

# WETTKAMPFORDNUNG SNOWBOARD

Ausgabe 2023.1

Aktualisierung: 15. September 2023

Österreichischer Skiverband | Austrian Ski Federation  
Olympiastraße 10 | 6020 Innsbruck / Austria  
[kampfrichter@skiaustria.at](mailto:kampfrichter@skiaustria.at) | [skiaustria.at](http://skiaustria.at)

[#skiverrückt](https://www.instagram.com/skiverband)

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. SLALOM (SL) // GIANTSLALOM (GS)</b> .....	<b>5</b>
1.1 Definition	5
1.2 Technische Daten – SL, GS, PSL, PGS, SL/GS-DF (Dualformat) .....	5
1.2.1 Höhenunterschied / Torabstand.....	5
1.2.2 Tore SL/GS/PSL/PGS/SL-DF/GS-DF .....	5
1.2.3 Anzahl der Tore .....	6
1.2.4 Abstand der Tore .....	6
1.3 Die Strecke .....	6
1.3.1 Allgemeine Eigenschaften der Strecke SL/GS/PSL/PGS/SL-DF/GS-DF .....	6
1.3.2 Vorbereitung der Strecke .....	6
1.3.3 Mindestbreite .....	6
1.3.4 Ziel .....	6
1.4 Kurssetzung .....	7
1.4.1 Vorbesichtigung .....	7
1.4.2 Anzahl der Tore und Torkombinationen.....	7
1.4.3 Kurssetzung .....	7
1.5 Besichtigung der Strecke .....	8
1.5.1 Besichtigung .....	8
1.5.2 Trainingsstrecke.....	8
1.6 Start	8
1.6.1 Startintervalle .....	8
1.6.2 Startreihenfolge.....	8
1.6.3 Startsignal .....	8
1.6.4 Fehlstart.....	9
1.7 Ausführung Slalom / Giantlalom .....	9
1.7.1 Zwei Läufe.....	9
1.7.2 Beschränkungen im zweiten Lauf .....	9
<b>2 PARALLELWETTKÄMPFE (PSL, PGS, SL-DF, GS-DF)</b> .....	<b>9</b>
2.1 Definition	9
2.2 Technische Daten .....	9
2.2.1 Höhenunterschied / Torabstand.....	9
2.2.2 Tore.....	10
2.2.3 Anzahl der Tore .....	10
2.3 Die Strecke .....	10
2.3.1 Allgemeine Eigenschaften der Strecke .....	10
2.3.2 Vorbereitung der Strecke .....	10
2.4 Kurssetzung .....	10
2.4.1	10
2.4.2	10
2.4.3	10
2.4.4	10
2.4.5	10
2.4.6	11
2.4.7	11
2.5 Start	11
2.5.1 Start Rampe .....	11
2.5.2 Startvorrichtung.....	11
2.5.3 Startkommando.....	11
2.5.4 Fehlstart.....	11
2.5.5 Auslösung und Startreihenfolge:.....	11
2.6 Ziel	12
2.6.1 Ziellinie .....	12
2.6.2 Zieleinfahrten .....	12
2.6.3	12
2.7 Zeitmessung .....	12

2.8	Ausführung Parallelslalom (PSL) / Parallelgiantslalom (PGS)	12
2.8.1	Qualifikation	12
2.8.2	Parallelfinale (KO-Finale)	13
2.8.3	Ergebnisliste	21
2.9	Ausführung Dual Format (vormals Race-Format)	21
2.9.1	Erster Durchgang	21
2.9.2	Zweiter Durchgang	22
2.9.4	Ergebnis	22
2.10	Kontrolle des Wettkampfes	22
2.11	Disqualifikation / Proteste	22
2.11.1	Disqualifikationen	22
2.11.2	Proteste	22
<b>3</b>	<b>SNOWBOARD CROSS (SBX)</b>	<b>23</b>
3.1	Definition	23
3.2	Technische Daten	23
3.2.1	Streckenlänge, Höhendifferenz	23
3.3	Die Strecke	23
3.3.1	Allgemeine Eigenschaften der Strecke	23
3.4	Start	24
3.4.1	Startfläche	24
3.5	Besichtigung / Training	25
3.6.1	Besichtigung	25
3.6	Ausführung eines Snowboard Cross (SBX)	25
3.8	Disqualifikation / Proteste	31
<b>4</b>	<b>BANKED COURSE/Slalom (BC)</b>	<b>35</b>
4.1	Definition	35
4.2	Technische Daten	35
4.3	Die Strecke	35
4.4	Kursinspektion und Training	35
4.4	Start	36
4.5.5	Besichtigung/ Training	36
4.6	Ausführung eines Banked Course (BC)	36
4.7	Disqualifikation / Proteste	37
<b>6</b>	<b>Halfpipe (HP)</b>	<b>37</b>
6.1	Definition	37
6.2	Technische Daten	37
6.3	Musikeinrichtung	31
6.4	Start	31
6.5	Ziel	31
6.6	Ausführung eines Halfpipe- Wettkampfes	31
2.126.7	Wertungsgericht bei einem HP-Wettkampf	33
6.8	Rechte und Pflichten des Chefwertungsrichters	34
6.9	Bewertungssysteme für die Halfpipe	34
6.10	Wertungsrichter Kriterien	35
<b>7</b>	<b>Big Air (BA)</b>	<b>36</b>
7.1	Technische Daten	36
7.2	Big Air Gelände	36
7.3	Musikeinrichtung	36
7.4	Start	37
7.5	Ziel	37
2.137.6	Ausführung eines Big-Air-Wettkampfes	37
2.147.7	Wertungsgericht bei einem Big-Air-Wettkampf	38

7.8 Bewertungssystem für Big Air .....	39
2.157.9 Ausrüstung.....	39
<b>8. Slope Style (SBS).....</b>	<b>40</b>
8.1. Technische Daten .....	40
8.2. Slope Park Gelände .....	40
8.3. Musikeinrichtung .....	40
8.4. Start      40	
2.168.5. Ziel 40	
8.6. Ausführung eines Slope- Style-Wettkampfes .....	41
2.178.8. Wertungsgericht bei einem Slope- style -Wettkampf .....	42
8.9 Bewertungssystem für Slope style.....	42
2.188.10 Ausrüstung.....	43
<b>9. Spezielle Reglemente.....</b>	<b>43</b>
9.1. Wettbewerbe mit künstlicher Beleuchtung.....	43
<b>10. Anhang</b>	
<b>10.1 SBX 32er Raster mit B- Bewerb</b>	

# 1. SLALOM (SL) // GIANTSLALOM (GS)

## 1.1 Definition

Ein Slalom/Giantslalom (SL/GS) ist ein Rennen, in dem die WettkämpferInnen durch Einzeltore und Torkombinationen einer vorgegebenen Strecke zu folgen haben. Er wird in zwei Läufen und auf zwei verschiedenen Kursen entschieden.

## 1.2 Technische Daten – SL, GS, PSL, PGS, SL/GS-DF (Dualformat)

### 1.2.1 Höhenunterschied / Torabstand

Für Damen und Herren wird die gleiche Strecke verwendet.

SL/PSL/GS/PGS/SL-DF/GS-DF		empfohlen			
		min	max	min	max
Kurs Länge [m]	SL, PSL	250	600	300	400
	GS, PGS	400	1200	500	700
Höhendifferenz [m]	SL, PSL	80	180	100	120
	GS, PGS	100	400	100	200
Pistenbreite [m]	SL / PSL	30			
	GS/PGS	40			
Anzahl der Tore [m]	SL	35	55		
	GS	25	50		
	PSL			23	30
	PGS			22	26
Abstand Bananen [m]	SL/PSL	5	6		
	GS/PGS	10	17		
Abstand Tore [m]	SL	10	14	11	13
	GS	20	25	22	24
Abstand zw. Kursen [m]	PSL	8	10		
	PGS	9	12		

### 1.2.2 Tore SL/GS/PSL/PGS/SL-DF/GS-DF

#### 1.2.2.1 Definition

Ein Tor für SL/GS/PSL/PGS/SL-DF/GS-DF besteht aus einer langen Außenstange, und einer kurzen Kippstange (Stubby) innen, welche mit einer Dreiecksflagge verbunden werden (Siehe Anhang).

#### 1.2.2.2 Farbe

Aufeinanderfolgende Tore müssen sich bei GS / SL stets in der Farbe abwechseln.

#### 1.2.2.3 Bananentore

Wird ein langer Schwung gesetzt, dann werden s.g. Bananentore gesetzt. Die Flaggen der Bananentore haben die gleiche Farbe. Um keinen Vorteil für Regular oder Goofy zu erwirken, müssen immer 2 Bananentorkombinationen (eine pro Richtung) in einem Lauf gesetzt werden. Siehe Punkt 1.2

#### 1.2.2.4 Dreiecksflagge

Die Dreiecksflaggen müssen unten am Tor im rechten Winkel (90°) zur Falllinie befestigt werden. Maße:

Basislänge: 130 cm  
Höhe der Längsseite: 110 cm  
Höhe der Kurzseite: 45 cm

#### **1.2.2.5 Außenstange**

Die Außenstange ist rund, weist einen Durchmesser von 20-32mm auf und ist aus nicht splitterndem Material gefertigt. Sie ragt zumindest 1,15m aus dem Schnee.

#### **1.2.2.6 Stubby**

Die kurze Innenstange / Stubby hat eine Gesamtlänge über Schnee von mehr als 40 cm vom Boden über das Gelenk bis zur Spitze. Länge des Oberrohrs mehr als 30cm, das Gelenk sollte so weich wie möglich ausgelegt sein.

### **1.2.3 Anzahl der Tore**

Siehe Tabelle, Punkt 1.2.1

### **1.2.4 Abstand der Tore**

Siehe Tabelle, Punkt 1.2.1

## **1.3 Die Strecke**

### **1.3.1 Allgemeine Eigenschaften der Strecke SL/GS/PSL/PGS/SL-DF/GS-DF**

#### **1.3.1.1 Allgemeines**

Die ideale Strecke hat unter Berücksichtigung der in den vorliegenden Bestimmungen vorgeschriebenen Höhendifferenz und der Neigung des Hanges eine Reihe von Richtungsänderungen zu enthalten, die es den Athleten gestatten bei größtmöglicher Geschwindigkeit Schwünge mit einer sauberen Ausführung und Präzision zu verbinden. Die Strecke sollte symmetrisch sein und weder Goofy noch Regular LäuferInnen bevorzugen.

Der SL/GS/PSL/PGS/SL-DF/GS-DF soll die schnelle Ausführung aller Schwünge ermöglichen. Die Strecke darf keine akrobatischen Anforderungen stellen, die mit der gewöhnlichen Technik nicht vereinbar sind. Es soll ein flüssiger Lauf ermöglicht werden. Die Vielfalt der technischen Anforderungen wird durch Richtungsänderungen mit verschiedenen Radien erreicht. Die Tore sollen keineswegs nur in der Falllinie eines Hanges gesetzt werden. Die Tore sind vielmehr so zu stecken, dass vom AthletInnen auch voll ausgefahrene Schwünge mit dazwischenliegenden Querfahrten verlangt werden.

#### **1.3.2 Vorbereitung der Strecke**

SL/RTL/PSL/PGS/SL-DF/GS-DF Wettkämpfe sind auf möglichst hartem Schnee auszutragen. Falls während des Wettkampfes Schnee fällt, hat der Pistenchef dafür zu sorgen, dass der neu gefallene Schnee von der Strecke entfernt wird.

#### **1.3.3 Mindestbreite**

Die Strecke muss eine Mindestbreite von 30 m (SL/PSL/SL-DF) - 40 m (GS/PGS/GS-DF) aufweisen, sofern zwei Läufe auf demselben Hang gesetzt werden. In Sonderfällen können für kurze Streckenabschnitte Ausnahmen genehmigt werden. Wird der zweite Lauf auf dem gleichen Hang wie der erste Lauf ausgesteckt, so liegt die Mindestbreite bei 30 m.

#### **1.3.4 Ziel**

##### **1.3.4.1**

Der Zielraum ist wie die Rennpiste präpariert, wenn möglich flach, dass ein gefahrloses Abbremsen der Läufer möglich ist. Der Zielraum ist zumindest 30m breit. Zur Sicherheit der Läufer ist der Zielraum umzäunt / abgesperrt.

#### **1.3.4.2**

Die Ziellinie ist seitlich mit zwei vertikalen Bannern/Toren gekennzeichnet

#### **1.3.4.3**

Die Ziellinie ist bei PGS/PSL je Kurs min 8m breit, bei SL/GS zumindest 10m

#### **1.3.4.4**

Bei PGS/PSL ist die Ziellinie parallel zum Start und in gleichem Abstand zu den letzten Toren beider Kurse.

### **1.4 Kurssetzung**

#### **1.4.1 Vorbesichtigung**

Der Kurssetzer hat vor dem Ausflaggen eines Slaloms den vorgesehenen Hang zu besichtigen. Die Kurssetzung soll dem Durchschnittskönnen der besten 30 AthletInnen, welche am Wettkampf teilnehmen, entsprechen.

#### **1.4.2 Anzahl der Tore und Torkombinationen**

Ein SL/GS/PSL/PGS/SL-DF/GS-DF soll rhythmisch und dem Gelände angepasst gesetzt werden, und weder den regular, noch den goofy LäuferInnen bevorteilen. Es gibt keine vorgeschriebenen Torkombinationen. Anzahl der Tore siehe 1.2

#### **1.4.3 Kurssetzung**

Beim Kurssetzen sind die folgenden Grundsätze zu befolgen:

##### **1.4.3.1**

Vermeiden von Serien von standardisierten Torkombinationen.

##### **1.4.3.2**

Tore, die den AthletInnen zu plötzlichem scharfem Abbremsen zwingen, sollen vermieden werden, da sie die flüssige Fahrweise beeinträchtigen, ohne jene Schwierigkeiten zu steigern, die ein moderner Kurs enthalten soll.

##### **1.4.3.3**

Es wird empfohlen, dass vor schwierigen Torkombinationen zumindest ein Tor gesetzt wird, welches dem/der AthletIn die Möglichkeit bietet, die folgende schwierige Torkombination kontrolliert zu durchfahren.

##### **1.4.3.4**

Es ist nicht vorteilhaft, schwierige Torkombinationen entweder gleich anfangs oder am Schluss der Strecke zu setzen. Die letzten Tore sollten vielmehr so flüssig gesteckt werden, dass der/die AthletIn das Ziel mit Geschwindigkeit passiert.

##### **1.4.3.5**

Das letzte Tor darf nicht zu nahe am Ziel platziert sein, so dass für den Athleten und die Zeitnehmer keine Gefährdung besteht. Das letzte Tor soll die Athleten auf die Mitte der Ziellinie leiten. Die AthletInnen sollen beim letzten Tor nicht mehr aufkanten müssen.

##### **1.4.3.6**

Das Einschrauben bzw. Einrammen der Stangen hat unmittelbar nach dem Ausstecken durch den Kurssetzer vom Pistenchef bzw. von seinem Assistenten zu erfolgen, damit diese Arbeit vom Kurssetzer überwacht werden kann.

