



SandSpirit2024 - Reglement

Allgemeines

Startberechtigt ist jeder Sand- und/oder Snowboarder, Teilnehmer unter 18 Jahren jedoch nur mit schriftlichem Einverständnis eines Erziehungsberechtigten oder einer von einem Erziehungsberechtigten schriftlich ermächtigten Person (z.B. Trainer). Die drei Disziplinen des SandSpirit2024 werden jeweils für Damen und Herren sowie in den Altersklassen U16 (geboren nach 11.07.2008) und Erwachsene gewertet. Je nach Anzahl der Teilnehmer versuchen wir, die Altersklassen in den Finals zusammen zu legen. Bei entsprechendem Teilnehmerfeld versuchen wir zudem eine Wertung U12 (geboren nach 11.07.2012) zu realisieren. Die für die jeweilige Disziplin ausgegebene Startnummer muss im Wettkampf gut sichtbar am Oberkörper 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!*“, woraufhin der Starter innerhalb eines Zeitfensters von ca. fünf Sekunden nach freiem Ermessen und 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 des langsameren Läufers, die Gesamtdifferenz beider Läufe einer Runde ist für das Weiterkommen in die nächste Runde entscheidend. Maximal kann diese pro Lauf zwei Sekunden betragen.

Lediglich wenn zwei Teilnehmer nach beiden Läufen einer Runde keine Zeitdifferenz haben, werden die tatsächlichen Laufzeiten herangezogen, 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, Handschuhe) 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!*“, woraufhin der Starter innerhalb eines Zeitfensters von ca. fünf Sekunden nach freiem Ermessen und 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. Das Wasserloch wird in der Qualifikation nicht überfahren.

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 ersten Läufer, welche die Ziellinie mit mindestens einem Fuß in der Bindung überquert haben, 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 Läufer mit der besten Qualifikationszeit (= niedrigste Startnummer), als zweites wählt der zweitschnellste Qualifikant (=zweitniedrigste Startnummer), dann der Dritte. Der Vierte erhält die letzte freie Startbox. Zur einfachen Orientierung werden die Startnummern für die Finalläufe anhand der Zeiten aus der Qualifikation neu ausgegeben.

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 den SandSpirit am Abend ausklingen lassen.

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

Gründe für einen Protest und ggf. Laufwiederholung:

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

Bedingungen für die Anerkennung eines Protestes und ggf. Laufwiederholung:

- Der betroffene Fahrer stoppt sofort seinen Lauf und verlässt den Kurs
- Der betroffene Fahrer meldet seinen Protest sofort (vor dem nächsten Start) 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 SandSpirit2024 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

Alle Teilnehmer müssen:

- das Reglement zur Kenntnis nehmen und befolgen
- Instruktionen der Veranstalter Folge leisten
- sich fair und sportlich verhalten

Mit dem Ziel der möglichst einfachen Lesbarkeit/Verständnis ist dieses Reglement bewusst nicht gendergerecht formuliert. Selbstverständlich wollen wir damit niemanden ausgrenzen oder in sonst irgendeiner Form benachteiligen. Wir hoffen auf Euer Verständnis.

(Version 19.04.2024)