (Wettkampfablauf, Aufgaben Torrichter) geschult sein.

Wenn eine Absperrung der Wettkampfstrecke möglich ist, belieben die Torrichter auch nach dem Wettkampf auf Position um Veranstaltungen auf der Wettkampfstrecke absichern (z.B. Siegerehrung).

3208 Berührung / Behinderung

Absichtlicher Kontakt durch Stoßen, Ziehen oder weitere Handlungen, die andere Wettkämpfer zum Bremsen (mit Positionsverlust), Stürzen oder Verlassen des Kurses zwingen, sind verboten und führen automatisch zur Disqualifikation. Unabsichtlicher "zufälliger" Kontakt kann akzeptiert werden. Alle Kontaktvergehen obliegen der Entscheidung des Torrichters und der Jury.

3209 Disqualifikation / Proteste

3209.1 Proteste

Disqualifikationen werden unmittelbar nach jedem Lauf ausgesprochen und/oder an einem vorab definierten Ort am Start und im Zielbereich angeschlagen.

Alle Proteste müssen dem Zielrichter oder einem anderen Jury-Mitglied mitgeteilt werden, bevor der nächste Lauf beginnt. Danach werden keine Proteste mehr akzeptiert. Ein Athlet muss seinen Lauf nicht unterbrechen oder durch Handzeichen deutlichen machen, dass er einen Protest einreichen möchte. Die Proteste bedürfen nicht der Schriftform, es gelten aber alle anderen DWO - Regeln. Die Protestgebühr muss gezahlt werden vor Ende des Rennens bzw. Siegerehrung.

In folgenden Fällen erfolgt eine Disqualifikation:

- Fehlstart
- Behinderung des Gegners, absichtlich

- nicht-korrektes Passieren des Tores
- Beendigung des Rennens, ohne dass mindestens ein Bein in der Bindung fixiert ist
- Disqualifikation gem. Allgemeiner Regeln der DWO

Wenn ein Athlet disqualifiziert / wegen vorsätzlicher Behinderung sanktioniert wurde, werden sie automatisch als letzte im Heat gelistet. Alle anderen Wettbewerber, auch wenn Sie Opfer dieses vorsätzlichen Kontaktes waren, werden sortiert, wie sie ins Ziel kam werden. Sollten die Wettkämpfer nicht das Ziel erreichen, so steigen jene 2 Läufer auf, welche die längste Strecke zurückgelegt haben.

Es ist nicht erlaubt, Wiederholungsläufe auf Grund von absichtlichen Behinderungen durch Wettkämpfer zu geben. Ein Wiederholungslauf wird nur im Fall von höherer Gewalt oder wenn der Teilnehmer durch andere Personen oder Umstände außerhalb des Wettkampfes behindert wurde von der Jury gegeben.