

Österreichische Wettkampfordnung Ski Cross



ÖWO – Ski Cross

**Gültig ab Saison
2012/13**

1	Ski Cross	4
2	Generalklausel	4
3	Kampfgericht (KG)	4
4	Technische Daten	4
	4.1 Höhenunterschied	4
	4.2 Tore und Torstangen	4
	4.2.1 Art der Stangen	4
	4.2.2 Farbe der Tore	5
	4.2.3 Größe der Dreiecksflagge	5
	4.2.4 Positionierung der Dreiecksflaggen	5
	4.2.5 Korrektes Überfahren der Torlinie	5
5	Die Ski Cross Strecke	6
	5.1 Generelle Eigenschaften der Strecke	6
	5.2 Ski Cross Elemente	6
	5.3 Strecken Bau	6
6	Start	7
	6.1 Startrampe und Startanlage	7
	6.2 Position der Startanlage	7
	6.3 Ski Cross Startanlage – Standard	7
	6.4 Startraum	7
7	Ziel	7
8	Kurssetzen	8
	8.1 Setzen der Tore	8
	8.2 Besichtigung/Training	8
9	Durchführung von Ski Cross Wettbewerben	8
	9.1 Anzahl der Wettkämpfer je Wettkampf	8
	9.2 Qualifikation und Final Format	8
	9.3 Startliste Qualifikation	8
	9.4 Auswertung Qualifikation	8
	9.5 Aufstieg in weitere Runden	8
	9.6 Bestimmung der Platzierung	9
	9.6.1 Zielkamera, Zielrichter	9
	9.6.2 Gleichstand in Heats vor dem Finale (1/8;1/4;1/2)	9
	9.6.3 Nicht auflösbare Gleichstände im Finale (Kleines bzw. Großes Finale)	9
	9.6.4 Platzierung von Wettkämpfern, die nicht das Ziel erreichen	9
	9.6.5 Wertung der Dritten und Vierten	9
	9.6.6 Ski Cross Punkteberechnung „SX Punkte“	9

10	Ski Cross Final Paarungen	9
10.1	Paarungen für 32 Damen/Herren für 8 Heats / 4 pro Heat	9
10.2	Paarungen für 16 Damen/Herren für 4 Heats / 4 pro Heat	10
10.3	Paarungen für 8 Damen/Herren für 2 Heats / 4 pro Heat	10
11	Der Start	10
11.1	Startnummern	10
11.2	Farbige Startnummern für das KO Finale	10
11.3	Nummern/Farb- Zuordnung für das Finale	10
11.4	Bereit für den Start	10
11.5	Startkommando	10
12	Gelbe Zone	11
12.1	Besichtigung	11
12.2	Verpflichtung	11
12.3	Befehle	11
13	Kontakt	11
13.1	Definition von Kontakt und Blockieren	11
13.2	Disqualifikation wegen absichtlichem Kontakt (DIC)	11
13.3	Proteste	12
13.4	Wiederholungsläufe (Re-Runs)	12
14	Final Platzierungen	12
14.1	KO Format – 4 Personen	12
15	Material	13
15.1	Schischeuhe, Helme und Rückenschutz	13
15.2	Schi	13
15.3	Helme	13
15.4	Skibekleidung	13
16	Youngsters Cross (Schüler Teamwettkämpfe)	14
16.1	Modus	14
16.2	Ausrüstung	14
16.3	Anzahl der Durchgänge	14
16.4	Bildung der Mannschaften, Rennmodus	14
16.5	Austragungsmodus	14
16.6	Auslösung	15
17	Kids Cross (Kinder Teamwettkämpfe)	15
18	Punkteberechnung Ski Cross „SX Punkte“	16+17

1 Ski Cross
Nach einem Zeitlauf, treten eine Gruppe von Wettkämpfern auf einem speziell präparierten Ski Cross Kurs, der verschiedene Arten von Kurven, Sprüngen, Wellen und andere Freestyle Geländeeigenschaften beinhaltet, an.

