



SandSpirit2011 - 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 SandSpirit2011 werden jeweils als Damen-, Herren- und Kinderwertung (unter 16) ausgetragen. Jeder Teilnehmer erhält eine Startnummer, die für alle Disziplinen/Durchgänge gilt. Die Vergabe der Startnummern erfolgt nach dem Zufallsprinzip.

1. Duell Slalom

1.1 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 Starters wird für die Aufstellung im Starterfeld des Finales gewertet. Bei einem Torfehler wird der Lauf gestrichen. Die Startreihenfolge ist in den ausgehängten Startlisten ersichtlich.

1.2 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. Der in Summe schnellere Läufer kommt in die nächste Runde. **Ein Torfehler zieht eine Zeitstrafe von zwei Sekunden für den betroffenen Läufer nach sich.** Der dritte Platz wird im ‚kleinen Finale‘ zwischen den beiden in den Halbfinalen unterlegenen Läufern ermittelt.



1.3 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 fünf Sekunden ohne weiteres Kommando die Startanlage öffnet. Dies löst auch die Zeitnahme aus.

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 und führt zur Disqualifikation bzw. in den Finalläufen des Duell Slalom zu einer Zeitstrafe von zwei Sekunden. 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 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. Für die Einzelzeitnahme löst jeder Teilnehmer nach Startfreigabe die Zeitnahme selbst aus.

2.2 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. **Ein Tor- bzw. Hindernisfehler zieht die Disqualifikation nach sich.** Die vier in den Halbfinalläufen ausgeschiedenen Teilnehmer ermitteln im ‚kleinen Finale‘ die Plätze 5 bis 8.



2.3 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 fünf Sekunden ohne weiteres Kommando die Startanlage öffnet.

2.4 Tor-/Hindernisfehler Boarder Cross

Alle Tore im Kurs müssen korrekt um- und die damit gekennzeichneten Hindernisse überfahren werden. Kürzt ein Teilnehmer ab, umfährt ein Hindernis oder überfährt /-springt eine Torstange führt dies zur Disqualifikation. Die Läufe werden vom Starter, seinem Assistenten sowie der Jury im Zielraum verfolgt, um Torfehler festzustellen.

2.5 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. 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



4. Anwendung des Reglements

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

5. Versicherung

Die Teilnehmer müssen, bevor sie zu dem Rennen zugelassen werden, eine Erklärung unterschreiben, die den Veranstalter von jeglichen Regress- und Versicherungspflichten entbindet. Teilnehmer müssen eine bestehende Krankenversicherung haben, eine Unfallversicherung wird dringend empfohlen. Minderjährige Teilnehmer müssen eine von den Eltern oder dem Erziehungsberechtigten unterschriebene Erklärung vorlegen.

6. Auflagen für Teilnehmer

Die Teilnehmer müssen:

- das Reglement zur Kenntnis nehmen,**
- Instruktionen der Veranstalter Folge leisten,**
- sich fair und sportlich verhalten**
- sich gemäß Nr. 5 ausreichend versichern**
- die Helmpflicht im Boarder-Cross einhalten**