



Sportkommission Skateboard, Inline und Alpin

Wettkampfordnung Teil A Skateboard

**Qualifikationsmodus und Judge-Regeln für alle
nationalen, überregionalen und regionalen
Meisterschaften und Meisterschaftsserien**

in den Disziplinen:

**Streetstyle
Vert (Halfpipe)
Miniramp
Freestyle
Slalom**

Version: Stand 2010

Wettkampfordnung

Teil A I

Skateboard - Allgemeiner Teil

Durchführungsrichtlinien

1. Allgemeines:

Starterklassen:

Es gelten folgende Klasseneinteilungen:

"A": gesponserte Starter, offen für alle anderen

"B": keine Sponsoren, Starter ohne Altersbeschränkung

Zusätzliche Klasseneinteilungen:

Die Wettkampfleitung (bestehend aus Veranstaltungsleiter und Wettkampfgericht) darf eine zusätzliche Klasseneinteilung einplanen und durchführen!

"C": Starter bis max. 13 Jahre

2. Durchführung von Wettkämpfen:

2.1 Verhaltensmaßregeln für Teilnehmer:

Jeder Teilnehmer einer überregionalen oder regionalen Skateboard Meisterschaft oder Skateboard Meisterschaftsserie, muss eine Anmeldung persönlich unterschrieben haben. Bei Teilnehmer unter 18 Jahren bedarf es der Unterschrift eines Erziehungsberechtigten.

Die Weisungen der Offiziellen sind für alle Teilnehmer verbindlich.

Teilnehmern und Begleitern ist nur der Aufenthalt auf den freigegebenen Flächen erlaubt. Eine spezielle Kennzeichnung (z.B. durch Armbänder) für Teilnehmer und Nichtteilnehmer wird empfohlen.

Zuwiderhandlungen, sowie unsportliche Aktionen, können mit einem Ausschluß vom Wettkampf geahndet werden.

2.2 Wettkampfleitung:

Die Wettkampfleitung besteht aus:

- a) dem Veranstaltungsleiter
- b) dem Wettkampfgericht

Der Veranstaltungsleiter ist verantwortlich für:

- a) die Einhaltung der Wettkämpfe
- b) den Zeitplan
- c) den ordnungsgemäßen Zustand der Austragungsstätte

Bei jeder Veranstaltung muß eine medizinische Erstversorgung durch einen Sanitäter gewährleistet sein.

2.3 Startreihenfolge:

Die Startreihenfolge für alle Entscheidungen (Vorläufe und Finale) muß ausgelost oder auf maschinellem Wege zufällig ermittelt werden.

Die Bekanntgabe der Startreihenfolge muß vor Beginn der jeweiligen Wettkämpfe erfolgen.

2.4 Ergebnisse:

Alle Ergebnisse eines Wettkampfes müssen schriftlich bekanntgegeben werden unter Angabe der erreichten Punktezahlen und Plazierungen

3. Strafen:

Verstöße gegen die Wettkampfordnung können durch eine Sperre vom jeweiligen Wettkampf, in schwerwiegenden Fällen auch durch Ausschluß von weiteren Wettkämpfen geahndet werden.

Zu widerhandlungen gegen Verhaltensmaßregeln, sowie unsportliche Aktionen, können auch mit einem Ausschluss vom Wettkampf geahndet werden.

4. Wettkampffahr und Anzahl der Wettkämpfe:

Vor Beginn eines Wettkampffjahres muss durch die Wettkampfleitung und Veranstaltungsleitung folgendes veröffentlicht werden:

Handelt es sich um eine Skateboard-Meisterschaft oder eine Skateboard-Meisterschaftsserie!

Das Wettkampffjahr beginnt am 1.1. und endet jeweils am 31.12. eines jeweiligen Kalenderjahres.

Für jede Disziplin sollen im Laufe eines Wettkampffjahres mindestens 3 Wettkämpfe innerhalb einer Deutschen Meisterschaftsserie angeboten werden.