2 Generalklausel
Für alle nicht im Zusatzreglement Ski Cross angeführten Regeln gilt die ÖWO alpin.

3 Kampfgericht (KG)

Chefkampfrichter (CHKR) Vorsitz
Schiedsrichter (SR)
Wettkampfleiter (WL)

Es wird empfohlen, dass sich die Mitglieder des KG während des Wettkampfes so positionieren, dass die gesamte Strecke überblickt werden kann. Weiters sollte ein Mitglied des KG am Start den Startrichter und dessen Assistenten besonders während der Finalrunden unterstützen. Weiters wird empfohlen, dass sich ein KG Mitglied im Ziel befindet.

4 Technische Daten

4.1 Höhenunterschied

4.1.1 Für alle Wettkämpfe muss der Höhenunterschied mindestens 100 m und maximal 250 m betragen. Für Damen und Herren wird der gleiche Kurs verwendet. Die durchschnittliche Neigung soll zwischen 12° und 22° liegen.

4.1.2 Die Gesamtlaufzeit soll zwischen 30 – 60 Sekunden betragen

4.1.3 Für die Strecke finden die folgenden Kriterien Anwendung:

4.1.3.1 Austria SX Cup (vomaB)
Höhenunterschied 130 – 250 m

4.1.3.2 Landescup (vomaB)
Höhenunterschied 100 – 250 m

4.1.3.3 Schülerrennen (vo)
Höhenunterschied 100 – 200 m

4.1.3.4 Kinderrennen (vo)
Höhenunterschied 50 – 150 m

4.2 Tore und Torstangen

4.2.1 Art der Stangen

Ein Ski Cross Tor besteht aus einer Dreieckstorflagge, angebracht an einer langen nicht kippbaren, fixen äußeren Stange und einer kurzen inneren 45 cm hohen Kippstange (turning pole).

4.2.2 Farbe der Tore

Aufeinanderfolgende Tore müssen unterschiedliche Farben haben, es sei denn, die Tore sind als Korridor oder Banane gesetzt. Die Torstange soll die gleiche Farbe haben wie die Torflagge.

4.2.3 Größe der Dreiecksflagge

Basis	Lange Seite	Kurze Seite
130 cm	110 cm	40 cm

Die Drehstange muss eine „Stubby“ – Stange sein (45 cm hoch)

4.2.4 Positionierung der Dreiecksflaggen

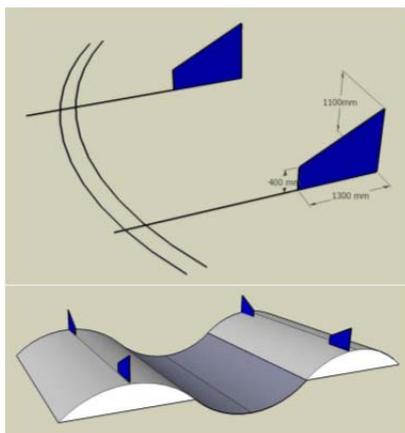
4.2.4.1 Die Tore müssen so gesetzt sein, dass der Wettkämpfer diese auch bei hoher Geschwindigkeit erkennen kann. Die Torflagge sollte im rechten Winkel zur Fahrlinie gesetzt sein. Unter bestimmten Umständen müssen die Wettkämpfer zwei Torflaggen derselben Farbe passieren (z.B. Korridor)

4.2.4.2 Die Tore müssen an beiden Seiten der Streckenmodule, vor allem Wellen, Absprünge und auch auf der Ziellinie gesetzt sein. Das Setzen von Toren an nicht einsehbaren Stellen ist zu vermeiden. In flachen Kurven, Steilkurven o. Anlegerkurven kann ein einzelnes Tor ohne Außentor gesetzt werden.