##### **1.4.3.7 Überprüfung des Kurses**

Nach dem Setzen des Kurses durch den Kurssetzer hat das KG den Kurs auf die wettkampfmäßige Vorbereitung zu überprüfen. Insbesondere ist darauf zu achten, dass:

- die Stangen und Stubbies fest verankert sind
- die Farbreihenfolge der Tore richtig ist (SL, GS – wechselnde Flaggenfarbe; bei PSL, PGS, SL-DF/GS-DF – Kurs jeweils in einer Farbe ausflaggt).
- der Standort der Stangen markiert ist

- die Nummern an den Außenstangen chronologisch angebracht sind
- die Stangen genügend weit aus dem Schnee ragen
- die Stubbies bis zum Gelenk im Schnee stecken
- die zwei Kurse genügend weit voneinander gesetzt sind, um eine Behinderung bzw. Irritierung der AthletInnen zu vermeiden
- die Absperrungen der einzelnen Kurse genügend weit von den Stubbies entfernt stehen
- Behinderungen am Pistenrand entweder entfernt oder korrekt abgesichert sind
- das letzte Tor vor dem Ziel den Athleten zur Mitte der Ziellinie leitet
- die Reservestangen richtig gelagert sind, damit die AthletInnen nicht irritiert werden
- der Start (siehe Anhang) und das Ziel den Bestimmungen entspricht.

## 1.5 Besichtigung der Strecke

### 1.5.1 Besichtigung

Ab Beginn der Besichtigung durch die AthletInnen muss sich die Strecke in wettkampfmäßigem Zustand befinden. Die AthletInnen dürfen bei der Besichtigung nicht durch Pistenarbeiter gestört werden. Die Jury bestimmt die Art der Besichtigung. Die AthletInnen müssen ihre Startnummern tragen. Sie dürfen die Strecke und die einzelnen Tore nicht befahren. Es ist den AthletInnen nicht gestattet, die Strecke zu Fuß, ohne mit dem Board verbunden zu sein, zu betreten. "Schattenfahren" ist untersagt.

### 1.5.2 Trainingsstrecke

So nahe wie möglich am Startbereich sollte eine präparierte Trainingsstrecke bereitzustehen.

## 1.6 Start

### 1.6.1 Startintervalle

Im SL / GS wird in unregelmäßigen Abständen gestartet. Der Chef für Zeitmessung und Rechnungswesen oder sein Assistent meldet dem Starter, wann die einzelnen Athleten starten. Es ist möglich, dass der nächste Athlet startet, selbst wenn sich der/die vorherige AthletIn noch auf der Strecke befindet.

### 1.6.2 Startreihenfolge

#### 1.6.2.1 Erster Durchgang

Im ersten Durchgang wird in der Reihenfolge der Startnummern gestartet. Die Startnummern werden entsprechend der Rangliste vergeben oder manuell ausgelost oder per Computer. In der nachfolgenden Reihenfolge K I weiblich – K I männlich – K II weiblich – K II männlich – S I weiblich – S I männlich – S II weiblich – S II männlich - Jgd I weiblich -Jgd II weiblich – Jgd II männlich – AK weiblich – AK männlich – Masters weiblich - Masters männlich. (= AK1-AK5) bestreiten die LäuferInnen den 1. Durchgang.

#### 1.6.2.2 Zweiter Durchgang

Startreihenfolge im 2. Lauf siehe Art. 1.7.2

### 1.6.3 Startsignal

#### 1.6.3.1 Startkommando

Sobald der Starter den Befehl für den nächsten Start erhalten hat, gibt er dem/der AthletIn das Zeichen «Ready! - Attention! - Achtung!» und einige Sekunden später den Startbefehl «Go! - Los!». Wenn eine Startanlage mit einem akustischen und visuellen Signal vorhanden ist, gilt nur „Ready“ – „Attention“ Auslösung Signal.

### **1.6.3.2 Nicht am Start (NAS)**

Ein/e AthletIn, der eine Minute nach dem Aufruf durch den Funktionär nicht am Start erschienen ist, wird disqualifiziert, es sei denn, es liegt höhere Gewalt vor. Zeitabstände durch nicht am Start erschienene Athleten müssen beim Aufruf berücksichtigt werden. Der Startrichter kann eine Verspätung entschuldigen, diese seiner Meinung nach auf höhere Gewalt zurückzuführen ist. In Zweifelsfällen darf der Startrichter den Start unter Vorbehalt erlauben. In diesem Fall ist dem/der AthletIn ein in die normale Startordnung eingeschobener Start zu ermöglichen. Der Startrichter trifft die diesbezüglichen Entscheidungen.

### **1.6.4 Fehlstart**

Ein/e AthletIn wird disqualifiziert:

- wenn er die Starttore manipuliert.
- wenn er versucht, zu starten, bevor das Startsignal gegeben wurde.
- wenn er die Startlinie (Starttore) vor dem Startsignal überquert

## **1.7 Ausführung Slalom / Giantslalom**

### **1.7.1 Zwei Läufe**

Ein Slalom/Giantslalom muss immer in zwei Läufen auf zwei verschiedenen Kursen durchgeführt werden.

Die beiden Strecken sind nacheinander in der von der Jury festgelegten Reihenfolge zu befahren. Die Aufteilung des Teilnehmerfeldes auf zwei Teile mit gleichzeitigem Beginn auf beiden Strecken ist nicht gestattet. Beide Läufe sind am gleichen Tag auszutragen. Nach Jurybeschluss kann in Ausnahmefällen der 2. Durchgang auch auf dem selben Kurs gefahren werden wie der 1. Durchgang.

### **1.7.2 Beschränkungen im zweiten Lauf**

Die besten 15 Damen und die besten 25 Herren je Altersklasse bzw. des ersten Laufes sind für den 2. Lauf qualifiziert. Davon starten dann die besten 15 Damen und die besten 15 Herren je Alters- bzw. Wertungsklasse in umgekehrter Reihenfolge ihrer Platzierung des ersten Laufes. Die nachfolgenden AthletInnen starten nach der Platzierung des ersten Laufes.

Die Jury kann die Starterzahl im 2. Durchgang auf 45 Herren und 25 Damen erhöhen, wenn es die Zeit zulässt. Dies muss 1 Stunde vor Start des 1. Durchganges bekannt gegeben werden.

Die Ergebnisliste ist in Altersklassen zu erstellen.

## **2 PARALLELWETTKÄMPFE (PSL, PGS, SL-DF, GS-DF)**

### **2.1 Definition**

Ein Parallelwettkampf wird gleichzeitig von zwei AthletInnen auf nebeneinanderliegenden Strecken durchgeführt. Kurssetzung, Bodengestaltung und Vorbereitung der Strecke sollen so genau wie möglich übereinstimmen.

### **2.2 Technische Daten**

#### **2.2.1 Höhenunterschied / Torabstand**

Siehe Tabelle Punkt 1.2.1

## **2.2.2 Tore**

Siehe **Tabelle**, Punkt 1.2.1

## **2.2.3 Anzahl der Tore**

Siehe **Tabelle**, Punkt 1.2.1

## **2.3 Die Strecke**

### **2.3.1 Allgemeine Eigenschaften der Strecke**

#### **2.3.1.1**

Für einen Parallelkurs ist ein ausreichend breiter, vorzugsweise leicht konkaver Hang zu wählen (was ermöglicht, von jedem Punkt aus, den ganzen Wettkampf zu überblicken). Bei Neigungswechseln und Bodenerhebungen muss die ganze Breite der Strecke einbezogen werden. Die Kurse müssen dasselbe Profil und die gleichen Schwierigkeiten aufweisen.

#### **2.3.1.2**

Ein Lift in unmittelbarer Nähe der Strecke ist unentbehrlich, um einen speditiven und verzögerungsfreien Ablauf des Wettkampfes zu gewährleisten.

### **2.3.2 Vorbereitung der Strecke**

#### **2.3.2.1**

Die zu befahrenden, ausgesteckten Kurse sind wie bei SL/GS in der Gesamtbreite hart zu präparieren, um die Chancengleichheit zu gewährleisten.

#### **2.3.2.2**

Die Strecke muss komplett abgesperrt sein.

## **2.4 Kurssetzung**

### **2.4.1**

Der Kurssetzer wird vom Rennkomitee ernannt. Bevor die Parallelkurse gesetzt werden, besichtigt und beurteilt der Kurssetzer die Strecke in Anwesenheit der Jury und der Streckenverantwortlichen (Wettkampfleiter und Pistenchef).

### **2.4.2**

Derselbe Kurssetzer hat gleiche und parallele Kurse auszustecken, und sicherzustellen, dass die Kurse identisch und parallel sind. Der Kurssetzer hat auf einen flüssigen Lauf, ausgeprägte Richtungswechsel und die zwingend vorgeschriebenen Rhythmusänderungen zu achten. Der Kurs soll auf keinen Fall einem geraden, von oben nach unten führenden Lauf gleichen. Es ist gestattet, Doppel- und Dreifachkombinationen zu setzen.

### **2.4.3**

Wenn die zwei Kurse ausgesteckt werden, ist der linke Kurs (von oben gesehen) mit roten Stangen und roten Dreiecksflaggen, der rechte Kurs (von oben gesehen) mit blauen Stangen und blauen Dreiecksflaggen zu versehen.

### **2.4.4**

Der Abstand zwischen zwei übereinstimmenden Toren (von Drehstange zu Drehstange) muss für Parallelsalom mindestens 8m und höchstens 10m, beim Parallelriesensalom mindestens 9m und höchstens 12m betragen

### **2.4.5**

Es müssen Dreiecksflaggen verwendet werden.

#### **2.4.6**

Der horizontale Abstand des ersten Tores (Stubby-Stubby) je Kurs muss ident der Distanz des Startgates (Mitte - Mitte) sein.

#### **2.4.7**

Kurz vor dem Ziel (nach dem letzten Tor) müssen die Kurse deutlich getrennt werden, um jeden Athleten zu seinem Ziel Tor zu leiten. Der muss das letzte Tor so setzen, dass der Athlet auf die Mitte seiner Zieleinfahrt geleitet wird.

### **2.5 Start**

#### **2.5.1 Start Rampe**

Die Startrampe muss so konstruiert sein, dass die AthletInnen bequem am Start stehen können und möglichst schnell nach dem Start die volle Geschwindigkeit erreichen.

#### **2.5.2 Startvorrichtung**

##### **2.5.2.1**

Um den AthletInnen das Abstoßen zu ermöglichen, werden bei allen Wettkämpfen spezielle Pfosten installiert.

##### **2.5.2.2**

Die Starteinrichtungen werden zusätzlich den Bedürfnissen der einzelnen Wettbewerbe angepasst (siehe Anhang).

##### **2.5.2.3**

Die Starttore müssen sich gleichzeitig öffnen. Den AthletInnen darf es nicht möglich sein, die Tore eigenmächtig zu öffnen.

##### **2.5.2.4**

Sollte eines oder beide Tore nachweislich wegen einer technischen Störung blockiert haben (nicht durch Berühren des AthletInnen bevor das Startsignal gegeben wurde), wird der Start wiederholt.

#### **2.5.3 Startkommando**

Bevor der Start erfolgt ist folgende Reihenfolge einzuhalten.

<Racer's ready> hier schaut der Starter zuerst zum linken und dann zum rechten Athleten und vergewissert sich, ob die AthletInnen fertig zum Start sind.

Danach kommt das wirkliche Startkommando:

<Red course ready, blue course ready – ATTENTION > danach sollte der Starter das Startgate öffnen. Das Startkommando sollte laut und deutlich sowie immer in der gleichen Geschwindigkeit gesprochen werden.

#### **2.5.4 Fehlstart**

Ein/e AthletIn wird disqualifiziert:

- wenn er die Starttore manipuliert.
- wenn er versucht, zu starten, bevor das Startsignal gegeben wurde.
- wenn er die Startlinie (Starttore) vor dem Startsignal überquert

#### **2.5.5 Auslosung und Startreihenfolge:**

In der nachfolgenden Reihenfolge K I weiblich – K I männlich – K II weiblich – K II männlich – S I weiblich – S I männlich – S II weiblich – S II männlich - Jgd I weiblich -Jgd II weiblich – Jgd II männlich – AK weiblich – AK männlich – Masters weiblich - Masters männlich. (= AK1- AK5) bestreiten die LäuferInnen den 1. Qualifikationslauf

Für den 2. Qualifikationslauf werden die Kurse getauscht, die Startreihenfolge wie in 2.8.1.3 beschrieben.

## **2.6 Ziel**

### **2.6.1 Ziellinie**

Die Zieleinfahrten sind symmetrisch angelegt und aus Sicherheitsgründen werden die Zieleinfahrten optisch getrennt.

Die Linie des Zieleinlaufs verläuft parallel zur Linie der Startpfosten und in gleichem Abstand zu den letzten Toren beider Kurse.

### **2.6.2 Zieleinfahrten**

Jedes Ziel ist durch ein zwischen zwei Pfosten gespannten Banner gekennzeichnet (Ziellinie). Beide Zieleinfahrten müssen mindestens je 8m breit sein. Die Zieleinfahrten sind mit einem Masten oder einem vertikalen Band mit einer maximalen Breite von einem Meter getrennt (siehe Anhang).

### **2.6.3**

## **2.7 Zeitmessung**

In der Qualifikation werden von jedem Starter auf dem Roten und blauen Kurs die Zeit gemessen und zusammengezählt.

Im Finale wird aufgrund des zeitgleichen Starts, ausschließlich der Zeitunterschied bei der Zieldurchfahrt der Athleten mit zwei voneinander unabhängigen Zeitmessungen registriert. Der erste Athlet, der das Ziel durchfährt, löst die Zeitmessung aus und erhält die Zeit Null. Bei der Zieldurchfahrt des zweiten Athleten wird die Zeitmessung erneut gestoppt und der Zeitunterschied auf 1/100 Sekunde genau berechnet.

## **2.8 Ausführung Parallelsalom (PSL) / Parallelgiantssalom (PGS)**

### **2.8.1 Qualifikation**

#### **2.8.1.1 Besichtigung**

Die AthletInnen sind berechtigt, sich mit der fertig ausgesteckten Strecke vertraut zu machen (Besichtigung), indem sie mit geringer Geschwindigkeit entlang der Strecke abrutschen. Das Durchfahren von Toren oder „Schattenfahren“ führt zur Disqualifikation. Die AthletInnen haben Ihre Startnummer gut sichtbar zu tragen.

#### **2.8.1.2 1. DG - Qualifikationsrunde**

In der Qualifikation wird in der Reihenfolge der Startnummern gestartet. Die Startnummern werden entsprechend der Rangliste vergeben oder manuell ausgelost. Alle Teilnehmer starten im 1. Qualifikationslauf, wobei die LäuferInnen mit der ungeraden Nummer in der 1. Qualifikation auf dem roten Kurs (Gerade Nummern auf blau) starten.

Die Top 16 je Kurs qualifizieren sich für den zweiten Qualifikationsdurchgang (Eliminationsrunde).

Im Fall von ex aequo- Platzierungen nach der Qualifikationsrunde (1.DG) werden jene AthletInnen besser gelistet die, die ursprünglich schlechtere Startposition hatten. Bei einem Gleichstand auf Rang 16 nach der Qualifikationsrunde dürfen alle auf dieser Position in der Eliminationsrunde (2.DG) starten.

### **2.8.1.3 2. DG – Eliminationsrunde**

Für den 2. Qualifikationslauf (Eliminationsrunde) werden die Kurse getauscht – nun fahren LäuferInnen mit geraden Startnummern auf dem roten Kurs, ungerade Nummern auf dem blauen Kurs. Die zusammengezählten Zeiten beider Qualifikationsläufe können bei vorzeitigem Abbruch auch als Endresultat gewertet werden.

