



SandSpirit2017 - Reglement

Allgemeines

Startberechtigt ist jeder Sand- und/oder Snowboarder, Teilnehmer unter 18 Jahren allerdings nur mit schriftlichem Einverständnis eines Erziehungsberechtigten oder einer von einem Erziehungsberechtigten schriftlich ermächtigten Person (z.B. Trainer). Die Disziplinen des SandSpirit2017 werden jeweils als Damen-, Herren- und Jugendwertung (unter 16) ausgetragen. Die für die jeweilige Disziplin ausgegebene Startnummer muss im Wettkampf gut sichtbar am Körper getragen werden.

1. Duell Slalom

1.1 Startkommando Duell Slalom

Nachdem der Start freigegeben ist, fragt der Starter die Bereitschaft der beiden Läufer ab: „*Riders ready?*“ Kommt von Seiten der Läufer kein Einwand, folgt das Kommando „*Attention!*“, worauf hin der Starter innerhalb eines Zeitfensters von ca. fünf Sekunden ohne weiteres Kommando die Startanlage öffnet. Dies löst auch die Zeitnahme aus.

1.2 Qualifikation Duell Slalom

Jeder Teilnehmer hat die Chance, sich über je einen Lauf im roten und blauen Kurs für den Duell Slalom zu qualifizieren. Der jeweils Schnellere der beiden Qualifikationsläufe jedes Teilnehmers wird für die Aufstellung im Starterfeld des Finales gewertet. Bei einem Torfehler ist der Lauf ungültig und wird gestrichen. Die Startreihenfolge ist in den ausgehängten Startlisten ersichtlich, sie wird nach dem Zufallsprinzip ermittelt.

1.3 Finale Duell Slalom

Je nach Anzahl der gültigen Qualifikationen starten in jeder Wertung 2, 4, 8, 16 oder 32 Finalisten. In den Finalläufen fahren pro Runde jeweils zwei Teilnehmer gegeneinander, beide je einmal im roten und im blauen Kurs. Gemessen wird jeweils die Zeitdifferenz zwischen den beiden Läufern, maximal kann diese pro Lauf zwei Sekunden betragen.

Lediglich wenn zwei Teilnehmer nach beiden Läufen einer Runde keine Zeitdifferenz haben, werden die tatsächlichen Laufzeiten heran gezogen, der Läufer mit der schnellsten Einzelzeit kommt in die nächste Runde. Der dritte Platz wird im ‚kleinen Finale‘ zwischen den beiden in den Halbfinalen unterlegenen Läufern ermittelt.



1.4 Torfehler Duell Slalom

Die Torstangen mit ihren Torflaggen sind jeweils schräg zum Kurvenmittelpunkt hin ausgerichtet und müssen auf der Außenseite umfahren werden. Passiert ein Läufer eine Torstange auf der falschen Seite, fährt diese um oder überspringt sie, ist das ein Torfehler. In der Qualifikation ist der Lauf dann ungültig, in den Finalläufen zieht ein Torfehler eine Zeitstrafe von zwei Sekunden nach sich. Wie viele Torfehler der Läufer im gleichen Lauf insgesamt macht, ist nicht relevant.

Unterlaufen beiden Teilnehmern im gleichen Lauf Torfehler, erhält derjenige die Zeitstrafe, der zuerst einen Torfehler gemacht hat. Besteht nach beiden Läufen einer Runde keine Zeitdifferenz weil beide Teilnehmer in jeweils einem der beiden Läufe einen Torfehler hatten, kommt der Läufer mit der schnellsten Einzelzeit in die nächste Runde. Die Läufe werden vom Starter, seinem Assistenten sowie der Jury im Zielraum verfolgt, um Torfehler festzustellen.

2. Boarder Cross

Hier besteht generell Helmpflicht, auch im Training. Weitere Schutzausrüstung (wie z.B. Rückenprotektoren) ist zu empfehlen.

2.1 Startkommando Boarder Cross

Nachdem der Start freigegeben ist, fragt der Starter die Bereitschaft der vier Läufer ab: „Riders ready?“ Kommt von Seiten der Läufer kein Einwand, folgt das Kommando „Attention!“, worauf hin der Starter innerhalb eines Zeitfensters von ca. fünf Sekunden ohne weiteres Kommando die Startanlage öffnet.

2.2 Qualifikation Boarder Cross

Jeder Teilnehmer hat die Chance, sich über einen Einzellauf auf Zeit für den Boarder Cross zu qualifizieren. Bei einem Tor- bzw. Hindernisfehler ist der Lauf ungültig. Die Startreihenfolge ist in den ausgehängten Startlisten ersichtlich, sie wird nach dem Zufallsprinzip ermittelt. Für die Einzelzeitnahme löst jeder Teilnehmer nach Startfreigabe die Zeitnahme selbst aus.

2.3 Finale Boarder Cross

Je nach Anzahl der gültigen Qualifikationen starten in jeder Wertung 4, 8, 16 oder 32 Finalisten. Pro Runde starten jeweils vier Teilnehmer gegeneinander, die beiden Schnellsten kommen in die nächste Runde. Die vier in den Halbfinalläufen ausgeschiedenen Teilnehmer ermitteln im ‚kleinen Finale‘ die Plätze 5 bis 8.