4.2.5 Korrektes Überfahren der Torlinie

Ein Tor ist korrekt passiert, wenn beide Skispitzen und beide Füße des Wettkämpfers die Torlinie passiert haben. Sollte ein Wettkämpfer einen Ski verlieren, ohne dass ein Fehler begangen wurde, z.B. eine Torstange berühren, dann genügt es wenn beide Füße und der verbleibende Ski die Torlinie passiert.

Die Torlinie ist die gedachte, kürzeste Linie zwischen 2 Drehstangen
Bei Verzicht auf das Außentor gilt als zu überfahrende Torlinie die gedachte Verlängerung der Basis der Torflagge von der langen Stange über die kurze Kippstange hinaus.



5 Die Ski Cross Strecke

5.1 Generelle Eigenschaften der Strecke

Das Gelände sollte kuptiert sein und ein durchschnittliches Gefälle von 15° (ideal 12° - 22°) haben. Die Ski Cross Piste muss eine Breite von mind. 30 m haben, soll breit genug für 4 Skifahrer und nicht schmaler als 5 m (z. B. Schanzen) sein.

Die Pistenbreite kann für kurze Abschnitte (50 Meter oder weniger) unter besonderen Bedingungen auch 20 m betragen.

5.2 Ski Cross Elemente

Die ideale Ski Cross Piste erlaubt es, alle oder die meisten folgender Elemente zu bauen: Steilkurven (sichelförmig), Doppel Steilkurven, Doppel – od. Dreifach Wellen, versetzte Wellen, Step-up Sprünge, Pro Jumps, Hip Jumps, Corner Jumps, Table top Jumps, mittlere od. weite RS Schwünge.

Andere Elemente können gebaut werden, wenn die notwendigen Sicherheitsmaßnahmen berücksichtigt sind. „Gap Jumps“ (Gräben, deutlich ansteigende Landezonen) sind unter keinen Umständen erlaubt. Die Elemente sollten so gebaut sein, dass die Wettkämpfer diese bewältigen können, ohne bremsen zu müssen.

Kinderrennen dürfen lediglich Anleger (flache Steilkurven), Doppel- oder Dreifachwellen und kleine Sprünge (Kantenhöhe max. 50 cm) aufweisen.

Step Up Jump



Hip (Corner) Jump



5.3 Strecken Bau

Die Anzahl der Elemente ist dem Kursbauer überlassen, es sollten jedoch so viele Elemente wie möglich eingebaut sein. Blinde Sprünge od. Elemente, bei denen der Wettkämpfer die Landung nicht vom Absprung aus sehen kann, sollten vermieden werden.

Die Strecke sollte so gebaut sein, dass die Wettkämpfer sobald wie möglich nach dem Start aufgeteilt sind (z.B.: 3 – 5 Roller, oder andere Elemente zwischen Start und erster Kurve).

Diese ersten Elemente sollten in einer geraden Linie vom Start zur ersten Kurve gebaut sein. Diese erste Gerade sollte mindestens 60 m lang sein. Die erste Kurve sollte nicht weniger Richtungsänderung als 100° betragen.

Die erste Kurve ist üblicherweise die geräumigste Kurve, um allen Wettkämpfern auch gleichzeitig Platz zu bieten. Der Start sollte so gestaltet sein, dass es den Wettkämpfern möglich ist, auch ohne Stockschub genügend Geschwindigkeit aufzunehmen.

In einer Strecke sollten 1 – 2 Abschnitte enthalten sein, in denen sich Überholmanöver anbieten.

6 Start

6.1 Startrampe und Startanlage

Die Startrampe sollte so gebaut sein, dass die Wettkämpfer entspannt in der Startanlage stehen können und schnell volle Geschwindigkeit nach dem Verlassen der Startanlage erreichen.

6.2 Position der Startanlage

Die Startanlage muss mittig zur Strecke stehen. Die Klappen müssen sich gleichzeitig öffnen und es darf nicht möglich sein, dass ein Wettkämpfer die Klappe selbst öffnen oder das Öffnen verhindern kann.

