

# SNOWBOARD GERMANY RULES FREESTYLE



## 3300 FREESTYLE allgemein

### 3300.1 Kurs Voraussetzungen

Die Sicherheitsbestimmungen müssen bei der Auswahl und beim Aufbau des Kurses eingehalten werden. Genügend Raum muss für folgende Bereiche gewährleistet werden: Startbereich, Kurs inklusive Anlauf, Landung und Auslauf, gegebenenfalls auch von mehreren Sprüngen, sowie Zielbereich.

Die Halfpipe, die Einzäunung und sonstige Aufbauten müssen bereits vor dem Beginn des ersten Trainings beendet sein.

#### 3300.1.01 Start Bereich und Drop in

Der Startbereich soll dem Teilnehmer ermöglichen in die Pipe / Kurs zu fahren. Der Drop-In ermöglicht für jeden Fahrer die nötige Geschwindigkeit für den ersten Sprung

#### 3300.1.02 Zielbereich

Der Auslauf- und Zielbereich muss groß und eben genug sein, damit der Fahrer sicher zu einem kompletten Halt kommt. Der Fahrer soll nicht gezwungen sein bereits auf der Landung bremsen zu müssen. Der Zielbereich sollte vollständig eingezäunt sein, den Offiziellen, den Zuschauern und den Medien jedoch größtmögliche Sicht einräumen.

### 3300.2 Training/Inspection

Training Sessions sind vorgeschrieben. Für diese kann eine Einteilung in Gruppen erfolgen. Während dem ersten Fahrer / Trainermeeting wird die Jury den Ablauf und Zeitplan für das Training bekannt geben. Startnummern müssen während offiziellen Trainings sichtbar getragen werden. Regeln gelten während dem Training. Bei mehr als 50 Teilnehmern sollte das Training in 2, bei mehr als 80 Teilnehmern in 3 Gruppen aufgeteilt werden. Bei Straight Jump / Big Air Veranstaltungen sollte das Training bei mehr als 30 Teilnehmer aufgeteilt werden. Judges dürfen am Training teilnehmen.

Vorgeschlagene Aufteilung:

Gruppe 1: U12

Gruppe 2: U15

Gruppe 3: Frauen  
Gruppe 4: Herren 1  
Gruppe 5: Herren 2

### 3300.2.01 Training Setup

Es wird empfohlen dass den Kurs während des Trainings komplett eingezäunt ist und nur über ein oder zwei Tore zugänglich ist. Niemand darf von unterhalb der Tore dropfen. Helfer kontrollieren beide Tore. Der TD oder Head Judge leitet das Training und kann Teilnehmer disqualifizieren wenn sie die Regeln nicht befolgen.

### 3300.3 Das JUDGE PODIUM

#### 3300.3.01 Platzierung des Podiums

In Half-Pipe-Wettbewerben soll das Judge-Podium entweder am Ende oder oberhalb der Pipe installiert werden. Ein Podium am Ende des Parcours soll etwa 15 Meter von der Ziellinie entfernt sein. Die oberhalb des Parcours eingerichteten Podien sollten so nah wie möglich am Start oder sogar der Lip postiert sein.

#### 3300.3.02 Sicht

Es muss sichergestellt werden, dass die Judges komplette Einsicht in die gesamte Länge des Parcours besitzen. Dies beinhaltet sowohl den In-run, den Absprungs-Bereich und die Luftphase, als auch den Landungs-Bereich. Sollte dies im Falle einen Slopestyle nicht möglich sein werden die Judges auf zwei, oder drei Podien verteilt. Die Positionierung der Medien muss vor dem Wettbewerb abgestimmt werden, so dass diese nicht die Sicht der Judges behindern. Sollten Fragen diesbezüglich auftreten, können der HJ und/ oder der TD befragt werden.

#### 3300.3.03 Arbeitsraum

Das Podium sollte genügend Raum bieten. Folgende Offizielle dürfen sich während des Wettbewerbes im Judge-Bereich aufhalten:

- Judges und Head Judge
- Sekretär
- Computer Personal
- Jury Mitglieder.