Im Fall von ex aequo- Platzierungen nach der Eliminationsrunde (2.DG) werden jene AthletInnen besser gelistet die, welche eine bessere Einzel-Laufzeit aufweisen. Sollte dann noch immer Gleichstand sein, wird der/die AthletIn mit schlechterer Startposition vorgereiht.

### **2.8.1.4 Kursanpassung**

Beträgt die Zeitdifferenz der Kurse 0,75% oder mehr, gemessen über die durchschnittliche Zeit der sechs schnellsten Herren je Kurs, so müssen die Kurse vor der Finalbesichtigung angepasst werden, um für das KO-Finale Chancengleichheit herzustellen.

## **2.8.2 Parallelfinale (KO-Finale)**

Es wird kein separater Kurs für das Finale gesetzt. Die besten 16 Herren und Damen, wobei die Summe der Zeiten beider Qualifikationsläufe (Qualifikations- und Eliminationsrunde) für das Ergebnis der Qualifikation bzw. zur Erstellung des Finalrasters herangezogen wird.

### **2.8.2.1 Finalbesichtigung**

Die AthletInnen sind berechtigt, sich mit der Strecke nochmals vertraut zu machen (Besichtigung), indem sie mit geringer Geschwindigkeit entlang der Strecke abrutschen. Siehe 2.8.1.1

### **2.8.2.2 Raster**

Es werden 8 Paarungen gebildet. Dazu werden die Ergebnisse der Qualifikation verwendet:

Platz 4 - Platz 13

Platz 5 - Platz 12

Platz 8 - Platz 9

Platz 1 - Platz 16

Platz 2 - Platz 15

Platz 7 - Platz 10

Platz 6 - Platz 11

Platz 3 - Platz 14

Konnten keine 16 Damen / Herren in der Qualifikation gewertet werden kann das KG die Raster auf 8 oder auch 4 reduzieren.

Bei geringen Teilnehmerzahlen in den Altersklassen Jugend I, Jugend II, Allgemeine Klasse und Masters ist es dem Veranstalter freigestellt, einen Altersklassen-übergreifenden Finalraster zu erstellen, um die sportliche Wertigkeit des Finales zu gewährleisten.

### **2.8.2.3 Durchführung des Parallelfinales**

Die Parallel-Finalrunden werden im Single Run Format durchgeführt. d.h.: In der jeweiligen Paarung kann sich der Schnellere aus der Qualifikation den Kurs aussuchen. Der besser platzierte LäuferInnen der Qualifikation teilt seinem Gegner zeitgerecht am Start mit, welcher Kurs gewählt wird. Der schnellere Läufer steigt direkt in die nächste Runde auf.

### 2.8.2.4 Startreihenfolge

Der Start erfolgt gemäß der Reihenfolge der Tabelle von oben nach unten, wobei alle Paare aufeinanderfolgend starten.

- (1) Runde Damen 8 Paare 1. Lauf (Verliererinnen sind von 9 - 16 platziert)
- (2) Runde Herren 8 Paare 1. Lauf (Verlierer sind von 9 - 16 platziert)
- (3) Runde Damen 4 Paare 1. Lauf (Verliererinnen sind von 5 - 8 platziert)
- (4) Runde Herren 4 Paare 1. Lauf (Verlierer sind von 5 - 8 platziert)
- (5) Runde Damen 2 Paare 1. Lauf (Sieger – gr. Finale; Verlierer kl. Finale)
- (6) Runde Herren 2 Paare 1. Lauf (Sieger – gr. Finale; Verlierer kl. Finale)
- (7) Runde Damen 1 Paar 1. Lauf (Plätze 3 und 4)
- (8) Runde Damen 1 Paar 1. Lauf (Plätze 1 und 2)
- (9) Runde Herren 1 Paar 1. Lauf (Plätze 3 und 4)
- (10) Runde Herren 1 Paar 1. Lauf (Plätze 1 und 2)

### 2.8.2.5

Die GewinnerInnen jeder Runde werden durch einen KO-Lauf bestimmt und rücken in die nächste Runde vor, solange, bis der/die SiegerIn feststeht.

Sollten es in der KO-Phase zu einem Gleichstand kommen, kommt jener/e AthletIn weiter, der in der Qualifikationsrunde die bessere Gesamtzeit erreichten konnte. (= besser gelistete AthletIn für das Finale)

### 2.8.2.6

Bei der Mannschaftsführersitzung muss bekannt gegeben werden, wie viele StarterInnen sich in den Klassen für das Finale qualifizieren und ob die Finalläufe in den Altersklassen oder Altersklassen-übergreifend ausgetragen werden.

## 2.8.3 Ergebnisliste

### 2.8.3.1 Finale in der Altersklasse

Die Plätze 5 - 8 und 9 - 16 werden nach den Zeiten der Qualifikationsläufe vergeben. In jedem Fall bleibt ein/e LäuferIn, der sich für eine weitere Runde qualifiziert hat, in dieser Runde, auch wenn seine Qualifikationszeit schlechter war als die Qualifikationszeit eines oder mehrerer LäuferInnen, die in einer Runde zuvor ausgeschieden sind.

*Beispiel: Wer sich einmal für die Runde der besten 8 qualifiziert hat, bleibt in dieser Gruppe – kann also im schlechtesten Fall als Achter gewertet werden.*

*Die Plätze 1-4 ergeben sich aus den Ergebnissen von kleinem und großem Finale.*

### 2.8.3.2 Altersklassen-übergreifende Finale

Die Reihung erfolgt generell wie bei 2.8.3.1. Für die Ergebnisse in den Altersklassen wird der finale Rang im Altersklassen-übergreifenden KO-Raster herangezogen. Dadurch kann es zu Verschiebung des Altersklassen-Ergebnis bei allen am Finale teilnehmenden Altersklassen kommen. Eine Ergebnisliste nach Klassen ist nach Rennende für die Siegerehrung bereitzustellen

*Beispiel: Läufer A (Jugend II) ist nach der Qualifikation 3. seiner Altersklasse. Er erreicht als einziger Jugend II – Läufer das Semifinale und wird dadurch als Klassensieger gewertet.*

Eine Ergebnisliste nach Klassen ist nach Rennende für die Siegerehrung bereitzustellen.

## 2.9 Ausführung Dual Format (vormals Race-Format)

### 2.9.1 Erster Durchgang

Im ersten Durchgang wird in der Reihenfolge der Startnummern gestartet. Die Startnummern werden entsprechend der Rangliste vergeben oder manuell ausgelost oder per Computer. Die LäuferInnen mit ungeraden Startnummern starten auf dem roten und die LäuferInnen mit geraden Startnummern auf dem blauen Kurs.

## 2.9.2. Zweiter Durchgang

Im zweiten Durchgang sind alle LäuferInnen startberechtigt, wobei der Kurs gewechselt wird, d.h. die Läufer:innen mit ungeraden Startnummern fahren auf dem blauen und die LäuferInnen mit geraden Startnummern auf dem roten Kurs. Die schnellsten 15 LäuferInnen je Kurs starten in gestürzter Reihenfolge, anschließend die weiteren Läufer:innen in Reihenfolge ihrer erlangten Laufzeit des ersten Durchgangs.

## 2.9.3 Startberechtigung: DQ, NIZ, NAS

LäuferInnen die im 1. DG als DQ oder NIZ geführt werden, sind im 2. DG startberechtigt, werden aber in der Ergebnisliste dann entsprechend als DQ oder NIZ gewertet.

## 2.9.4 Ergebnis

Für das Endergebnis werden die Zeiten beider Läufe addiert und die Läufer nach Summenzeit beider Läufe gereiht. Bei Gleichstand wird der/die LäuferIn mit der besseren Einzellaufzeit vorgereiht.

## 2.10 Kontrolle des Wettkampfes

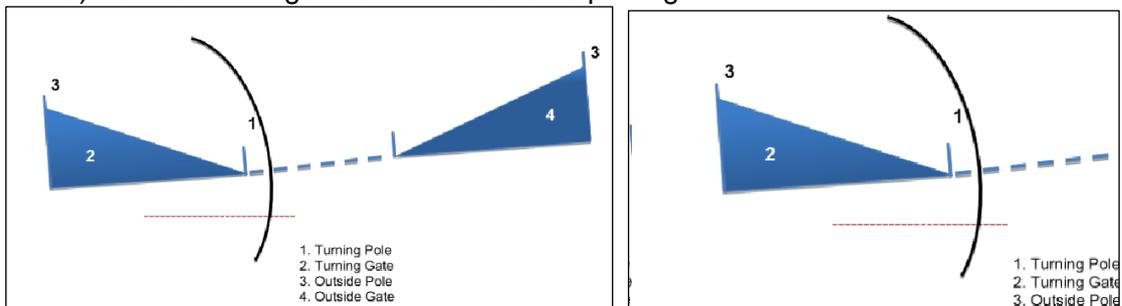
Die Torrichter werden auf den beiden äußeren Seiten der Strecken platziert. Sie erhalten eine Fahne, deren Farbe mit derjenigen des von ihnen überwachten Kurses übereinstimmt (blau oder rot), um damit jeden in dem von ihnen kontrollierten Abschnitt begangenen Fehler sofort der Jury anzeigen zu können. In der Mitte des Kurses steht ein Funktionär (Schiedsrichter) mit einer gelben Flagge. Er bestätigt sofort die Disqualifikation eines Torrichters, indem er die Flagge in Richtung desjenigen Kurses hebt, auf dem die Disqualifikation angezeigt wurde.

## 2.11 Disqualifikation / Proteste

### 2.11.1 Disqualifikationen

In folgenden Fällen erfolgt eine Disqualifikation:

- Fehlstart (ÖWO-Art.3.5.4)
- nicht-korrektes Passieren des Tores (Board muss an der kurzen Seite (Stubby) des Tores vorbei) – siehe nachfolgend Grafik korrekte Torpassage



- bei Behinderung erhält der/die Behinderte einen Re-run, der/die FahrerIn, welcher die Behinderung gemacht hat, wird disqualifiziert.
- Beendigung des Rennens, ohne dass mindestens ein Bein in der Bindung fixiert, ist

### 2.11.2 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 mitgeteilt werden, bevor der nächste Lauf beginnt. Danach werden keine Proteste mehr akzeptiert. Die Proteste bedürfen nicht der Schriftform, es gelten aber alle anderen ÖWO-Regeln.

## 3 SNOWBOARD CROSS (SBX)

### 3.1 Definition

Im Snowboardcross fahren 4 Läufer gleichzeitig auf einer künstlich angelegten Strecke, die mit Steilkurven, Wellen, Sprüngen, etc. ausgestattet ist und ein schnellstmögliches Befahren dieser Elemente gewährleisten soll. Die Strecke muss so gebaut sein, dass Überholmöglichkeiten vom Start bis ins Ziel möglich sind.

### 3.2 Technische Daten

#### 3.2.1 Streckenlänge, Höhendifferenz

Minimum 450 m für (Level C: FIS, FIS JUN, NC, EYOF)

Minimum 700 m (Level B: EC)

Höhendifferenz: Mindestens 40 m

Für Damen und Herren kann der gleiche Kurs verwendet werden und soll mindestens 6m breit sein. Die Länge des Starts sollte min 80 m betragen, bevor es eine Richtungsänderung gibt.

Die Durchschnittsneigung sollte 5° - 12° betragen.

#### 3.2.2 SBX Tore

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

##### 3.2.2.1 Dreiecksflagge

Die Dreiecksflaggen müssen unten am Tor im rechten Winkel (90°) zur Falllinie befestigt werden.

Maße:

Basislänge: 130 cm

Höhe der Längsseite: 110 cm

Höhe der Kurzseite: 45 cm

##### 3.2.2.2 Außenstange

Die Außenstange ist rund, weist einen Durchmesser von 20-32mm auf und ist aus nicht splitterndem Material gefertigt. Sie ragt zumindest 1,5m aus dem Schnee.

##### 3.2.2.3 Stubby

Die kurze Innenstange / Stubby hat eine Gesamtlänge über Schnee von mehr als 40 cm vom Boden über das Gelenk bis zur Spitze. Länge des Oberrohrs mehr als 30cm, das Gelenk sollte so weich wie möglich ausgelegt sein.

### 3.3 Die Strecke

#### 3.3.1 Allgemeine Eigenschaften der Strecke

Der Hang sollte vorzugsweise eine mittlere Neigung (nicht flach nicht steil – ideal: 5° - 12°) mit abwechslungsreichem Terrain aufweisen. Der SBX-Hang muss mindestens 40 m breit sein. Unter bestimmten Bedingungen für kurze Bereiche (50 m oder weniger) kann die Kursbreite eine Mindestbreite von 20 m aufweisen. Der ideale SBX- Hang erlaubt den Aufbau einiger oder auch aller der folgenden Hindernisse: Steilkurven, S-Steilkurven, Single, Double oder Triple Jumps, Rollers und Waves - (Single, Double, Triple, etc.), Table Top Jumps und mittlere oder lange Riesenslalomschwünge. Andere Hindernisse können eingebaut werden, allerdings müssen Sicherheitsüberlegungen immer Vorrang haben.

### **3.3.2 Vorbereitung der Strecke**

Die Piste sollte für das Publikum wenigstens 20 Stunden vor dem Training gesperrt sein. Für den Bau von Geländeformen und Sprüngen muss 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 das Wettkampfkomitee Schutzvorkehrungen treffen (Matten, Netze, etc.). Der Kurs muss von der Jury in Bezug auf die Wettkampfsicherheit inspiziert und danach frei gegeben werden.

## **3.4 Start**

### **3.4.1 Kurs- Charakter**

Das Ausstecken des Kurses muss vor dem offiziellen Training erfolgen und sollte die geschickte Ausnutzung des Geländes bei der Integration von Hindernissen und Sprüngen einschließen. Geringfügige Anpassungen der Kurssetzung können während des Trainings nötig werden, um die Linienführung der Strecke zu optimieren.

Die Gesamtzahl an Hindernissen und Sprüngen ist dem Kursbauer / Kurssetzer überlassen, doch sollen so viele Varianten wie möglich geschaffen 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 (d.h. 3-5 Rollers, Buckel oder andere Hindernisse zwischen Start und erster Richtungsänderung). Diese Hindernisse sollten in gerader Linie vom Start bis zum ersten Schwung angeordnet sein. Der Mindestabstand dieser geraden Passage zwischen dem Start und erstem Schwung sollte 80 m betragen.

Der Start soll flach sein.

### **3.4.2 Torkombinationen**

Die Tore müssen so gesetzt sein, dass die Athleten sie eindeutig und selbst bei hoher Geschwindigkeit rasch unterscheiden können. Aufeinanderfolgende Tore müssen sich stets in der Farbe abwechseln. Unter gewissen Umständen können die Athleten auch zum Durchfahren zweier Tore derselben Farbe gezwungen werden (z.B. Korridore, seitliche Begrenzung von Welle, Wellenbahn).

„ein Schwung eine Farbe“ – z.B. bei einer Steilkurve werden zwei Tore gesetzt, diese müssen dieselbe Flaggenfarbe haben.

### **3.4.1 Startfläche**

Die Startfläche muss so konstruiert sein, dass die Athleten bequem am Start stehen können und möglichst schnell nach dem Start die volle Geschwindigkeit erreichen können.