Als Abschluß findet eine Finalentscheidung der Deutschen Meisterschaftsserie statt, wobei nur in der A-Gruppe ein Gesamtsieger ermittelt wird. Deutscher Meister ist, wer in der gesamten Wettkampffserie die höchste Punktezahl erreicht hat.

5. Punktesystem und Wertungen pro Meisterschaften:

1. - 1000	6. - 650	11. - 450	16. - 325	21. - 200	26. - 155
2. - 900	7. - 600	12. - 425	17. - 300	22. - 190	27. - 150
3. - 800	8. - 550	13. - 400	18. - 275	23. - 180	28. - 145
4. - 750	9. - 500	14. - 375	19. - 250	24. - 170	29. - 140
5. - 700	10 - 475	15. - 350	20. - 225	25. - 160	30. - 135
31. - 130	36. - 105	41. - 80	46. - 55	51. - 30	56. - 9
32. - 125	37. - 100	42. - 75	47. - 50	52. - 25	57. - 8
33. - 120	38. - 95	43. - 70	48. - 45	53. - 20	58. - 7
34. - 115	39. - 90	44. - 65	49. - 40	54. - 15	59. - 6
35. - 110	40. - 85	45. - 60	50. - 35	55. - 10	60+ . - 5

6. Punktesystem und Wertungen pro Punkterichter:

Richtwert:		
85-100	Punkte	muss sehr gut gewesen sein!!!
65-84	Punkte	überdurchschnittlicher Run
45-64	Punkte	durchschnittlicher Run
25-44	Punkte	Unterdurchschnittlicher Run
0-25	Punkte	Schlechter Run

Wettkampfordnung

Teil A II

Skateboard - Disziplinbezogener Teil

Wettkampfdisziplinen:

Abweichungen der folgenden Regeln, Wertungen und Beschaffenheit der Flächen und Geräte müssen von der Sportkommission Skateboard, Inline und Alpin genehmigt und in der Ausschreibung bekanntgegeben werden.

Als Standarddisziplinen gelten:

- Streetstyle
- Vert (Halfpipe)
- Miniramp

Zusätzliche Disziplinen (z.B. Freestyle) sind bei Einzelwettkämpfen möglich, werden jedoch ohne Wertung innerhalb der Deutschen Meisterschaftsserie durchgeführt.

1.1 Allgemeines:

Das Wettkampfgericht für alle Disziplinen setzt sich aus 5 Judges zusammen.

Eine Person wird als Headjudge für den gesamten Wettbewerb benannt, der selbst werten kann und die anderen Judges neutral beurteilt.

Die Judges sollen Erfahrung im Werten von Contests haben und die Regeln kennen. Sie sollten mit dem aktuellen Standard der jeweiligen Disziplinen vertraut, erfahrene Skater sein oder sich viel mit Skateboarding beschäftigen.

Nach dem jeweils ersten Lauf einer Ausscheidung sollten sich die Judges konsultieren und eine gemeinsame Wertung für den ersten Starter festlegen, um einen Richtwert für die folgende Starts zu haben. Danach beurteilt jeder Judge eigenständig. Die Bewertung sollte nach folgenden Kriterien stattfinden:

- Vielfalt der Tricks
- Schwierigkeit der Tricks
- Style
- Anzahl der Tricks
- Individualität der Tricks
- Anzahl der Fehler
- Raumaufteilung

Für die Wertungen werden Punkte von 0-100 vergeben, bei zwei Läufen zählt der Bessere.

Richtwert:		
85-100	Punkte	muss sehr gut gewesen sein!!!
65-84	Punkte	überdurchschnittlicher Run
45-64	Punkte	durchschnittlicher Run
25-44	Punkte	Unterdurchschnittlicher Run
0-25	Punkte	Schlechter Run

Die höchste und niedrigste Wertung der Judges für jeden Starter wird gestrichen. Die restlichen Wertungen geben die Gesamtpunktezahl pro Lauf. Bei Punktegleichheit zählt folgende „Sonder-WERT-Regel“:

Platz	Name	1.Judge	2.Judge	3.Judge	4.Judge	5.Judge	Gesamt	Wertung	kleinsten	größten	Sonder Wert
1	x	55	48	50	52	62	267	157	48	62	157+1
2	y	50	60	64	32	47	253	157	32	64	157

rot = Wertung wird gestrichen!

grün = Gesamtpunkte aller 5 Judges!

gelb = Wertung nach offizielle Regeln (schlechtester und beste Punkte gestrichen).

grau = Sonder-WERT-Regel (Wertung+1)!