6.3 Ski Cross Startanlage – Standard

Klappbare Klappen, je 100 cm breit und 40 cm hoch.

Es soll 60 cm Platz zwischen den jeweils äußeren Seiten der Standplätze sein.

Die Höhe der Handgriffe soll 95 cm über der Schneestandfläche und parallel zu den Klappen sein. Die Griffe sollen 10 cm lang und einen Durchmesser von 3 – 4 cm haben. Die Distanz zwischen den Griffen sollte zwischen 80 u. 90 cm betragen. Unterschiedliche Griffhöhen sollten für Kinder - Schüler- u. Jugendwettkämpfe zur Verfügung stehen.

Die Startanlage muss so gebaut sein, dass die Ski nicht beschädigt werden können. Die Anlage muss ausreichend gut verankert sein, damit sie ordentlich arbeiten kann.

Die Klappe muss sich nach außen öffnen und mindestens 45° über die Horizontale schwingen. Der Auslösemechanismus muss von einer Position bedient werden.

Mechanische Auslösung ist einer elektrischen/elektronischen vor zu ziehen.

6.4 Startraum

Der Startraum besteht aus zwei abgegrenzten Bereichen:

- a) Unmittelbarer Startraum (Bereich der Startmaschine): Darin halten sich lediglich die 4 unmittelbar startenden WettkämpferInnen auf.
- b) erweiterter Startraum: Vorbereitungszone für die nächsten 4 WettkämpferInnen. Alle weiteren WettkämpferInnen haben sich außerhalb dieser Zonen aufzuhalten.

7 Ziel

Die Beschaffenheit und Dimensionen des Zieles sind gem. ÖWO - Alpin (Super-G) auszuführen (ÖWO – Alpin III 4.0)

8 Kurssetzen

8.1 Setzen der Tore

Das Setzen der Tore muss vor der offiziellen Besichtigung geschehen und sollte das Gelände und die Kurselemente mitberücksichtigen. Geringfügige Anpassungen der Kurssetzung können während dem Training notwendig werden, um eine sinnvolle Rennlinie zu erhalten. Jedwede Änderung während des Trainings sollte am Start bekannt gegeben werden, so dass alle Wettkämpfer und Betreuer über die Änderungen informiert sind.

8.2 Besichtigung/Training

Die Wettkämpfer können den Kurs durch Rutschen entlang des Kurses besichtigen. Die Besichtigungszeiten und Dauer werden von der Jury festgelegt, sollten jedoch mindestens 15 Minuten dauern.

Alle Wettkämpfer sollten mindestens 1 Besichtigung vor dem Training absolviert haben.

Die Wettkämpfer müssen einen Helm und ihre Startnummern sichtbar tragen.

Mindestens ein (1) offizieller Trainingslauf ist Pflicht vor dem offiziellen Wettkampf – normalerweise sollte das Training 1 Std. dauern.

9 Durchführung von Ski Cross Wettbewerben für Jugend und allgemeine Klasse (für Kinder und Schüler gelten die unter Punkt 16 und 17 angeführten Richtlinien)

9.1 Anzahl der Wettkämpfer je Wettkampf

Das Finale wird mit 32, 16, 8 od. 4 Damen und Herren mit 4 Läufern je Heat durchgeführt. Das höchstmögliche Raster ist anzuwenden. Sollte die Mindestzahl des Rasters um mehr als 20 % unterschritten werden, ist der nächst niedrigere zu verwenden (z.B. 23 Nennungen 20% 6,4 gerundet 6 = mehr als 20 % unter 32, Raster 16 wird ausgetragen). Dezimalstellen sind kaufmännisch zu runden.

9.2 Qualifikation und Final Format

Ski Cross wird in einem einfachen KO Format gefahren. Auf Basis des Zeitlaufes qualifizieren sich die Wettkämpfer für das Ski Cross KO Finale.