### **3.4.2 Startvorrichtung**

Um den Athleten das Abstoßen zu ermöglichen, werden bei allen Wettkämpfen spezielle Starttore installiert. Die Starttore müssen sich gleichzeitig öffnen. Den Athleten darf es nicht möglich sein, die Tore eigenmächtig zu öffnen.

Sollte eines der Tore nachweislich wegen einer technischen Störung blockiert haben (nicht durch Berühren des Athleten bevor das Startsignal gegeben wurde), ist der Start zu wiederholen.

### **3.4.3. Startpositionen**

Die Startpositionen werden aufgrund der Qualifikationszeit, ohne Qualifikation auf Grund des aktuellen FIS/SBAC Rankings (Startliste), vergeben.

Für diese Methode dürfen die Startnummern 1-32 bei den Herren und 1-16 bei den Damen bei der Qualifikation nicht berücksichtigt werden – d.h. Qualifikation beginnt bei den

Herren mit Startnummer 33 und bei den Damen mit Nummer 17.

Nach der Qualifikation werden die Startnummer nach der Qualifikationszeit ausgegeben – beste Zeit bekommt jeweils Startnummer 1.

Die Auswahl des Start- Tores/Position wird von den Athleten des jeweiligen Finallaufes direkt vor dem Start vorgenommen. Der Läufer mit der niedrigsten Nummer, das ist auch der schnellste aus der Qualifikation des jeweiligen Finallaufes, darf sich zuerst seine Startbox aussuchen. Danach der Läufer mit der nächsthöheren Startnummer usw. (Siehe Punkt 4.7.2.1).

Ein Startversäumnis bedeutet eine Disqualifikation. Die Läufer sind selbst für das rechtzeitiges Eintreffen am Start verantwortlich.

#### **3.4.4 Startkommando**

Bevor der Start erfolgt ist folgende Reihenfolge einzuhalten.

<Attention> hier schaut der Starter zuerst zu den linken und dann zu den rechten Athleten und vergewissert sich, ob die Athleten fertig zum Start sind.

Danach kommt das wirkliche Startkommando:

<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.

#### **3.4.5 Fehlstart**

Ein Athlet wird disqualifiziert:

- wenn er die Starttore manipuliert.
- wenn er versucht, zu starten, bevor das Startsignal gegeben wurde.
- wenn er die Startlinie (Starttore) vor dem Startsignal überquert.

### **3.5 Besichtigung / Training**

#### **3.5.1 Besichtigung**

Die Athleten dürfen die Strecke besichtigen, indem sie den Kurs langsam abwärts rutschen. Die Besichtigungszeiten können von der Jury festgelegt werden, sollten aber mindestens 15 Minuten betragen. Athleten müssen dabei ihren Helm und ihre Startnummer tragen.

#### **3.5.2. Training**

Die Trainingszeiten werden von der Jury festgelegt. Die Mindestdauer dafür beträgt 30 Minuten, was allen Athleten Gelegenheit bieten sollte, zumindest 1 x vor dem offiziellen Wettkampfbeginn die Strecke zu befahren.

### **3.6 Ausführung eines Snowboard Cross (SBX)**

#### **3.6.1 Qualifikation**

In der Qualifikation wird in der Reihenfolge der Startnummern gestartet. Die Startnummern werden entsprechend der Rangliste vergeben oder manuell ausgelost. Die Qualifikation wird auf demselben Kurs wie das Finale gefahren.

#### **3.6.2 Zeitläufe**

(A) Jeder Wettkämpfer hat auf diesem Kurs einen Zeitlauf (Single-Start).

- Die besten 32/16/8 Herren und 16/8/4 Damen bestreiten das SBX- Finale. (siehe 3.7.2).

(B) Qualifikation mit zwei Läufen und Cut-Down-System:

Teilnehmer, die nach dem ersten Lauf unter den besten 62,5 % des endgültigen

Teilnehmerfeldes liegen, werden qualifizieren sich direkt für die Finalphase entsprechend ihrer Zeit im ersten Lauf.

Finalfeld (4-Personen-Format)	Qualifiziert nach Lauf 1
16	10
32	20
64	40

- Die Teilnehmer, die nach dem ersten Lauf nicht qualifiziert sind, nehmen am zweiten Qualifikations-Lauf teil. Die Startliste des zweiten Laufs entspricht der des ersten Laufs abzüglich der bereits qualifizierten Teilnehmer.
- Teilnehmer, die im ersten Qualifikationslauf nicht ins Ziel gekommen sind (DNF) oder nicht gestartet sind (DNS) können ebenfalls am zweiten Qualifikationslauf teilnehmen.
- Für die Teilnehmer, die nach dem ersten Lauf nicht qualifiziert sind, zählt nur das Ergebnis des zweiten Qualifikationslaufs.
- Ex aequo: Wenn 2 oder mehrere Athleten nach der Qualifikation die gleiche Laufzeit haben, zählt zuerst die Gesamtzeit aus beiden Läufen. Ist immer noch ein Gleichstand, dann wird jenert Athlet besser gereiht, der in der Qualifikation später gestartet ist.
- Die besten 32/16/8 Herren und 16/8/4 Damen bestreiten das SBX- Finale. (siehe 3.7.2).

### 3.6.3 Holistisches Format (Seeding)

Ein SBX- Bewerb kann auch ohne Qualifikationslauf durchgeführt werden. Die Startnummern werden aufgrund der besseren FIS-Punkte vergeben. Es wird direkt in den einzelnen Heats gestartet. Das anzuwendende Raster ergibt sich aufgrund der Teilnehmerzahlen und wird beim TCM festgelegt (Raster: 4; 8; 16; 32; 64; 128).

### 3.6.4 B- Raster

(#) Die Jury kann bei der Mannschaftsführersitzung entscheiden, dass die ausgeschiedenen Läufer in den B- Raster kommen – gilt für Holistisches Format wie auch bei Qualifikation über Zeitlauf). Diese Läufer werden entsprechend ihres Rangs aus dem ersten Finalheat in Heats der 3. Platzierten und in Heats der 4. Platzierten gesetzt.

\*Die Reihung der Ausgeschiedenen im B- Raster ist dann wie folgt:

Heats 3. Platzierte: Alle Erstplatzierten vor allen 2. Platzierten, vor allen 3. Platzierten, vor alle 4. Platzierten – entsprechend der Startnummer

Heats 4. Platzierte: Alle Erstplatzierten vor allen 2. Platzierten, vor allen 3. Platzierten, vor alle 4. Platzierten – entsprechend der Startnummer

## 3.7 SBX- Finale

### 3.7.1 Startnummern Finale

Beim Finale werden die Nummern der entsprechenden Raster (4/8/16/32/64) neu ausgegeben. Entsprechend der Paarungen pro Lauf werden dann auch farbige Nummern an die Athleten wie folgt vergeben: Niedrigste Nummer pro Lauf – ROT // nächsthöhere Nummer im Lauf – GRÜN // dann – BLAU // dann - GELB

### 3.7.2 Finalläufe/Paarungen

Die Finalläufe/ Paarungen, bei Qualifikation mit Zeitläufen (3.7.1.2) basieren auf 32 Herren / 16 Damen / 4 Fahrern pro Lauf werden wie folgt ausgeführt.

**32-er** Startraster für 8 Läufe / 4 Athleten pro Lauf

Lauf #	ROT 1 Platz	GRÜN 2. Platz	BLAU 3. Platz	GELB 4. Platz

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

**16-er** Startraster für 4 Läufer / 4 Athleten pro Lauf (16)

Lauf #	ROT 1 Platz	GRÜN 2. Platz	BLAU 3. Platz	GELB 4. Platz
1	1	8	9	16
2	4	5	12	13
3	3	6	11	14
4	2	7	10	15

**3.7.3 Finalraster**

Grundsätzlich ist es vorgesehen eine Qualifikationslauf pro Athleten zu machen und dann den 32 Herren- Raster und den 16er Damen- Raster zu fahren. Die Jury kann aber im Rahmen der MFS eine Änderung betreffend Qualifikationsmodus und Größe des Finalrasters beschließen. Weiters gibt es noch folgende Raster: 4/ 8/ 64/128

**4-er** Startraster für 4 Läufer / 4 Athleten pro Lauf

Heat #	Red Jersey 1st position	Green Jersey 2nd position	Blue Jersey 3rd position	Yellow Jersey 4th position
1	1	2	3	4

**8-er** Startraster für 4 Läufer / 4 Athleten pro Lauf

Heat #	Red Jersey 1st position	Green Jersey 2nd position	Blue Jersey 3rd position	Yellow Jersey 4th position
1	1	4	5	8
2	2	3	6	7

**64-er** Startraster für 4 Läufer / 4 Athleten pro Lauf

Heat #	Red Jersey 1 <sup>st</sup> position	Green Jersey 2 <sup>nd</sup> position	Blue Jersey 3 <sup>rd</sup> position	Yellow Jersey 4 <sup>th</sup> position
1	1	32	33	64
2	16	17	48	49
3	9	24	41	56
4	8	25	40	57
5	5	28	37	60
6	12	21	44	53
7	13	20	45	52
8	4	29	36	61
9	3	30	35	62
10	14	19	46	51
11	11	22	43	54
12	6	27	38	59
13	7	26	39	58
14	10	23	42	55
15	15	18	47	50
16	2	31	34	63

**128-er** Starttraster für 4 Läufer / 4 Athleten pro Lauf

Heat #	Red Jersey 1st Position	Green Jersey 2nd Position	Blue Jersey 3rd Position	Yellow Jersey 4th Position
1	1	64	65	128
2	32	33	96	97
3	17	48	81	112
4	16	49	80	113
5	9	56	73	120
6	24	41	88	105
7	25	40	89	104
8	8	57	72	121
9	5	60	69	124
10	28	37	92	101
11	21	44	85	108
12	12	53	76	117
13	13	52	77	116
14	20	45	84	109
15	29	36	93	100
16	4	61	68	125
17	3	62	67	126
18	30	35	94	99
19	19	46	83	110
20	14	51	78	115
21	11	54	75	118
22	22	43	86	107
23	27	38	91	102
24	6	59	70	123
25	7	58	71	122
26	26	39	90	103
27	23	42	87	106
28	10	55	74	119
29	15	50	79	114
30	18	47	82	111
31	31	34	95	98
32	2	63	66	127

### 3.7.4 Qualifikationsrunde (nur holistisches Format)

Wenn die Anzahl der Teilnehmer im KO-Format die Anzahl der passenden Finalraster (128/64/32/16/8/4) übersteigt, ist für den Final-Raster, eine Qualifikations-Heat-Runde durchzuführen. Das kommt dann zur Anwendung, wenn die Anzahl der Qualifikationsläufe geringer als die Anzahl der benötigten zusätzlichen Läufe ist.

### 3.7.4.1 Anzahl der Athleten für die Vorrunden = Qualifikations Heat Round (QHR)

Die folgende Tabelle gibt an, welche Art von Läufen/heat's verwendet werden sollte:

Used Bracket	Number of present competitors
4 competitors	1-4
QHR	5-6
8 competitors	7-8
QHR	9-11
16 competitors	12-16
QHR	17-23
32 competitors	24-32
QHR	33-47
64 competitors	48-64
QHR	65-95
128 competitors	96-128
QHR	128-191

### 3.7.4.2 Durchführung der Vorrunden / Qualifikations Heat Round (QHR)

Aus der Setzliste wird die Anzahl der überzähligen Teilnehmer der Endrunde (=X) plus die Anzahl der Teilnehmer, die aus der Endrunde herausgenommen werden (=Y) addiert. X + Y nehmen an der Qualifikation teil.

Wenn die Anzahl der Teilnehmer (X) eine gerade Zahl ist, ist (Y) gleiche wie (X).

Wenn X eine ungerade Zahl ist, dann ist (Y) ist die nächsthöhere gerade Zahl.

*Beispiel* 19 Athleten (=QHR 17-23): 3 Athleten (=X) sind über dem 16er Raster → daher: Y=4;

4 Athleten müssen zusätzlich aus der Setzliste herausgenommen werden.

-> X=3 / Y= 4 // X+Y = 7; d.h. 7 Athleten nehmen an der Vorrunde (QHR) teil

### 3.7.4.3 Anzahl der QHR

Die Anzahl der durchzuführenden Vorrunden (QHR) beträgt K.  $K = X+Y/4$

*Beispiel* 19 Athleten: X (3) +Y (4) = 7 ->  $K=X+Y/4$  ->  $K=3+4/4 = 1,75$  gerundet 2;

d.h. ->2 Vorrunden (QHR) sind zu fahren: Ein Heat mit 4 Athleten und ein Heat mit 3 Athleten – aus jedem Heat steigen die besten 2 Athleten auf und kommen in den Finalraster.

### 3.7.5 Zieleinfahrt

Entsprechend ihrer Zielplatzierung steigen zwei Läufer pro Heat in die nächste Runde auf. Die Zieleinfahrt wird anhand des Körperteils oder des Snowboards bewertet, welches die Ziellinie als erstes überquert. Im Falle eines Tie (Ziellinie wird zeitgleich passiert) kommt jener Athlet weiter, der die höhere Startnummer hat.

Sind in einem Lauf nur 2 Läufer am Start, dann müssen diese nicht fahren, um in die nächste Runde aufzusteigen. D.h. Sie kommen automatisch weiter.

### 3.7.6 Tie break vor in heats vor dem Kleinen Finale

Bei gleichzeitigem Überfahren der Ziellinie, wo es nicht möglich ist, die Rangfolge zu bestimmen (Tie), steigt der Teilnehmer auf, der in der Qualifikation die schlechtere Platzierung hatte.

Beim „Seeding-Format“ wird bei einem Tie der Athlet besser/schlechter gereiht der die **schlechtere** Position bei der Auslosung hatte.

#### 3.7.6.1 Unentschieden im Kleinen und Großen Finale

Im Falle eines Unentschiedens im kleinen Finale oder im großen Finale bleiben die Athleten auf dem gleichen Rang. z.B. Gleichstand auf Rang 2: Ergebnis 1x1.Platz / 2x2. Plätze / 1x 4. Platz

### 3.7.7 Startreihenfolge (Bsp.: 32 Herren / 16 Damen)

Der Start erfolgt gemäß der Reihenfolge der Tabelle von oben nach unten, wobei alle Heats aufeinanderfolgend starten.

- |                            |  |
|----------------------------|--|
| 1. Runde Herren Heat 01-08 | (Verlierer sind von 17 - 32 platziert)   |
| 2. Runde Damen Heat 01-04  | (Verliererinnen sind von 9-16 platziert) |
| 3. Runde Herren Heat 09-12 | (Verlierer sind von 9 - 16 platziert)    |
| 4. Runde Damen Heat 05-06  | (Verliererinnen in Runde 6)              |
| 5. Runde Herren Heat 13-14 | (Verlierer in Runde 8)                   |
| 6. Runde Damen Heat 07     | (kleines Finale – Plätze 5-8)            |
| 7. Runde Damen Heat 08     | (großes Finale – Plätze 1-4)             |
| 8. Runde Herren Heat 15    | (kleines Finale – Plätze 5-8)            |
| 9. Runde Herren Heat 16    | (großes Finale – Plätze 1-4)             |

#### 3.7.7.1 Aufstieg in die nächste Runde

Die zwei erstplatzierten pro Lauf/Heat rücken in die nächste Runde vor, solange, bis der Sieger feststeht.

#### 3.7.7.2 Semifinale und Finale

Die 8 qualifizierten Athleten starten in der Reihenfolge von Runde 6 - 9 (siehe 3.7.3).