Formate:

Das Format kann durch die Wettkampfleitung je nach Teilnehmeranzahl und zeitlichen Rahmen angepasst und geändert werden! Die Wettkampfleitung muss, vor Wettkampfbeginn, die Änderung bekannt geben!

1.2 Schutzausrüstung:

Bei Vert- und Miniramp-Contests ist das Tragen der vollständigen Schutzausrüstung (Helm, Knie- und Ellenbogenschoner) verbindlich. Das Tragen von Handgelenkschonern unterliegt keiner Pflicht.

Beim Streetstyle wird das Tragen von Schutzausrüstungen empfohlen.

1.3 Laufwiederholungen:

Wird ein Skater während seines Laufes erheblich gestört, kann er eine Wiederholung seines Laufes beantragen, wenn er sofort nach Eintreffen der Störung diese reklamiert und seinen Lauf abbricht. Die Entscheidung darüber liegt beim jeweiligen Headjudge. Beendet der Skater seinen Lauf ohne Reklamation, ist eine Wiederholung ausgeschlossen.

2. Disziplinen:

Für die Beschaffenheit der einzelnen Flächen und Rampen gibt es keine grundsätzlichen Vorschriften, sondern lediglich Empfehlungen. Diese sind in der DIN EN 14794-Norm geregelt.

Die Standards der einzelnen Rampen unterliegen einer häufigen Änderung und werden jeweils entsprechend angepasst, so ändern sich vor allem häufig die Rampen im Streetstyle-Bereich. Es wird jedoch empfohlen, für das jeweilige Wettkampfsjahr die gleichen Standards bei allen Wettkämpfen beizubehalten.

2.1 Streetstyle:

Mögliche Elemente des Parcours sind z.B.:

Pyramide, Curb, Rail, Stufen, Ledges, Bank, Quarter, Jump-Ramp, Fun-Box und viel mehr.

1. Beispiel: Jam Session

Lauf	Format	Pro Jam in Sek.	Anzahl	Teilnehmer	kommen weiter	In %	Notiz
Elimination	Jam	120	1	80	3+30	41,25	Besten 3 direkt ins Semifinal
Quarter Final	Jam	120	1	30	12	40,00	-
Semi Final	Jam	180	1	12+3	5	33,33	davon 3 aus der Elimination
Final	Jam + Introd. Run	180	1	5	-	-	alle aus dem Semi Final

Bevor eine Disziplin beginnt, entscheidet die Wettkampfleitung über die Anzahl der Teilnehmer pro Jam. Im „Jam Session-Format“ fahren 2-4 Teilnehmer gleichzeitig auf einem Parcours. Die letzten 15 Sekunden eines Laufs (Jam Session, Single Run, etc.) müssen angesagt werden.

2. Beispiel: Single Run

Lauf	Format	Pro Run in Sek.	Anzahl	Teilnehmer	kommen weiter	In %	Notiz
Elimination	Single Run	45	2	80	3+30	41,25	Besten 3 direkt ins Semifinal
Quarter Final	Single Run	45	2	30	12	40,00	-
Semi Final	Single Run	60	2	12+3	5	33,33	davon 3 aus der Elimination
Final	Single Run	60+letzten Trick	2	5	-	-	alle aus dem Semi Final

Die letzten 15 Sekunden eines Laufs (Jam Session, Single Run, etc.) müssen angesagt werden.