Die Finalisten wählen für jeden Lauf erneut anhand ihrer in der Qualifikation erreichten Zeit



ihre Startbox aus. Die erste Wahl hat der-/diejenige mit der besten Qualifikationszeit, als zweites wählt der/die zweitschnellste Qualifikant/in, dann der/die Dritte und der/die Vierte erhält die letzte freie Startbox.

2.4 Wasserloch & Zieldurchfahrt

Die Ziellinie des Boarder Cross liegt nach einer Wasserdurchfahrt. Damit der Durchgang der Teilnehmer gewertet werden kann, müssen diese die Ziellinie vollständig überqueren.

Stürzen ein oder mehrere Teilnehmer im Wasser, darf ein Fuß aus der Bindung genommen werden, um leichter aus dem Wasser zu kommen. Es muss jedoch bis zur kompletten Überquerung der Ziellinie immer ein Fuß in der Bindung fixiert sein, sonst ist der Lauf des betroffenen Teilnehmers ungültig.

2.5 Tor-/Hindernisfehler Boarder Cross

Alle Torstangen im Kurs müssen korrekt um- und die ggf. damit gekennzeichneten Hindernisse überfahren werden. Kürzt ein Teilnehmer ab, umfährt ein Hindernis oder um-/überfährt /-springt eine Torstange führt dies zur Disqualifikation. Kehrt der Teilnehmer jedoch vor(!) der missachteten Torstange oder des Hindernisses wieder in den Kurs zurück und setzt seinen Lauf fehlerfrei fort, ist sein Lauf gültig. Die Läufe werden vom Starter, seinem Assistenten sowie der Jury im Zielraum verfolgt, um Torfehler festzustellen.

2.6 Berührungen der Läufer untereinander / Fairness

Es liegt in der Natur dieser Disziplin, dass Berührungen zwischen den Teilnehmern eines Durchganges nicht ausbleiben. Absolut unzulässig sind jedoch sämtliche aktiven Berührungen wie schubsen, ziehen, schieben und dergleichen. Ein solches Verhalten führt zur sofortigen Disqualifikation. Hier appelliert das Orga-Team ausdrücklich an Eure sportliche Fairness, schließlich wollen wir alle gemeinsam und unverletzt in der letzten Disziplin antreten: der SandSpirit Party!

3. Water Slide

Beim Water Slide gilt es, eine Wasserfläche nach einem festgesetzten Anlauf vollständig zu überqueren. In die nächste Runde kommt, wer am ‚anderen Ufer‘ mit beiden Füßen in der Bindung komplett außerhalb des Wassers zum Stehen kommt. Bis dahin dürfen die Hände oder andere Körperteile den Boden nicht berühren, fremde Hilfe darf nicht in Anspruch genommen werden.

Der Anlauf wird für jede neue Runde verkürzt. Wer es als Letzter über das Wasser schafft, hat den Water Slide gewonnen. Schafft es keiner der in der letzten Runde verbliebenen



Teilnehmer mehr über das Wasser, zählt die weiteste auf dem Wasser zurück gelegte Strecke.

4. Protest / Wiederholung von Läufen

Aus folgenden Gründen kann Protest eingelegt und ggf. ein Lauf wiederholt werden:

- Nicht vorgesehene Hindernisse im Kurs
- Fehlerhafte Tore/Hindernisse im Kurs
- Fehlfunktion der Startanlage
- Behinderung eines Fahrers durch einen anderen Fahrer

Bedingungen für die Anerkennung eines Protestes und ggf. Wiederholung:

- Der Fahrer stoppt sofort seinen Lauf und verlässt den Kurs
- Der Fahrer meldet seinen Protest sofort der Jury im Zielraum

5. Anwendung des Reglements

Modifizierungen und Vereinfachungen können durch die Veranstalter auch während der Veranstaltung bestimmt werden, wenn besondere Umstände dies erfordern.

6. Versicherung / Verzichtserklärung

Die Teilnahme an einer oder mehreren Disziplinen des SandSpirit2017 ist ausschließlich nach Unterzeichnung einer Verzichtserklärung möglich, die den/die Veranstalter und ihre Helfer von jeglichen Regress- und Versicherungspflichten entbindet. Zudem bestätigt damit jede(r) Teilnehmer(in) krankenversichert zu sein. Darüber hinaus empfehlen wir unbedingt eine Unfallversicherung. Minderjährige Teilnehmer müssen eine von einem Erziehungsberechtigten unterschriebene Erklärung vorlegen.

7. Auflagen für Teilnehmer

Die Teilnehmer müssen:

- das Reglement zur Kenntnis nehmen und befolgen
- Instruktionen der Veranstalter Folge leisten
- sich fair und sportlich verhalten
- sich gemäß Nr. 6 ausreichend versichern
- die Helmpflicht im Boarder-Cross einhalten