Die Plätze 9 – 16 und 9 – 32 werden nach den Zeiten der Qualifikationsläufe vergeben. In jedem Fall bleibt ein Fahrer, 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.

Beispiel: Wer sich einmal für die Runde der besten 16 qualifiziert hat, bleibt in dieser Gruppe – kann also im schlechtesten Fall 16. werden.

## 3.8. Disqualifikation / Proteste

### **3.8.1 Disqualifikation**

In folgenden Fällen erfolgt eine Disqualifikation:

- Fehlstart (Art. 3.5.5)
- Behinderung des Gegners, absichtlich (Art. 4.8.3)
- nicht-korrektes Passieren des Tores
- Beendigung des Rennens, ohne dass mindestens ein Bein in der Bindung fixiert ist.
- Sollten die Wettkämpfer nicht das Ziel erreichen, so steigen jene 2 Läufer auf, welche die längste Strecke zurückgelegt haben.

### **3.8.2 Proteste**

Alle Proteste müssen dem Zielrichter mitgeteilt werden, bevor der nächste Lauf beginnt. Danach werden keine Proteste mehr akzeptiert. Die Proteste bedürfen nicht der Schriftform, es gelten aber alle anderen ÖWO- Regeln.

### **3.8.3 Berührung / Behinderung / Kontakt**

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

### **3.8.4 Kontakt/Behinderung im Rennen**

Kontakt im SBX ist üblich. Diese bewussten Aktionen im Rennen können zu Behinderungen führen. Die Entscheidung über eine Behinderung eines Teilnehmers durch einen anderen Teilnehmer wird von der Jury getroffen. Eine Behinderung kann der Jury, den Sektionsrichtern, dem Chefkampfrichter oder anderen Jury- Mitgliedern im Zielbereich unmittelbar nach Laufende zur Kenntnis gebracht werden. Die Jury kann auf Empfehlungen von Sektionsrichtern und/oder Videobeweise, die von Trainern/Mitarbeitern zur Verfügung gestellten Videobeweise in den Entscheidungsprozess einbeziehen. Anhand der vorgelegten Beweise muss die Jury feststellen, ob eine Behinderung aufgetreten ist. Die Behinderung wird auf der Grundlage der Artikel 3.8.4.1.1 und 3.8.4.1.2 der ÖWO getroffen.

Alle Jury-Entscheidungen bezüglich Behinderung müssen vor dem Start des nächsten Laufs/Heats bestätigt und protokolliert werden und können nicht angefochten werden.

#### **3.8.4.1. Grad der Behinderung**

Der Grad der Behinderung wird wie folgt kategorisiert:

- Absichtlich herbeigeführter Kontakt/Aktion - rot/gelb
- Unbeabsichtigter Kontakt/Aktion - gelb/Warnung

# Ein absichtlicher Kontakt/Aktion liegt vor, wenn ein Teilnehmer absichtlich eine Kontaktsituation verursacht, welche das Ergebnis eines anderen Teilnehmers direkt beeinflusst.

# Unbeabsichtigter Kontakt/Aktion kann auftreten, wenn ein Teilnehmer eine Entscheidung im Rennen trifft, die eine Kontaktsituation verursacht, welche das Ergebnis eines anderen Teilnehmers direkt beeinflusst.

# Ein unbeabsichtigter/zufälliger Kontakt/Aktion ist nicht vorsätzlich und wird durch die Natur von SBX-Rennen bestimmt. Unbeabsichtigte Kontakte können bei Rennen im Heat auftreten. Verursacht werden diese durch Fahren nebeneinander, Gelände- und Kurscharakteristik sowie Fehler der Teilnehmer

#### **3.8.4.2 Behindernde Aktionen (aber nicht beschränkt auf:)**

- Aktion mit der Hand/dem Arm (Ziehen/Schieben/Blockieren)
  - Kontakt von der Seite oder von hinten
  - Linie Abweichen/Kreuzen, d.h. der von hinten kommende Läufer muss die Linie des vor ihm fahrenden Läufers respektieren
- Jener Teilnehmer der die Aktion/Behinderung verursacht hat, wird gemäß ÖWO 3.8.5 sanktioniert.

### **3.8.5 Sanktionen und Verwarnungen wegen Behinderung**

#### **3.8.5.1 Kartensystem**

Wenn die Jury eine in den Artikeln (3.8.4.1.1 und/oder 3.8.4.1.2) festgelegte Strafe wegen Kontakt bzw. Behinderung während der Finalphase (Heats) verhängt, wird eine Verwarnung und ein System färbiger Karten verwendet. Es werden gelbe Karte und rote Karte verwendet, um den Grad der Sanktion auszudrücken. Über die Höhe einer Sanktion entscheidet die Jury. Diese Entscheidung muss dem Teilnehmer (oder NSA-Vertreter) und dem Startrichter vor Beginn des nächsten Laufs mitgeteilt werden.

#### **3.8.5.2 Verstöße**

Die für den Verstoß ausgesprochene Sanktion oder Verwarnung hängt ab von:

- ob die Handlung vorsätzlich erfolgte oder nicht
- ob der Täter durch die Tat einen Vorteil erlangt hat.
- ob der Fehler, auch wenn er unbeabsichtigt war, schwerwiegend genug war.
- die damit verbundenen Folgen der Aktion/Behinderung.

#### **3.8.5.3 Offizielle Sanktionen**

##### **3.8.5.3.1 Verwarnung**

Wenn eine gemäß den Regeln 3.8.4.1.1 und/oder 3.8.4.1.2 festgestellte Behinderung erfolgte, welche unbeabsichtigt war und keinen direkten Einfluss auf das Endergebnis des Laufs/Heats hatte kann die Jury dem betroffenen Athleten eine offizielle Verwarnung aussprechen.

##### **3.8.5.3.2 Gelbe Karte (RAL).**

Wenn eine gemäß den Regeln 3.8.4.1.1 und/oder 3.8.4.1.2 festgestellte Behinderung erfolgte, welche *unbeabsichtigt* war und *einen direkten Einfluss* auf das Endergebnis des Läufers hatte, kann die Jury dem betroffenen Athleten eine Gelbe Karte (RAL) ausstellen.

Wenn eine gemäß den Regeln 3.8.4.1.1 und/oder 3.8.4.1.2 festgestellte Behinderung erfolgte, welche *beabsichtigt* war und *keinen direkten Einfluss* auf das Endergebnis des Läufers hatte, kann die Jury dem betroffenen Athleten ebenfalls eine Gelbe Karte (RAL) ausstellen.

Ein Teilnehmer, der eine Gelbe Karte (RAL) erhält, wird als Letzter in seinem Lauf/heat gewertet und auf dem letzten Platz der jeweiligen Runde gerankt. Sie werden in der Endergebnisliste als „RAL“ aufgeführt. Die Gelbe Karte verbleibt beim Läufer, welcher die Sanktion bekommen hat für die gesamte Saison in derselben Wettbewerbskategorie.

##### **3.8.5.3.3 Rote Karte (DSQ).**

Wenn eine gemäß den Regeln 3.8.4.1.1 und/oder 3.8.4.1.2 festgestellte Behinderung erfolgte, welche *beabsichtigt* war und *einen direkten Einfluss* auf das Endergebnis des Läufers hatte, kann die Jury dem betroffenen Athleten ebenfalls eine Rote Karte (DSQ) ausstellen.

Ein Teilnehmer, der eine Rote Karte (DSQ) erhält, wird vom aktuellen Wettbewerb disqualifiziert und in der Endergebnisliste als DSQ aufgeführt und wird nicht gewertet. Die Rote Karte (DSQ) führt zur Sperre des Teilnehmers ab dem nächsten Wettbewerb (NPS) innerhalb einer Wettbewerbssaison derselben Veranstaltungskategorie.

Der nächste Wettkampf in derselben Kategorie im FIS-Kalender muss beendet, veröffentlicht und mit einem offiziellen Ergebnis validiert werden

Die Rote Karte bleibt für die gesamte Saison beim Teilnehmer in der gleichen Kategorie der

Wettbewerbsserie.

### **3.8.6 Strafen für Mehrfachkartensanktionen**

#### **3.8.6.1 Mehrfachwarnung**

(A) Erhält der Teilnehmer im selben Wettkampf eine 2. Verwarnung (WRG), so führt diese direkt zu einer Gelben Karte (RAL). Siehe 3.8.5.3.2

(B) Mehrere Sanktionen mit der Gelben Karte (RAL).

Zwei (2) Gelbe Karte (RAL) gegen einen Teilnehmer während eines Wettbewerbs innerhalb einer Saison in derselben Veranstaltungskategorie führt zu einer automatischen Sperre von dieser Teilnehmer (NPS) für den nächsten Wettbewerb in derselben Kategorie.

Der nächste Wettkampf in derselben Kategorie im FIS-Kalender muss beendet, veröffentlicht und mit einem offiziellen Ergebnis validiert werden.

(C) Mehrfache Rote-Karte-Sanktionen (DSQ).

Zwei (2) Rote-Karten (DSQ), die einem Teilnehmer während einer Wettbewerbs Saison in der gleichen Veranstaltungskategorie auferlegt wurden, sind über die Jury an die Berufungskommission zu melden.

#### **3.8.6.2 Ablauf der Sanktionen**

Die Sanktionen der Gelben und Roten Karte (RAL/DSQ) verfallen, wenn die Saison des bestimmten Athleten in der entsprechenden Kategorie endet.

Sanktionen (RAL/DSQ), die während OWG, WSC, WJC oder YOG, vergeben werden, gelten nur für diese eine Veranstaltung.

#### **3.8.6.3 Überprüfung nach dem Rennen und Anpassung der Sanktionen**

So bald wie möglich nach dem Wettkampf (innerhalb 1 Stunde) wird ein Gremium die verhängte Sanktion überprüfen. Das Gremium ist die Jury mit Chefkampfrichter (Vorsitz), Schiedsrichter und Streckenchef ergänzt durch den Connection Coach und dem Sektionschef.

Als Ergebnis dieser Überprüfung kann die Jury die verhängte Sanktion mildern, jedoch das Ergebnis des Wettbewerbs/Rankings bleibt unverändert.

### **3.8.7 DNF, RAL und DNS**

#### **3.8.7.1 Rangliste der Teilnehmer, die nicht ins Ziel kamen (DNF)**

Für den Fall, dass mehr als ein Teilnehmer einen DNF erhält, wird das Ergebnis des Laufes/heats wie folgt erstellt: Jener Läufer der korrekt die meisten Tore/Sektionen passiert hat und damit weiter im Kurs gekommen ist, wird vor den anderen Athleten gereiht die schon vorher als DNF zu werten sind.

In einem Fall, in dem ein Teilnehmer, der nicht ins Ziel gekommen ist (DNF), zu den beiden besten Teilnehmern des Laufs/Heats zählt, ist er ebenfalls zum Aufstieg in die nächste Runde qualifiziert,

#### **3.8.7.2 Rangliste der letztplatzierten Teilnehmer (RAL)**

Ein Teilnehmer, der auf dem letzten Platz in seinem Lauf/Heat gewertet wird, kommt nicht in die nächste Runde und es ist ihm auch nicht gestattet, in einem weiteren Lauf des Wettbewerbs zu starten.

#### **3.8.7.3 Rangliste der Teilnehmer, die nicht gestartet sind (DNS)**

Athleten, die nicht gestartet sind (DNS), werden in diesem Lauf/heat nicht gewertet und können somit auch nicht in die nächste Runde vorrücken. Ausnahme Seeding Format mit 2 Läufern im Lauf/heat – hier steigen die Athleten auch ohne den Lauf zu absolvieren in die nächste Runde auf.

## **4. BANKED COURSE/Slalom (BC)**

### **4.1. Definition**

Im banked course fährt der Läufer auf einer künstlich angelegten Strecke, die mit Steilkurven ausgestattet ist. Ein klassischer banked Slalom findet in einer U-förmigen natürlichen Rinne statt. Die Kurven (Banks) werden durch das Fahren im Training und die Pflege mit Schaufeln und Shape- Werkzeugen geformt. Der Kurs kann dem Geländeprofil folgend entworfen und unter Verwendung von Naturschnee gebaut werden. Beliebige Elemente sind erlaubt, aber die Sicherheit der Teilnehmer und jenes der Athleten müssen jedoch immer Vorrang haben.

Für Damen und Herren kann der gleiche Kurs verwendet werden.

### **4.2. Technische Daten**

#### **4.2.1. Höhenunterschied, Kurslänge, Anzahl der Banks, Hangneigung**

Höhendifferenz: 50m - 250m

Kurslänge: 180m – 1000m

Anzahl der Banks: 10-50

Die Durchschnittsneigung sollte 10° - 18° betragen

Kurvenradius 7-10m (8m)

#### **4.2.2. Tore**

##### **4.2.2.1. Dreiecksflaggen**

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

Die Dreiecksflaggen müssen unten am Tor im rechten Winkel (90°) zur Falllinie befestigt werden.

Maße:

Basislänge: 130 cm

Höhe der Längsseite: 110 cm

Höhe der Kurzseite: 45 cm

##### **4.2.2.2 Kurssetzung**

Aufeinanderfolgende Tore müssen sich nicht in der Farbe abwechseln.

Die Tore müssen so gesetzt sein, dass die Athleten sie eindeutig und selbst bei hoher Geschwindigkeit rasch unterscheiden können.

### **4.3. Die Strecke**

#### **4.3.1. Vorbereitung der Strecke**

Die Piste sollte für das Publikum wenigstens 20 Stunden vor dem Training gesperrt sein.

Für den Bau des Kurses muss genügend Zeit vorhanden sein, sodass 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 das Wettkampfkomitee Schutzvorkehrungen treffen (Matten, Netze, etc.).

Geringfügige Anpassungen der Kurssetzung können während des Trainings nötig werden, um die Linienführung der Strecke zu optimieren.

#### **4.4 Kursinspektion und Training**

Das Ausstecken des Kurses soll dem Gelände angepasst sein und muss vor dem offiziellen Training erfolgen.

Jeder Teilnehmer hat zumindest einen Trainingslauf.

## **4.4. Start**

### **4.4.1. Startrampe, Starttore**

Die Startrampe muss so konstruiert sein, dass der Athleten bequem am Start stehen kann und möglichst schnell nach dem Start die volle Geschwindigkeit erreichen kann.

### **4.5.2. Startvorrichtung**

Um den Athleten das Abstoßen zu ermöglichen, werden bei allen Wettkämpfen spezielle Startstangen installiert.

### **4.5.3 Startkommando**

Bevor der Start erfolgt, schaut der Starter zum Athleten und vergewissert sich, ob der Athlet zum Start fertig ist. Danach kommt das wirkliche Startkommando: <Racer-ready – <Attention> GO> Das Startkommando sollte laut und deutlich sowie immer in der gleichen Geschwindigkeit gesprochen werden.

### **4.5.4 Fehlstart**

- wenn er die Starttore manipuliert.
- wenn er versucht, zu starten, bevor das Startsignal gegeben wurde.
- wenn er die Startlinie (Starttore) vor dem Startsignal überquert.

### **4.5.5. Besichtigung/ Training**

Die Athleten dürfen die Strecke besichtigen, indem sie den Kurs seitlich langsam abwärts rutschen. Die Besichtigungszeiten können von der Jury festgelegt werden, sollten aber mindestens 15 Minuten betragen.

Athleten müssen dabei ihren Helm und ihre Startnummer tragen.