3. Beispiel: Jam Session + Single Run (Offizielle Deutsche Meisterschaftsserie 2010)

Lauf	Format	Pro Jam/Run in Sek.	Anzahl	Teilnehmer	kommen weiter	In %	Notiz
Elimination	Jam	120	1	80	3+30	41,25	Besten 3 direkt ins Semifinal
Quarter Final	Single Run	45	2	30	12	40,00	-
Semi Final	Single Run	60	2	12+3	5	33,33	davon 3 aus der Elimination
Final	Single Run	60 + letzten Trick	2	5	-	-	alle aus dem Semi Final

Bevor eine Disziplin beginnt, muss die Wettkampfleitung über die Anzahl der Teilnehmer pro Jam entscheiden. Im „Jam Session-Format“ fahren 2-4 Teilnehmer gleichzeitig auf einem Parcours. Die letzten 15 Sekunden eines Laufs (Jam Session, Single Run, etc.) müssen angesagt werden.

2.2 Vert (Halfpipe):

Durchführung:

1. Cut auf 20: Jeder Starter hat zwei Läufe von 45 Sekunden
Die letzten 15 Sekunden müssen angesagt werden.
Die besten 20 erreichen die nächste Runde.
2. Cut auf 10: Jeder Starter hat zwei Läufe von 45 Sekunden
Die letzten 15 Sekunden müssen angesagt werden.
Die besten 10 erreichen das Finale
3. Finale: Jam-Session mit 3 bzw. 4 Läufen
Die letzten 15 Sekunden müssen angesagt werden.

2.3 Miniramp:

Durchführung:

1. Cut auf 20: Jeder Starter hat zwei Läufe von 45 Sekunden.
Die letzten 15 Sekunden müssen angesagt werden.
Die besten 20 erreichen die nächste Runde.
2. Cut auf 10: Jeder Starter hat zwei Läufe von 45 Sekunden.
Die letzten 15 Sekunden müssen angesagt werden.
die besten 10 erreichen das Finale.
3. Finale: Jam-Session mit 3 bzw. 4 Läufen.
Die letzten 15 Sekunden müssen angesagt werden.

3. Änderungen in der Durchführung:

Änderung in der Durchführung der einzelnen Disziplinen (Format, Anzahl der Läufe, Cuts usw.) können vor Ort von Ausrichter und Wettkampfgericht gemeinsam nach Absprache geregelt werden!

4. Skateboard-Slalom

4.1 Ziel des Rennens ist es, so schnell und fehlerfrei wie möglich eine bestimmte Strecke zu absolvieren.

4.2 Disziplinen

Man unterscheidet beim Slalom je nach Streckenaufbau zwischen zwei Disziplinen: Slalom und Riesenslalom. Der Unterscheid zwischen Slalom und Riesenslalom ergibt sich aus dem Abstand der Pylonen zueinander. Beim Slalom ist ein Pylonenabstand zwischen 1,60m und 2,40m üblich, beim Riesenslalom beträgt der Abstand der Pylonen zwischen 2m und 5m. Zusätzlich ist es üblich, beim Riesenslalom die Pylonen seitlich versetzt aufzustellen, um den Radius der zu

fahrenden Kurven zu vergrößern. Insgesamt muss von Start bis Ziel eine Streckenlänge von mind. 70 m vorhanden sein

4.3 Klassen

Das Starterfeld wird in 4 Klassen unterteilt:

- A) Herren (ab 17 Jahre)
- B) Jugend männlich (bis 16 Jahre)
- C) Damen (ab 17 Jahre)
- D) Jugend weiblich (bis 16 Jahre)

4.4 Zeitmessung

Die Zeitmessung hat bei wichtigen Rennen (zumindest Kategorie A und B) elektronisch durch eine Zeitmessanlage zu erfolgen. Die Zeitmessung erfolgt trotz zeitgleichen Starts von je zwei Wettkämpfern individuell. Bei kleineren Rennen kann die Zeit mit der Hand gestoppt werden.