### 3300.4 Die Definition EINES Bewerteten Laufs

Ein gewerteter Lauf beginnt, wenn der Läufer seinen ersten Sprung absolviert hat. Die Wertung wird beendet, wenn der Läufer:

- Beide Füße vom Snowboard entfernt
- Den Parcours verlässt
- Seinen Lauf mehr als 30 Sekunden unterbricht
- Seinen Lauf beendet
- Die Ziellinie überfährt.

### 3300.5 Fehlstart und Laufwiederholungen

Dem Läufer ist in einem Freestyle-Wettbewerb ein Fehlstart gestattet. Wenn ein Läufer ein Fehlstart begeht und vom Starter oder TD zurückgerufen wird, so soll er umgehend zum Start zurückkehren. Während der Läufer wieder hochsteigt, kann der Starter den nächsten Läufer schicken, um den ordentlichen Ablauf des Wettbewerbs zu gewährleisten. Gleiches gilt, wenn ein Fahrer vor seinem ersten Sprung stürzt, so darf zurück zum Start, um seinen Lauf erneut zu beginnen. Auch hier kann der Starter den nächsten Läufer schicken, um den ordentlichen Ablauf des Wettbewerbs zu gewährleisten.

### 3300.6 Bewertung/ Auswertung

Wenn drei oder vier Judges Overall Impression judgen, so fließen alle Bewertungen in das Ergebnis.

Wenn fünf Judges judgen, so fallen die höchste und niedrigste Bewertung heraus. Die drei verbleibenden Bewertungen werden addiert und bilden das Ergebnis des Läufers. Bei Slopestyle Events oder Double up Systemen können die Judges wenn nötig in 2 oder 3 Gruppen aufgeteilt werden. Es dürfen dabei nie weniger als 2 Judges pro Gruppe sein.

### 3300.7 Judge Systeme

#### 3300.7.01 Grundlagen

Der HJ erklärt im Team Captains-/Ridersmeeting welches System im Wettkampf verwendet werden wird.

#### 3300.7.02 Overall System

Die Bewertung eines Laufs basiert auf die Overall Impression Kategorie. Die Wertung eines jeden Judges liegt zwischen 0 und 100. In dieser Kategorie wird die generelle Genauigkeit bewertet. Dies beinhaltet die Ausführung des Laufs, als auch der Aufbau des Laufs. Der individuelle Ausführungs-Stil wird hierbei nicht beachtet. Die genaue Ausführung des Laufes im Verhältnis zu den Sprüngen, sowohl einzeln und in Kombination fließt in die Bewertung ein. Das Hauptaugenmerk liegt in der Komposition des Laufes, wobei die Reihenfolge der Tricks, das Risiko in der Zusammenstellung, progressive Manöver und die Vielfalt der Läufe innerhalb des Wettbewerbs bewertet werden. Stürze fließen auch hier in die Bewertung mit ein.

- 3300.8 Gleichstände  
Sollten Gleichstände (Ties) entstehen gewinnt der Fahrer, welcher durch Addition der 2 höchsten Einzelpunkte den größeren Score hat, sollte dies nicht reichen wird der 3. Einzelpunkt hinzugezogen.  
Sollten Ties in 2 verschiedenen Einzelheats entstehen werden diese nicht gebrochen.
- 3300.9 Judging Kriterien  
Judges bewerten einen Lauf, in dem sie bestimmte Aspekte betrachten:
- -Schwierigkeit
  - -Ausführung
  - -Landung und Absprung
  - -Höhe
  - -Kombinationen
  - -Variation
  - -Aufbau und den relativen sportlichen Fortschritt des Laufes
- 3300.10 Format Grundlagen  
Jedes Format in einem Freestyle Wettbewerb sollte folgenden Kriterien unterliegen:  
Jeder Fahrer sollte zumindest 2 Läufe haben, wobei hiervon einer zählen soll. Das verwendete System soll das Judgen so einfach wie möglich gestalten. Die Bewertungen sollten ausgegeben werden, um Fahrern und Publikum einen Anhaltspunkt über die Leistung des Teilnehmers zu geben.  
Zeitlich sollte das Training der Fahrer so nah wie möglich an seinem jeweiligen Startzeitpunkt liegen.
- 3300.11 Formate
- 3300.11.01 Judging System  
Es sollte das Overall System angewendet werden.
- 3300.11.02 Qualifikation  
Die Qualifikation soll innerhalb des Heat Formats (Einteilung in Gruppen) vollzogen werden. Die Qualifikation kann am selben Tag, wie das Finale durchgeführt werden. Die Einteilung in die jeweiligen Gruppen wird auf dem Team Captains'/Riders' Meeting bekannt gegeben. Ein Minimum von 20 Minuten für Aufwärmäufe vor den jeweiligen Heats soll den Fahrern eingeräumt werden. Die endgültige Dauer wird vom TD bestimmt. Gleich nach der Warmlaufperiode soll der Heat beginnen. Die Startreihenfolge ist aus der Startliste zu entnehmen (der Höchstgesetzte startet als Erster). Zwei Läufe werden jeweils bewertet – der Bessere fließt in die Wertung.