Die Trainingszeiten oder das freie Befahren der Strecke werden von der Jury festgelegt. Die Mindestdauer dafür beträgt 30 Minuten, was allen Athleten Gelegenheit bieten sollte, zumindest 1-2 x vor dem offiziellen Wettkampfbeginn die Strecke zu befahren.

## **4.6 Ausführung eines Banked Course (BC)**

### **4.6.3 Finale**

Jeder Athlete hat 2 Läufe auf Zeit. Die Summe aus beiden Läufen ergibt die Gesamtzeit bzw. die Endreihung.

Jene Athleten, die im ersten Durchgang als DQ oder NIZ oder NAS gewertet wurden dürfen im 2. Durchgang starten, werden aber an das Ende der Ergebnisliste gereiht.

### **4.6.4 Beschränkungen im zweiten Lauf**

Alle Teilnehmer je Altersklasse sind für den 2. Lauf qualifiziert. Davon starten dann die besten 15 Damen und die besten 15 Herren je Alters- bzw. Wertungsklasse in umgekehrter Reihenfolge ihrer Platzierung des ersten Laufes. Die nachfolgenden AthletInnen starten nach der Platzierung des ersten Laufes.

Die Jury kann die Starterzahl im 2. Durchgang limitieren (25 Herren / 15 Damen), wenn es die Zeit nicht zulässt. Dies muss 1 Stunde vor Start des 1 Durchganges bekannt gegeben werden. Die Ergebnisliste ist in Altersklassen zu erstellen.

### **4.6.4 Ergebnisliste**

Die Reihung erfolgt nach der Gesamtzeit aus den beiden Läufen auf Zeit. Haben 2 oder mehrere Läufe die gleiche Laufzeit, so wird der Läufer mit der höheren Nummer vorgereiht.

## 4.7 Disqualifikation /Proteste

### 4.7.1 Disqualifikation:

Disqualifikationen werden unmittelbar nach Beendigung des 1. bzw. 2. Durchganges ausgesprochen und/oder an einem vorab definierten Ort am Start und im Zielbereich angeschlagen.

In folgenden Fällen erfolgt eine Disqualifikation:

- Fehlstart (siehe 4.5.4)
- nicht- korrektes Passieren des Tores (siehe 2.11.1)
- Beendigung des Rennens, ohne dass mindestens ein Bein in der Bindung fixiert ist

### 4.7.2 Proteste

Alle Proteste müssen dem Zielrichter im Rahmen der Protestzeit mitgeteilt werden. Das sind 15min ab Veröffentlichung der entsprechenden Ergebnisliste Danach werden keine Proteste mehr akzeptiert. Die Proteste bedürfen nicht der Schriftform, es gelten aber alle anderen ÖWO- Regeln.

## 6 Halfpipe (HP)

### 6.1 Definition

Eine Halfpipe ist ein kanalartige Schneekonstruktion.

### 6.2 Technische Daten

Technische Daten:	Minimum	Empfohlen	Maximum
Neigung	14°	17°	18°
Länge (in Metern)	100m	120m	140m
Breite	14m	16m	18m
Wandhöhe	3m	3,5m	4,5 m
Transition / Radius	3m	4m	5m
Vertikale		0.2m @83°	
Drop In Area / Anlaufbereich		2m	
Abstand der Werbefläche von der Wand		2m	

Diese Abmessungen sind als Richtlinien zu betrachten und dienen dazu, für Halfpipe-Wettbewerbe möglichst einheitliche Wettkampfgelände zu garantieren.

#### 2.11.2.1 6.2.1 Das Halfpipe Gelände

Das Halfpipe Gelände muss den Vorschriften entsprechen und muss mindestens einen Tag vor Wettkampfbeginn fertiggestellt sein und zum Training bereitstehen. Der Anlaufbereich muss so gestaltet sein, dass die Athleten mit genügender Geschwindigkeit in die Halfpipe einfahren können.

Die Zugangsrampe (Drop- In) zum Anlaufbereich darf nicht als Sprungbrett benutzt werden.

## **6.3 Musikeinrichtung**

### **2.11.2.2 6.3.1**

Während Halfpipe- Bewerben soll Musik verwendet werden. Die Lautsprecheranlage muss leistungsstark genug sein, damit der Athlet die Musik klar und ohne Verzerrungen an jeder Stelle der Halfpipe hören kann.

### **2.11.2.3 6.3.2**

Der Musikchef ist für die Auswahl der Musik während des Wettkampfes verantwortlich.

## **6.4 Start**

### **6.4.1 Der Starter**

Der Starter ist für das Vorbereitungszeichen und das Startkommando verantwortlich. Der Starter muss über Funk mit dem Chef Punktrichter in Kontakt stehen. Der Starter muss auch beim Training den Fluss der Wettkämpfer regeln.

### **6.4.2 Der Startraum**

Der Startraum muss außer für den startenden Athleten, den ihn begleitenden Trainer und den Startfunktionär für jedermann abgesperrt sein.

Das Startsignal für den Wettbewerb wird vom Starter gegeben.

## **6.5 Ziel**

### **6.5.1 Der Zielraumchef**

Der Zielraumchef ist für den Zielbereich verantwortlich. Er sorgt für die sichere Zieldurchfahrt aller Athleten. Er überwacht das Verlassen des Ziels und ist auch für das korrekte Verhalten der Zuschauer in seiner näheren Umgebung zuständig.

### **6.5.2 Der Zielraum**

Der Zielraum muss gerade / flach und groß genug sein, um den Athleten ein sicheres Anhalten zu ermöglichen. Er muss vollständig umzäunt sein. Die Zäune sind so zu wählen, dass sie maximale Sicht für Wertungsrichter, Medien und Zuschauer bieten.

### **6.5.3 Punktrichterstand**

#### **6.5.3.1**

Der Arbeitsbereich der Punktrichter sollte so konstruiert sein, dass er genügend Platz für die entsprechende Anzahl an Funktionären und für alle Einrichtungen bietet, die für die Durchführung des Wettkampfes notwendig sind. Darüber hinaus sind optimale Sichtverhältnisse zu gewährleisten.

#### **2.11.2.4 6.5.3.2**

Der Punktrichterbereich sollte durch eine Umzäunung oder auf andere Weise gegen Athleten und Zuschauern abgeschirmt sein.

## **6.6 Ausführung eines Halfpipe- Wettkampfes**

### **6.6.1 Training**

Das Training ist nicht zwingend vorgeschrieben sollte aber wenn möglich solange wie möglich ausgedehnt werden.  
Während des Trainings gibt es kein besonderes Startverfahren. Die Trainingszeiten werden in der Wettkampfausschreibung festgelegt und können in Sonderfällen von der Jury geändert werden.

### **6.6.2 Qualifikation**

Die Qualifikation findet am selben Tag wie das Finale statt.  
Die Startreihenfolge ist während der ersten Mannschaftsführersitzung bekannt zugeben.  
Die Qualifikation wird in 2 Läufen ausgetragen:  
Im 1. Lauf gehen alle Athleten an den Start:  
Die ersten 3 Damen (Rang 1 - 3 ) und die ersten 6 Herren (Rang 1 - 6) qualifizieren sich direkt für das Finale und starten im Finale entsprechend ihrem Rang (gestürzte Reihenfolge, der Führende startet als Letzter).  
Im 2. Lauf starten bei den Damen die Ränge 4 - 15 des ersten Laufes und bei den Herren die Ränge 7 – 25 des ersten Laufes. Entsprechend den Ergebnissen des zweiten Laufes werden die verbleibenden 3 Plätze bei den Damen und 6 Plätze bei den Herren aufgefüllt (gestürzte Reihenfolge, der Letzte startet als Erster).

#### **2.11.2.5 6.6.2.1**

Bei Punktegleichstand nach dem 1. Lauf auf Rang 3/6 bei den Damen/Herren steigen beide Athleten direkt in das Finale auf.  
Aus dem 2. Lauf steigt dann ein Läufer weniger in das Finale auf. Bei Punktegleichstand in der zweiten Runde rücken alle betroffenen Athleten auf Platz 6/12 bei den Damen/Herren in das Finale vor, was die Gesamtzahl der Finalteilnehmer erhöht.

### **6.6.3 Heat Format**

Qualifikation: Die Qualifikation wird in 2 Läufen ausgetragen  
Es werden Gruppen gebildet mit max 20-30 Herren und 15 -25 Damen.  
Jede Gruppe hat ein Training von 15 -40 Minuten.  
Die Anzahl der Heats wird bei der Mannschaftsführersitzung bekannt gegeben.  
Die Läufer werden auf Grund ihrer Punkte gereiht.  
Bei 2 Heats: im Heat 1 starten die Läufer 1, 3, 5 etc, in Heat 2 die Läufer 2, 4, 6 etc.  
Bei 3 Heats: Heat 1= 1, 4, 7 etc, Heat 2= 2, 5, 8 etc, Heat 3= 3, 6, 9 etc  
Für das Finale qualifizieren sich:

Bei den Herren:

Mit 2 Heats: die besten 6 jedes Heats

Mit 3 Heats: die besten 4 jedes Heats

Bei den Damen:

Mit 2 Heats: die besten 3 jedes Heats

Mit 3 Heats: die besten 2 jedes Heats

### **6.6.4 HP-Finale**

Die Anzahl der Finalteilnehmer beträgt 6 Damen und 12 Herren. Das Finale wird in zwei Läufen durchgeführt. Der Beste der zwei Läufe kommt in die Wertung.  
Im zweiten Lauf wird in der gleichen Reihenfolge wie im ersten Lauf gestartet. In Sonderfällen kann die Anzahl der Finalteilnehmer verändert werden (siehe 5.6.2.1).

### **6.6.5 Ergebnisliste**

Die Ränge 1-6 Damen bzw. 1-12 Herren ergeben sich aus den beiden Finaldurchgängen (siehe 5.6.3). Die weiteren Platzierungen, ab Rang 7–15 bzw. 13–25 ergeben sich aus der 2. Qualifikation. Die restlichen Ränge (ab Platz 16 bzw. 26) werden durch den 1. Qualifikationsdurchgang ermittelt.

- Bei Punktegleichstand im Finale wird der Läufer mit der höheren Overall Impression- Wertung nach vorne gereiht.
- Besteht auch bei der OI- Wertung noch Gleichstand zählt die höhere Anzahl der einzelnen Wertungen für den besseren Platz.
- Besteht auch hier noch Punktegleichstand, zählt die höhere Amplitude für den besseren Platz.

## 2.12 **6.7 Wertungsgericht bei einem HP-Wettkampf**

**6.7.1** Während des gesamten Halfpipe- Bewerbes sind mind. 3 Punkterichter (Judges) anwesend, welche folgende Kriterien überwachen:

Judge 1 Standart Sprünge (Standart Airs)

Judge 2 Rotationen (Rotations)

Judge 3 Höhe (Amplitude)

Judge 4 Gesamteindruck (Overall Impression)

Judge 5 Gesamteindruck (Overall Impression)

In Sonderfällen kann auch mit 3 Punkterichter gewertet werden. In diesen Fall werten alle 3 Punkterichter „overall impression“ (siehe 5.9.3)

Die Mannschaftsführer sollten in der Mannschaftsführersitzung vom Chefwertungsrichter darüber informiert werden welche Punkterichter im Einsatz sind und welches Wertungs- System angewandt wird.

### 2.12.1.1 **6.7.2**

Die Funktion des Chefwertungsrichters (Head- Judge) obliegt einem C-Level Judge des ÖSV, der zugleich die Position eines Overall Impression- Judges bekleidet.

**6.7.3** Wertungsrichter sollen Wertungskarten (siehe Anhang 1.1) verwenden, um die Bewertung an Hand der Startnummern zu notieren; groß genug um spezifische Bemerkungen zu notieren (Tricks, Stürze, etc.).

### 2.12.1.2 **6.7.4**

Diskussionen über die Bewertung eines Wettkämpfers sind verboten, außer auf Veranlassung des Chefwertungsrichters, um eine mögliche Fehlbewertung zu korrigieren.

### 2.12.1.3 **6.7.5**

Kein Wettkämpfer, Mannschaftenverantwortlicher oder Zuschauer darf den Wertungsrichterstand betreten oder mit den Wertungsrichtern während des Wettkampfes sprechen.

### 2.12.1.4 **6.7.6**

Der Chefkampfrichter und das Kampfgericht befassen sich mit den Problemen, die durch die Kampfrichterbewertung entstehen.

### 2.12.1.5 **6.7.7 Rechte und Pflichten der Wertungsrichter:**

(1) Alle Wertungsrichter müssen objektiv sein und mögliche Interessenskonflikte dem Chefwertungsrichter mitteilen.

(2) Während Ihres Einsatzes im Wettkampf sollen die Wertungsrichter keine persönlichen Standpunkte zu Bewertungsfragen mit Wettkämpfern, Mannschaftsführern oder Zuschauer diskutieren.

(3) Jeder Wertungsrichter muss mit den verschiedenen Manövern der Wettkämpfer sehr gut vertraut sein.

(4) Der Chefwertungsrichter sollen alle Wertungsbesprechungen und Sitzungen nach dem Wettkampf besuchen, ebenso die Mannschaftsführersitzungen. Außerdem sollten die Wertungsrichter immer von ihm erreichbar sein.

(5) Jeder Wertungsrichter muss genau und schnell bewerten können.

(6) Die Wertungsrichter stehen dem Chefwertungsrichter für die Präparation der Anlage und während des Wettkampfes zur Verfügung.

## **6.8 Rechte und Pflichten des Chefwertungsrichters**

### **2.12.1.6 6.8.1**

Der Chefwertungsrichter ist für die Durchführung und für die Leitung der Wertungsrichterbesprechungen und der Sitzungen nach dem Wettkampf verantwortlich.

### **6.8.2**

Der Chefwertungsrichter ist in seiner Funktion auch gleichzeitig Chefkampfrichter und inspiziert die Halfpipe zusammen Pistenchef und Pipemaster.

### **2.12.1.7 6.8.3**

Einweisung von Hilfskräften und Bereitstellung der schriftlichen Unterlagen und Arbeitsmaterialien für die Wertungsrichter (Ersatzmaterial, Wertungskarten, etc.).

### **6.8.4**

Aufsicht und Kontrolle über die Bewertungen, inkl. Abstimmung über mögliche Fehlbewertungen.

### **2.12.1.8 6.8.5**

Er entscheidet, welcher Wertungsrichter für welche Aufgabe eingeteilt wird und veranlasst Änderungen im Zuständigkeitsbereich - falls nötig.

**6.8.6** Der Chefwertungsrichter verständigt den Starter, dass die Wertungsrichter bereit sind und sagt den Wertungsrichtern die Startnummer des nächsten Wettkämpfers an.

### **6.8.7**

Er ist verantwortlich für den gesamten Wertungsrichterstand, überwacht und kontrolliert ihn.

### **2.12.1.9 6.8.8**

Der Chefwertungsrichter hat die Richtigkeit der Berechnungen bei Punktegleichheiten zu prüfen.

## **6.9 Bewertungssysteme für die Halfpipe**

### **2.12.1.10 6.9.1**

Jeder Wertungsrichter muss das Punktesystem verwenden und zwar ein Bewertungssystem von 1 bis 100 Punkten; z.B. 38 - 67 - 73 - 99 etc.