4.5 Disqualifikation

- b) Alle Teilnehmer, die sich nicht an die Wettkampfordnung sowie an die Weisungen des Personals halten, können disqualifiziert werden.
- c) Ein Lauf ist ungültig, wenn eine oder mehrere Pylonen nicht auf der richtigen Seite umfahren werden
- d) Ein Lauf ist ungültig, wenn das Ziel nicht ordnungsgemäß durchfahren wird
- e) Ein Lauf ist ungültig, wenn während der Fahrt ein Fuß auf die Fahrbahn gesetzt wird
- f) Ein Lauf ist ungültig, wenn der Fahrer stürzt

4.6 Fehlerwertung und Zeitabzug

Wenn während des Laufes eine oder mehrere Pylonen umgestoßen werden, kommt es zu einer Strafzeit, die auf die Fahrzeit addiert wird. Eine Pylone gilt als „umgestoßen“, wenn sie liegt oder sich stehend vollständig außerhalb der sie umgrenzenden Markierung befindet
Die übliche Strafzeit liegt pro Pylone bei 1/19 sek. oder 2/10 sek.

4.7 Laufwiederholung

Ein Lauf darf wiederholt werden, wenn

- a) eine oder mehrere Pylonen nicht auf ihrem ordnungsgemäßen Platz stehen
- b) wenn der Fahrer oder die Fahrerin nicht durch Eigenverschulden behindert wird
- c) (z.B. Zuschauer, Pylonen von der anderen Fahrbahn etc.)

4.8 Start

Die zwei üblichen Startarten sind:

- a) Der Start von einer Rampe
- b) Stehender Start von der Startlinie, die sich mindestens 5 m vor der ersten Pylone befindet

4.9 Ziel

Nach der letzten Pylone muss eine Distanz von mindestens 5 m bis zur Ziellinie sein.

4.10 Weitere Regeln

- a) Das Tragen der kompletten Schutzausrüstung (Knie-, Ellbogen- und Handschützer sowie Helm) ist zwingend vorgeschrieben. Bei Zuwiderhandeln wird der Teilnehmer vom Wettkampf ausgeschlossen
- b) Eine Streckensicherung ist unbedingt vorzunehmen
- c) Die Anzahl der zu verwendenden Pylonen muss mindestens 20 betragen Die Anzahl ist abhängig von der Länge der Strecke

5. Zusätzliche Disziplinen:

Nach Rücksprache mit der Sportkommission Skateboard, Inline und Alpin ist die Ausrichtung von zusätzlichen Disziplinen bei Einzelcontests möglich. Diese zusätzlichen Disziplinen müssen vom Ausrichter in der Ausschreibung bekanntgegeben werden.

5.1 Freestyle:

Die Disziplin Freestyle wird derzeit nur regional (Berlin) ausgeübt, verbleibt aber in der Wettkampfordnung.
Die Fläche muss mindestens 10 x 15 Meter groß und mit einem ebenen Untergrund sein.

Durchführung:

1. Cut auf 16: Jeder Starter hat einen Lauf von:
2 Minuten (Gruppe A), 1,5 Minuten (Gruppe B), 1 Minute (Gruppe C)
Die letzten 15 Sekunden müssen angesagt werden
Die besten 16 erreichen die nächste Runde
2. Cut auf 8: Jeder Starter hat:
2 Läufe von 2 Minuten (Gruppe A), einen Lauf (Gruppe B und C)
Die letzten 15 Sekunden müssen angesagt werden.
Die besten 8 erreichen das Finale.
3. Finale: Jeder Starter hat:
2 Läufe von 2 Minuten (Gruppe A), 1,5 Minuten (Gruppe B),
1 Minute (Gruppe C)
Die letzten 15 Sekunden müssen angesagt werden.

5.2 Parallelsalom und Hochsprung:

Seit einigen Jahren schon werden diese Disziplinen nicht mehr ausgeübt oder bei Wettkämpfen durchgeführt. Aus diesem Grunde wurden sie aus der Wettkampfordnung herausgenommen.

Bei einer Neuorientierung dieser beiden Disziplinen können die entsprechenden Bestimmungen jederzeit in die Wettkampfordnung erneut aufgenommen werden.