9.3 Startliste Qualifikation

1. Gruppe: Läufer mit SX-Punkten
2. Gruppe: Läufer mit RSL-Punkten
3. Gruppe: Läufer ohne Punkte

9.3.1 Die 16 punktebesten Läufer werden gelost, die weiteren innerhalb der Gruppe nach Punkten gereiht.

9.4 Auswertung Qualifikation

Entsprechend der Qualifikationszeit erfolgt die Reihung für das KO-Finale. Falls in der Qualifikation 2 oder mehrere Läufer die gleiche Zeit haben (Tie), erhält der später gestartete Teilnehmer die bessere Platzierung

9.5 Aufstieg in weitere Runden

Jeweils 2 Wettkämpfer pro Heat rücken in die nächste Runde entsprechend ihres Zieleinlaufes auf.

9.6 Bestimmung der Platzierung

Der Zieleinlauf wird entschieden durch das Überqueren der Ziellinie. Es zählt der erste Teil des Körpers, der die Ziellinie überquert.

9.6.1 Zielkamera, Zielrichter

Es kann eine Zielkamera (Video od. Fotofinish) verwendet werden.

Bei Fehlen einer Kamera haben den Zieleinlauf 3 Zielrichter zu überwachen. Im Falle eines Gleichstandes (zwischen dem 2ten und 3ten bzw. 3ten und 4ten Platz im KO Finale) wird der Wettkämpfer mit der bessern Qualifikationszeit die bessere Platzierung erhalten.

9.6.2 Gleichstand in Heats vor dem Finale (1/8;1/4;1/2)

Im Falle eines nicht auflösbaren Gleichstandes im Heat (zwischen dem 2ten od. 3ten Wettkämpfer), steigt der Wettkämpfer mit dem besseren Rang der Qualifikation auf.

9.6.3 Nicht auflösbare Gleichstände im Finale (kleines bzw. großes Finale)

Im Falle eines nicht auflösbaren Gleichstandes im großen od. kleinen Finale bleiben die Gleichstände bestehen

9.6.4 Platzierung von Wettkämpfern, die nicht das Ziel erreichen

Im Fall, dass mehr als 1 Wettkämpfer den Lauf nicht beenden und das Ziel nicht erreichen, basieren die Platzierungen auf der Tatsache, welcher Wettkämpfer die Strecke am weitesten korrekt passiert hat.

9.6.5 Wertung der Dritten und Vierten

Die Wertung der Dritt – und Viert platzierten der jeweiligen Heats erfolgt nach deren Zieleinlauf, der Phase, in der sie ausscheiden (z.B. Viertelfinale) und deren Qualifikationszeit.

Beispiel: Rennläufer die im Viertelfinale zwischen Rang 9 und Rang 16 platziert sind werden nach deren Platzierung im Heat und dann nach deren Qualifikationszeit gereiht

9.6.6 Ski Cross Punkteberechnung „SX Punkte“ (siehe Punkt 18 dieser ÖWO) Gültig ab Saison 2012/2013

Für die Eintragung in der ÖSV-Wertungsliste wird der Durchschnitt (arithmetisches Mittel) der zwei **besten Ergebnisse der vergangenen Saison** herangezogen.

Grundlage sind ausschließlich ÖSV Punktewettkämpfe.

10 Ski Cross Final Paarungen

Die Paarungen entsprechend folgender Aufstellung:

10.1 Paarungen für 32 Damen/Herren für 8 Heats / 4 pro Heat

Heat #	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
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

10.2 Paarungen für 16 Damen/Herren für 4 Heats / 4 pro Heat

Heat #	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
1	1	8	9	16
2	4	5	12	13
3	3	6	11	14
4	2	7	10	15

10.3 Paarungen für 8 Damen/Herren für 2 Heats / 4 pro Heat

Heat #	Position 1	Position 2	Position 3	Position 4
1	1	4	5	8
2	2	3	6	7

11 Der Start

11.1 Startnummern

Qualifikations-Startnummern sind vorne und hinten nummeriert, damit sie von den Torrichtern besser gesehen werden.