### **2.12.1.11 6.9.2**

Die Bewertung des Laufes basiert auf dem einzelnen Wertungsrichter, der ihn nach der spezifischen Einteilung der Wertungsrichterkriterien beurteilt.

### **2.12.1.12 6.9.3 5**

Wertungsrichtern wird die Zuständigkeit nach dem folgenden System verteilt:

- ein Wertungsrichter ist für die Höhe
- ein Wertungsrichter für Standardmanöver
- ein Wertungsrichter für Rotationen
- zwei Wertungsrichter für den Gesamt-Eindruck

Bei 3 Wertungsrichter wird die Zuständigkeit nach dem folgenden System verteilt:

- alle 3 Wertungsrichter Gesamt-Eindruck

#### 2.12.1.13 **6.9.4**

Der Chefwertungsrichter soll sich mit den Wertungsrichter über die endgültige Einteilung für die verschiedenen Kriterien beraten.

#### 2.12.1.14 **6.9.5**

Wenn ein Wertungsrichter einer Kategorie zugeteilt ist, so kann er nur mit Zustimmung des Chefwertungsrichters wechseln bzw. tauschen.

#### 2.12.1.15 **6.9.6**

Die Wertungen nach jedem Lauf im Zielraum aushängen.

### **6.10 Wertungsrichterkriterien**

#### 2.12.1.16 **6.10.1**

Die folgenden Kriterien müssen von jedem Wertungsrichter für die einzelnen Kategorien angewendet werden, oder wie in Absatz 5.9.3 Wertungsrichter folgende Kriterien bewerten: Standardfiguren, Rotationen, Höhe, Gesamt-Eindruck.

#### 2.12.1.17 **6.10.2**

Standardfiguren

Dazu zählen alle Figuren ohne Rotation (horizontal und vertikal), alle Sprünge bei denen an das Board gegriffen wird, Figuren die auf oder an der Oberkante der Pipe ausgeführt werden. Hoch eingestuft werden hier Schwierigkeiten, Variationen und Ausführung der Figuren.

#### 2.12.1.18 **6.10.3**

Rotationen (Rotations)

Hiezu zählen alle Figuren mit Drehungen:

Spins - aufrechte Drehungen

Flips - Überschläge

Hybrides - Figuren die Drehungen um die horizontale und um die vertikale Achse kombinieren inkl. Handabstützungen.

Hoch eingestuft werden hier Schwierigkeiten, Variationen und Ausführung der Figuren.

#### 2.12.1.19 **6.10.4 Höhe (Amplitude)**

Die Amplitude zeigt das Ausmaß der Bewegungsausführung an und wird nach dem Energieaufwand des Wettkämpfers bewertet. Es ist ein Maß für die Kraft und Energie die ein Wettkämpfer während seines Laufes einsetzt. Diese Kategorie befasst sich mit der Höhe der Manöver, dem Tempo des Laufes und der Effizienz der eingesetzten Energie des Wettkämpfers.

#### 2.12.1.20 **6.10.5**

Diese Judges scoren den „Gesamt Eindruck“ aller gezeigten Sprünge. Der OI- Judge (overall impression) bewertet NICHT den Style aber die Präzision des Runs in Relation zu den gezeigten Sprüngen/Manöver sowie deren Reihenfolge. Die gesamte Komposition des Runs ist sehr wichtig. Weiters notieren diese Wertungsrichter Stürze und Fehler im Lauf und geben dafür Abzüge.

#### 2.12.1.21 **6.11 Grundsätzliche Überlegungen zu den**

##### **Bewertungskriterien 6.11.1**

Ziel der Wertungsrichterbewertung ist es, den individuellen, einzelnen Laufstil zu fördern. Eine zuverlässige ausgeglichene Bewertung ermutigt die Wettkämpfer zu höherem Risiko, mehr Höhe und Weite und einer besseren Gesamtausführung. Es ist ein MUSS für die Wertungsrichter, sich zu jeder Zeit zu konzentrieren und stets objektiv und neutral dem Wettkämpfer gegenüber ihre Aufgabe zu erledigen.

#### 2.12.1.22 **6.11.2**

In Verbindung zur Punktwertung stellt das Notizbrett eine ausgezeichnete Hilfe dar, um Stürze, Gesamteindruck und Schwierigkeiten der Manöver festzuhalten. Die Verwendung von Kürzeln zur Beschreibung von Stürzen, besonderen Leistungen, und der Güte der Manöver ist ratsam. Im wesentlichen sollte der Wertungsrichter ein System verwenden, dass es ihm erlaubt, wichtige Punkte in kürzester Zeit zu notieren.

## **7 Big Air (BA)**

### **7.1 Technische Daten**

#### 2.12.1.23 **Anlauf:**

Neigung	22° (+- 2°)
Länge	30m - 60m
Breite	mindestens 8m

#### 2.12.1.24 **Sprung:**

Breite	mindestens 5m
Höhe	2,5m – 3.5m
Absprungwinkel	25° - 30°
Vorbau:	10m – 18m

#### 2.12.1.25 **Aufsprunghügel:**

Neigung	30° (+- 2°)
Breite	mindestens 22m
Länge	35m

#### 2.12.1.26 **Zielbereich:**

Breite	30m
Tiefe	30m
Neigung:	0-3°

Die hier oben genannten Zahlen sind Richtlinien. Der Anlauf muss dem Athleten die erforderliche Geschwindigkeit für den Sprung ermöglichen. Der Landungsbereich muss der Dimension der Schanze angepasst sein. Empfohlen wird weiters der Bau eines sogenannten „Tables“ da dieser die Sicherheit erhöht.

### **7.2 Big Air Gelände**

Das Big Air Gelände muss folgenden Anforderungen entsprechen.

Das Big Air Gelände muss mindestens ein Tag vor dem Wettkampf fertig und trainingsbereit sein. Der Anlauf muss dem Athleten die erforderliche Geschwindigkeit für den Sprung ermöglichen. Der Landungsbereich muss der Dimension der Schanze angepasst sein.

### **7.3 Musikeinrichtung**

#### 2.12.1.27 **7.3.1**

Während Big-Air-Bewerben soll Musik verwendet werden. Die Lautsprecheranlage muss leistungsstark genug sein, damit der Athlet die Musik klar und ohne Verzerrungen an jeder Stelle des Big-Air hören kann.

#### 2.12.1.28 **7.3.2**

Der Musikchef ist für die Auswahl der Musik während des Wettkampfes verantwortlich.

## **7.4 Start**

### **7.4.1 Der Starter**

Der Starter ist für das Vorbereitungszeichen und das Startkommando verantwortlich. Der Starter muss über Funk mit dem Chef Punktrichter in Kontakt stehen. Der Starter muss auch beim Training den Fluss der Wettkämpfer regeln.

### **7.4.2 Der Startraum**

Der Startraum muss außer für den startenden Athleten, den ihn begleitenden Trainer und den Startfunktionär für jedermann abgesperrt sein.

Das Startsignal für den Wettbewerb wird vom Starter gegeben.

## **7.5 Ziel**

### **7.5.1 Der Zielraumchef**

Der Zielraumchef ist für den Zielbereich verantwortlich. Er sorgt für die sichere Zieldurchfahrt aller Athleten. Er überwacht das Verlassen des Ziels und ist auch für das korrekte Verhalten der Zuschauer in seiner näheren Umgebung zuständig.

### **7.5.2 Der Zielraum**

Der Zielraum muss gerade / flach und groß genug sein, um den Athleten ein sicheres Anhalten zu ermöglichen. Er muss vollständig umzäunt sein. Die Zäune sind so zu wählen, dass sie maximale Sicht für Wertungsrichter, Medien und Zuschauer bieten.

### **7.5.3 Punktrichterstand**

#### **7.5.3.1**

Der Arbeitsbereich der Punktrichter sollte so konstruiert sein, dass er genügend Platz für die entsprechende Anzahl an Funktionären und für alle Einrichtungen bietet, die für die Durchführung des Wettkampfes notwendig sind. Darüber hinaus sind optimale Sichtverhältnisse zu gewährleisten.

#### **2.12.1.29 7.5.3.2**

Der Punktrichterbereich sollte durch eine Umzäunung oder auf andere Weise gegen Athleten und Zuschauern abgeschirmt sein.

## **2.13 7.6 Ausführung eines Big-Air-Wettkampfes**

### **2.13.1.1 7.6.1 Training**

Für einen Big Air Wettkampf ist das Training vorgeschrieben. Das Training findet immer am Wettkampftag statt. Beim Training ist ein Starter anwesend, welcher die Startintervalle der Athleten regelt. Die Trainingszeiten werden in der Wettkampfausschreibung festgelegt und in Sonderfälle von der Jury geändert.

#### **7.6.2.1 Durchführungsformat 1: Qualifikation**

Die Qualifikation findet am selben Tag wie das Finale statt.

Die Startreihenfolge ist während der ersten Mannschaftsführersitzung bekannt zugeben.

Die Qualifikation wird in 2 Läufen ausgetragen:

Im 1. Lauf gehen alle Athleten an den Start.

Die ersten 3 Damen (Rang 1 - 3) und die ersten 6 Herren (Rang 1 - 6) qualifizieren sich direkt für das Finale und starten im Finale in gestürzter Reihenfolge (der Führende startet als Letzter).

Im 2. Lauf starten bei den Damen die Ränge 4 - 12 des ersten Laufes und bei den Herren die Ränge 7 - 15 des ersten Laufes. Entsprechend den Ergebnissen des zweiten Laufes werden die verbleibenden 3 Plätze bei den Damen und 6 Plätze bei den Herren aufgefüllt. Diese Athleten werden im Finale in gestürzter Reihenfolge starten (der Letzte als Erster).

#### **7.6.2.2 Durchführungsformat 2: ohne Qualifikation**

Dieses Durchführungsformat wird angewandt wenn das Teilnehmerfeld bei den Damen/Klassen kleiner/gleich 6 und bei den Herren/Klassen kleiner/gleich 10 ist. In diesem Fall findet keine Qualifikationsrunde statt. Gewertet werden wie im Finale, drei Sprünge. Die Summe der besten Zwei Sprünge ergeben die einzelnen Platzierungen. Die Startreihenfolge bleibt in allen Durchgängen gleich. Empfohlen wird dieses Durchführungsformat bei Big Airs mit Klasseneinteilung, Klasseneinteilung lt. WO Schüler m/w, Jugend m/w, Allgemeine Klasse m/w.

Gewertet wird mit der 50er Punkteregel wenn eine Tour gewertet wird.

Die Startreihenfolge bei einer Tour läuft wie folgt; erster Tourbewerb mit Auslosung, jeder weitere mit Auslosung der punktlosen Athleten und Setzen der Athleten mit Punkten (der Beste startet als Letzter).

#### **7.6.3 Heat Format**

Qualifikation: Die Qualifikation wird in 2 Läufen ausgetragen

Es werden Gruppen gebildet mit max 20-30 Herren und 15 -25 Damen.

Jede Gruppe hat ein Training von 15 -40 Minuten.

Die Anzahl der Heats wird bei der Mannschaftsführersitzung bekannt gegeben.

Die Läufer werden auf Grund ihrer Punkte gereiht.

Bei 2 Heats: im Heat 1 starten die Läufer 1, 3, 5 etc, in Heat 2 die Läufer 2, 4, 6 etc.

Bei 3 Heats: Heat 1= 1, 4, 7 etc, Heat 2= 2, 5, 8 etc, Heat 3= 3, 6, 9 etc

Für das Finale qualifizieren sich:

Bei den Herren:

Mit 2 Heats: die besten 6 jedes Heats

Mit 3 Heats: die besten 4 jedes Heats

Bei den Damen:

Mit 2 Heats: die besten 3 jedes Heats

Mit 3 Heats: die besten 2 jedes Heats

#### **7.6.4 Durchführungsformat 1: Big-Air-Finale**

Im Finale stehen den 12 Männern und 6 Frauen je drei Sprünge zur Verfügung. Gewertet werden alle drei Sprünge, wobei der Sieger durch die Addition der zwei besten Wertungen aller drei Sprünge ermittelt wird. Bei Punktgleichheit ist der nichtgewertete Sprung im Finale entscheidend.

In Sonderfällen kann die Anzahl der Finalteilnehmer verändert werden.

#### **7.6.5 Durchführungsformat 1: Ergebnisliste**

Die Ränge 1-6 Damen bzw. 1-12 Herren ergeben sich aus den Finaldurchgängen. Die weiteren Platzierungen ab Rang 7 bei den Damen bzw. Rang 13 bei den Herren ergeben sich aus dem besten Ergebnis der beiden Qualifikationsdurchgänge.

#### **2.13.1.2 Durchführungsformat 2: Ergebnisliste**

Alle Ränge werden nach Addition der besten zwei Sprünge ermittelt.

#### **2.14 7.7 Wertungsgericht bei einem Big-Air-Wettkampf**

7.7.1 Während des gesamten Big-Air-Bewerbes sind 3 Punktrichter anwesend, welche folgendes Kriterium bewerten:

Judge 1 Gesamteindruck

Judge 2 Gesamteindruck

Judge 3 Gesamteindruck

Die Funktion des Chefwertungsrichters (Head- Judge) obliegt einem C-Level Judge des ÖSV, der zugleich die Position eines Judges und des Chefkampfrichters bekleidet.

#### 2.14.1.1 **7.7.2**

Die Punktrichter geben ihre Wertungen auf der Grundlage der Bewertungskriterien für Big Air Events ab. Die Punktrichter stehen dem Chef Punktrichter für die Präparation der Anlage und während des Wettkampfes zur Verfügung.

#### 2.14.1.2 **7.7.3**

Die Punktrichter benützen für ihre Wertungen das Notizbrett für Sprünge, Stürze und andere Besonderheiten können separat notiert werden.

#### 2.14.1.3 **7.7.4**

Diskussionen über Bewertungen sind nicht gestattet, es sei denn, die Diskussionen wurden durch den Chef Punktrichter veranlasst.

#### 2.14.1.4 **7.7.5**

Mit Protesten oder Problemen, die im Zusammenhang mit der Wertung auftreten, beschäftigen sich der Chef Punktrichter und die Jury.

#### 2.14.1.5 **7.7.6**

Verantwortlichkeiten und Pflichten des Chef Punktrichters: siehe Abschnitt Halfpipe, 5.8

### **7.8 Bewertungssystem für Big Air**

#### 2.14.1.6 **7.8.1**

Jeder Punktrichter verwendet ein 100-Punktesystem, Z.B. 38, 67, 73, 98 etc.

#### 2.14.1.7 **7.8.2**

Jeder Punktrichter bewertet den Durchgang aufgrund folgender Kriterien: Den Sprung bzw. Trick, seinen Schwierigkeitsgrad, seine Ausführung und die Landungsphase.

#### 2.14.1.8 **7.8.3**

Jeder Punktrichter kann maximal 100 Punkte vergeben wo dann die Punkte zusammen gezählt und durch die Anzahl der Judges dividiert wird

#### 2.14.1.9 **7.8.4**

Alle Wertungen werden nach jedem Lauf bekannt gegeben.

#### **7.8.5 Punktegleichstand**

Bei einem Punktegleichstand gelten folgende Regelungen:

##### **7.8.5.1 Qualifikationsdurchgänge**

1. Runde: Bei Punktegleichstand bei Rang 5 bei den Männer bzw. Rang 3 bei den Frauen sind jeweils beide Athleten/innen für das Finale qualifiziert. Entsprechend wird die Anzahl derjenigen Athleten, welche sich über die zweite Qualifikationsrunde für das Finale qualifizieren, reduziert.