Gleichstände werden auseinander gerissen. Jeweils 8 Frauen und 12 Männer qualifizieren sich für das Finale. Aus den Heats qualifizieren sich eine gleiche Anzahl von Fahrern. (Beispiel: 4 Frauen aus zwei Gruppen = 8 Frauen und 4 Männer aus den drei Gruppen = 12 Männer).

#### 3300.11.03 Startreihenfolge für die Heats/ Gruppen

Die Startreihenfolge erfolgt nach der jeweiligen Platzierung der nationalen Rangliste. Die Heats/ Gruppen sollen aus maximal 30 Fahrern bestehen. Die Einteilung in die Heats/ Gruppen erfolgt nach folgendem Prinzip:

Männer (4 Heats z.B.): Heat 1 – Ranglistenplatz 1, 8, 9, 16 etc.  
Heat 2 – Ranglistenplatz 2, 7, 10, 15 etc.  
Heat 3 – Ranglistenplatz 3, 6, 11, 14 etc.  
Heat 4 – Ranglistenplatz 4, 5, 12, 13 etc.

Frauen (2 Heats z.B.) Heat 1 – Ranglistenplatz 1, 4, 5, 8, 9 etc.  
Heat 2 – Ranglistenplatz 2, 3, 6, 7 etc.

#### 3300.11.04 Finale

Das Finale soll mit 8 Frauen und 12 Männern in jeweils einer Gruppe durchgeführt werden. Die Startreihenfolge ergibt sich aus den Platzierungen in den vorhergehenden Heats. Die Platzierung ergibt die umgekehrte Startreihenfolge, d.h. Der Bestqualifizierte startet als Letzter.

#### 3300.11.05 Finale Rangliste

Die offiziellen Resultate der Qualifikation und Finale ergeben das Endresultat für Fahrer. Die offiziellen Resultate (getrennte Listen für Frauen und Männer) werden in absteigender Reihenfolge der Ergebnisse ermittelt, egal in welchen Heat sie gestartet sind. Etwaige Gleichstände in der Qualifikation werden nicht gebrochen. Die Finalisten werden gemäß ihrer Bewertung im Finale platziert. Fahrer, die im Finale DNS, DSQ, oder DNF, werden nach ihrer Bewertung in der Qualifikation platziert.

#### 3300.12 Obstacle-Course und Course Design

Ein Obstacle-Course sollte aus verschiedenen Elementen bestehen, die so angeordnet sind, dass der Fahrer mindestens aus zwei Fahrlinien auswählen kann. Die Auswahl der Elemente sollte mindestens aus 2 Sprüngen/Rails-Funboxes, oder anderen Hindernissen bestehen. Diese Elemente sollen den Fahrern die Fahrern eine größtmögliche Auswahl bieten ihr fahrerisches Können zu zeigen. Die Laufzeit sollte zwischen 40 und 90 Sekunden für einen durchschnittlichen Lauf liegen.