2. Runde: Bei Punktegleichstand in der zweiten Runde ist die höhere Wertung der 1. Runde ausschlaggebend. Liegt immer noch Gleichstand vor, rücken alle betroffenen Athleten in das Finale vor, was die Gesamtzahl der Finalteilnehmer erhöht.

##### **7.8.5.2 Finale**

Bei einem Finale mit drei Durchgängen gewinnt bei einem Punktegleichstand derjenige Athlet, der im nicht gewerteten Lauf die höhere Einzelwertung erzielt hat.

### 2.15 **7.9 Ausrüstung**

Helme: Helme sind vorgeschrieben. Alle Wettkämpfer und Vorläufer müssen Helme tragen, die für Snowboard- oder Skiwettkämpfe konstruiert sind und die einen klaren Sichtfeld gestatten.

Rückenprotektoren werden empfohlen.

## **8. Slope Style (SBS)**

### **8.1. Technische Daten**

Die Neigung des Parkgeländes muss dem Athleten die erforderliche Geschwindigkeit für den Sprung oder das Überwinden von anderen obstacles wie box, rail, corner, kicker,... ermöglichen. Die Anfahrt bzw. der Landungsbereich muss der Dimension der obstacles angepasst sein. Bei Kickern wird der Bau von sogenannten „Tables“ empfohlen da diese die Sicherheit erhöhen. (Siehe technische Zeichnung im Anhang)

### **8.2. Slope Park Gelände**

Das Slope Park Gelände muss mindestens ein Tag vor dem Wettkampf fertig und trainingsbereit sein.

### **8.3. Musikeinrichtung**

- Während Slope style -Bewerben soll (kann) Musik verwendet werden. Die Lautsprecheranlage muss leistungsstark genug sein, damit der Athlet die Musik klar und ohne Verzerrungen an jeder Stelle des Slope style hören kann.

- Der Musikchef ist für die Auswahl der Musik während des Wettkampfes verantwortlich.

### **8.4. Start**

#### **8.4.1. Der Starter**

Der Starter ist für das Vorbereitungszeichen und das Startkommando verantwortlich. Der Starter muss über Funk mit dem Chef Punktrichter in Kontakt stehen. Der Starter muss auch beim Training den Fluss der Wettkämpfer regeln.

#### **8.4.2. Der Startraum**

Der Startraum muss außer für den startenden Athleten, den ihn begleitenden Trainer und den Startfunktionär für jedermann abgesperrt sein.

Das Startsignal für den Wettbewerb wird vom Starter gegeben.

### **2.16 8.5. Ziel**

#### **2.16.1.1 8.5.1 Der Zielraumchef**

Der Zielraumchef ist für den Zielbereich verantwortlich. Er sorgt für die sichere Zieldurchfahrt aller Athleten. Er überwacht das Verlassen des Ziels und ist auch für das korrekte Verhalten der Zuschauer in seiner näheren Umgebung zuständig.

#### **8.5.1. Der Zielraum**

Der Zielraum muss gerade / flach und groß genug sein, um den Athleten ein sicheres Anhalten zu ermöglichen. Er muss vollständig umzäunt sein. Die Zäune sind so zu wählen, dass sie maximale Sicht für Wertungsrichter, Medien und Zuschauer bieten.

#### **8.5.2. Punktrichterstand**

---

- Der Arbeitsbereich der Punktrichter sollte so konstruiert sein, dass er genügend Platz für die entsprechende Anzahl an Funktionären und für alle

Einrichtungen bietet, die für die Durchführung des Wettkampfes notwendig sind. Darüber hinaus sind optimale Sichtverhältnisse zu gewährleisten.

- Der Punktrichterbereich sollte durch eine Umzäunung oder auf andere Weise gegen Athleten und Zuschauern abgeschirmt sein.

## **8.6. Ausführung eines Slope- Style-Wettkampfes**

### **8.6.1. Training**

Für einen slope style Wettkampf ist das Training vorgeschrieben. Das Training findet immer am Wettkampftag statt. Beim Training ist ein Starter anwesend, welcher die Startintervalle der Athleten regelt. Die Trainingszeiten werden in der Wettkampfausschreibung festgelegt und in Sonderfälle von der Jury geändert.

### **8.6.2. Durchführungsformat 1: mit Qualifikation**

Die Qualifikation findet am selben Tag wie das Finale statt.

Die Startreihenfolge ist während der ersten Mannschaftsführersitzung bekannt zugeben. Die Qualifikation wird in 2 Läufen ausgetragen:

- Im 1. Lauf gehen alle Athleten an den Start.

Die ersten 3 Damen (Rang 1 - 3) und die ersten 5 Herren

(Rang 1 - 5) qualifizieren sich direkt für das Finale und starten im Finale in gestürzter Reihenfolge (der Führende startet als Letzter).

- Im 2. Lauf starten bei den Damen die Ränge 4 - 12 des ersten Laufes und bei den Herren die Ränge 6 - 15 des ersten Laufes. Entsprechend den Ergebnissen des zweiten Laufes werden die verbleibenden 3 Plätze bei den Damen und 5 Plätze bei den Herren aufgefüllt. Diese Athleten werden im Finale in gestürzter Reihenfolge starten (der Letzte als Erster).

### **8.6.3. Durchführungsformat 2: ohne Qualifikation**

Dieses Durchführungsformat wird angewandt wenn das Teilnehmerfeld bei den Damen/Klassen kleiner/gleich 6 und bei den Herren/Klassen kleiner/gleich 10 ist. In diesem Fall findet keine Qualifikationsrunde statt. Gewertet werden wie im Finale, drei Läufe. Die Summe der besten Zwei Läufe ergeben die einzelnen Platzierungen.

Die Startreihenfolge bleibt in allen Durchgängen gleich. Empfohlen wird dieses Durchführungsformat bei slope style mit Klasseneinteilung, Klasseneinteilung lt. WO Schüler m/w, Jugend m/w, Allgemeine Klasse m/w.

Gewertet wird mit der 50er Punkteregel wenn eine Tour gewertet wird.

Die Startreihenfolge bei einer Tour läuft wie folgt; erster Tourbewerb mit Auslosung, jeder weitere mit Auslosung der punktlosen Athleten und Setzen der Athleten mit Punkten (der Beste startet als Letzter).

### **8.6.4. Durchführungsformat 1: Slope style –Finale "two out of three"**

Im Finale stehen den 10 Männern und 6 Frauen je drei Läufe zur Verfügung. Gewertet werden alle drei Läufe, wobei der Sieger durch die Addition der zwei besten Wertungen aller drei Läufe ermittelt wird. Bei Punktgleichheit ist der nicht gewertete Lauf im Finale entscheidend.

In Sonderfällen kann die Anzahl der Finalteilnehmer verändert werden.

### **8.6.5. Durchführungsformat 2: Jam Session**

Jeder Teilnehmer hat in einem beim TC- Meeting festgelegten Zeitraum (1 – 1, 5 Std) die Möglichkeit in den Park einzufahren. Es gibt pro Teilnehmer keine minimale oder maximale Laufzahl. Der Teilnehmer kann im Finalzeitraum die Anzahl seiner Versuche frei wählen. Alle Läufe in diesem Finalzeitraum werden bewertet.

Sieger ist der Läufer mit der höchsten Punktezahl – alle weiteren Läufer werden nach abfallend der Punktezahl gereiht.

## **8.7. Ergebnisliste**

### **8.7.1. Durchführungsformat 1: Ergebnisliste**

Die Ränge 1-6 Damen bzw. 1-10 Herren ergeben sich aus den Finaldurchgängen. Die weiteren Platzierungen ab Rang 7 bei den Damen bzw. Rang 11 bei den Herren ergeben sich aus dem besten Ergebnis der beiden Qualifikationsdurchgänge.

### **8.7.2. Durchführungsformat 2: Ergebnisliste**

Alle Ränge werden nach Addition der besten zwei Läufe bzw. des besten Ergebnis aus der Jam Session ermittelt. Punktevergabe nach 100er Punkteregel bei einer Tourwertung.

## **2.17 8.8. Wertungsgericht bei einem Slope-style -Wettkampf**

Während des gesamten slope style- Bewerbbes sind 3 Punktrichter anwesend, welche folgendes Kriterium bewerten:

- Judge 1 Gesamteindruck
- Judge 2 Gesamteindruck
- Judge 3 Gesamteindruck

### **2.17.1.1 8.8.1**

Die Funktion des Chefwertungsrichters (Head- Judge) obliegt einem C-Level Judge des ÖSV, der zugleich die Position eines Judges und des Chefkampfrichters bekleidet.

### **2.17.1.2 8.8.2**

Die Punktrichter geben ihre Wertungen auf der Grundlage der Bewertungskriterien für slope style Events ab. Die Punktrichter stehen dem Chef Punktrichter für die Präparation der Anlage und während des Wettkampfes zur Verfügung.

### **2.17.1.3 8.8.3**

Die Punktrichter benützen für ihre Wertungen das Notizbrett für Sprünge, Stürze und andere Besonderheiten können separat notiert werden.

### **2.17.1.4 8.8.4**

Diskussionen über Bewertungen sind nicht gestattet, es sei denn, die Diskussionen wurden durch den Chef Punktrichter veranlasst.

### **2.17.1.5 8.8.5**

Mit Protesten oder Problemen, die im Zusammenhang mit der Wertung auftreten, beschäftigen sich der Chef Punktrichter und die Jury.

### **2.17.1.6 8.8.6**

Verantwortlichkeiten und Pflichten des Chef Punktrichters: siehe Abschnitt Halfpipe, 5.8

## **8.9 Bewertungssystem für Slope style**

#### 2.17.1.7 **8.9.1**

Jeder Punktrichter verwendet ein 100-Punktesystem. Z.B. 38, 67, 73, 98 etc.

#### 2.17.1.8 **8.9.2**

Jeder Punktrichter bewertet den Durchgang aufgrund folgender Kriterien:  
Schwierigkeitsgrad, Ausführung, Fluss des Laufes und Landungen.

#### 2.17.1.9 **8.9.3**

Jeder Punktrichter kann maximal 100 Punkte vergeben wo dann die Punkte zusammen gezählt und durch die Anzahl der Judges dividiert wird.

#### 2.17.1.10 **8.9.4**

Alle Wertungen werden nach jedem Lauf bekannt gegeben.

### **8.9.5 Punktegleichstand**

Bei einem Punktegleichstand gelten folgende Regelungen:

#### **8.9.5.1 Qualifikationsdurchgänge –**

1. Runde: Bei Punktegleichstand bei Rang 5 bei den Männer bzw. Rang 3 bei den Frauen sind jeweils beide Athleten/innen für das Finale qualifiziert. Entsprechend wird die Anzahl derjenigen Athleten, welche sich über die zweite Qualifikationsrunde für das Finale qualifizieren, reduziert.

2. Runde: Bei Punktegleichstand in der zweiten Runde ist die höhere Wertung der 1. Runde ausschlaggebend. Liegt immer noch Gleichstand vor, rücken alle betroffenen Athleten in das Finale vor, was die Gesamtzahl der Finalteilnehmer erhöht.

#### **8.9.5.2 Finale**

Bei einem Finale mit drei Durchgängen gewinnt bei einem Punktegleichstand derjenige Athlet, der im nicht gewerteten Lauf die höhere Einzelwertung erzielt hat.

## 2.18 **8.10 Ausrüstung**

#### 2.18.1.1 **8.10.1**

**Helme:** Helme sind vorgeschrieben. Alle Wettkämpfer und Vorläufer müssen Helme tragen, die für Snowboard- oder Skiwettkämpfe konstruiert sind und die einen klares Sichtfeld gestatten.

#### 2.18.1.2 **8.10.2**

Rückenprotektoren werden empfohlen.

## **9. Spezielle Reglemente**

### **9.1. Wettbewerbe mit künstlicher Beleuchtung**

#### 2.18.1.3 **9.1.1.**

Die Durchführung von Wettbewerben mit künstlicher Beleuchtung ist erlaubt.

#### 2.18.1.4 **9.1.2.**

Die Beleuchtung muss folgenden Bedingungen entsprechen:

- Die Lichtstärke darf auf der Wettkampfstrecke an keiner Stelle weniger als 80 Lux betragen, parallel zum Boden gemessen. Die Ausleuchtung sollte so gleichmäßig wie möglich sein.
- Falls der Wettkampf am Fernsehen übertragen wird, muss die Beleuchtung zusammen mit der

verantwortlichen Person der TV Produktion überprüft werden. Besondere Maßnahmen müssen auf individuelle Anforderungen durchgeführt werden.

- Die Scheinwerfer müssen so aufgestellt werden, dass das Licht die Topographie der Piste nicht verändert. Das Licht muss dem Wettkämpfer ein genaues Landschaftsbild vermitteln und darf die Beurteilung von Tiefe und Schärfe nicht beeinflussen.
- Die Lichter dürfen den Schatten des Wettkämpfers nicht in den „Fahrtbereich“ werfen und den Wettkämpfer nicht blenden.
- Hindernisse und Gebäude in unmittelbarer Nähe der Piste müssen deutlich beleuchtet sein.
- Der CHKR muß rechtzeitig kontrollieren, ob die Beleuchtung regelkonform ist.
- Der CHKR hat über die Qualität der Beleuchtung einen Zusatzbericht zu erstellen.
- Der Kurssetzer muss den Lauf in der am besten beleuchteten Sektion der Rennstrecke setzen.

## 10. ANHANG SBX

SBX Raster 32 mit B- Raster																
A- Raster							B- Raster							ENDERGEBNIS		
StartNR	Rang / Heat	Gesamt	StartNR	Rang / Heat	Gesamt	StartNR	Rang / Heat	Gesamt	StartNR	Rang / Heat	Gesamt	StartNR	Rang / Heat	Gesamt	StartNR	ENDRANG
1-8. Platz			9-16. Platz				17-24. Platz			25-32. Platz						
						1	1.								1	1
						16	3.								5	2
						17	2.								6	3
						32	4.								10	4
			1	1.		8	2.	12.							9	5
			9	2.		9	2.								12	6
			17	4.	14	17	4.	14							14	7
						8	1.								15	8
						9	2.								15	8
						24	3.		13	1.	18.				23	9
						25	4.		16	3.	22.				20	10
			1	1.	gr	5	1.		21	2.	20.				11	11
			5	2.	gr	12	2.		24	4.	23.				8	12
			9	3.	kl	21	3.					25	4.	32.	19	13
			12	4.	kl	28	4.					28	2.	27.	4	14
						4	4.	15.				29	1.	25.	2	15
						5	2.					32	3.	28.	20	10
						12	1.								11	11
						20	3.	10.							8	12
						4	1.								19	13
						13	3.								17	14
						20	2.								4	15
						29	4.								2	16
						3	4.								22	17
						14	2.								13	18
						19	1.								26	19
						30	3.								21	20
						6	1.								30	21
						11	2.	11.							16	22
						14	2.								24	23
						19	4.	13.							18	24
						6	1.								29	25
						11	2.								3	26
						22	3.		18	4.	24.				28	27
						27	4.		26	2.	19.				27	28
						7	4.		22	1.	17.				32	29
						10	2.		30	3.	21.				7	30
						23	1.								27	31
						26	3.								31	31
						2	4.	16.							25	32
						10	2.									
						15	1.									
						23	3.	9.								
						2	1.									
						15	2.									
						18	3.									
						31	4.									