11.2 Farbige Startnummern für das KO Finale

Für das Finale werden farbige Startnummern verwendet. Die 4 Farben sind: Rot, Grün, Blau, Gelb.

11.3 Nummern/Farb- Zuordnung für das Finale

Die Zuordnung der Farbleibchen basiert auf dem Qualifikationsrang der Wettkämpfer. Der am höchsten rangierte Wettkämpfer erhält das rote Leibchen, der zweitbeste das Grüne, der Dritte das Blaue und der 4te das Gelbe.

11.4 Bereit für den Start

Es ist die Verantwortung des Wettkämpfers rechtzeitig am Start zu sein. Ein verpasster Start erscheint als DNS in der Ergebnisliste

11.5 Startkommando

Das Startkommando hat in englischer oder deutscher Sprache zu erfolgen

„We are ready for the next Heat, please proceed to the Start Gate“

"Enter the Start Gate" (30 Sekunden vor dem Startkommando)

"Skiers Ready !" danach "Attention !"

„ Bereit für den nächsten Lauf, Läufer in den Starraum„

“ Vor in die Startbox” (30 Sekunden vor dem Startkommando)

“ Läufer bereit!” danach “Achtung”

anschließend öffnet der Starter das Startgate innerhalb von 5 Sekunden.

12 Gelbe Zone

12.1 Besichtigung

Das KG sollte nach Bedarf „gelbe Zonen“ festlegen, in denen durch das Schwenken von gelben Flaggen die WettkämpferInnen bei Gefahr angehalten werden können. Die „gelben Zonen“ müssen bereits bei der Besichtigung festgelegt werden und müssen für den/die Wettkämpfer/In erkennbar sein.

12.2 Verpflichtung

Beim Abwinken mit einer gelben Flagge ist der/die WettkämpferIn verpflichtet, sofort anzuhalten.

In der Qualifikation steht ihm/ihr ein Wiederholungslauf zu.

12.3 Befehle

Auf den Befehl „Start stopp!“ muss der Startrichter den Start umgehend schließen, und die letzte abgelassene Startnummer bekanntgeben. Auf den Befehl „Start stopp, gelbe Flagge!“ muss der Startrichter den Start umgehend schließen und die sich auf der Strecke befindlichen WettkämpferInnen sind mit der gelben Flagge abzuwinken.

13 Kontakt

13.1 Definition von Kontakt und Blockieren

Absichtlicher Kontakt durch Schieben, Ziehen oder Halten eines anderen Wettkämpfers Arm, Bein, Stock oder anderweitig, welches den anderen Wettkämpfer verlangsamt, stürzen oder dazu zwingt die Strecke zu verlassen ist nicht erlaubt und führt automatisch zur Disqualifikation.

Dem Wettkämpfer ist es nicht erlaubt seinen Arm, sein Bein oder Skistock vor den Körper eines Konkurrenten zu bringen um ein Überholen zu verhindern. Das Blockieren, durch absichtliches Verlassen der „natürlichen Fahrlinie“ ist nicht erlaubt.

Die „natürliche Fahrlinie“ ist definiert als der schnellste Weg zwischen den Kurselementen und der Torlinie.

Alle Übertretungen dieser Regel unterliegen der Entscheidungsfreiheit der Torrichter und der Jury

13.2 Disqualifikation wegen absichtlichem Kontakt (DIC)

(Disqualification for Intentional Contact)

Falls ein Wettkämpfer wegen eines Regelverstoßes gegen die Regel „DIC“ disqualifiziert wird, wird er nicht im Wettkampf klassifiziert.

Eine Verletzung der Regel „absichtlicher Körperkontakt“, die eine DIC nach sich zieht, muss im Zielraum bekanntgegeben werden und an den Wettkämpfer oder seinen Mannschaftsführer so schnell wie möglich kommuniziert werden, bevor der nächste Heat startet.

Das DIC muss am Start und im Ziel mit dem Hinweis, in welchem Sektor die Übertretung vorkam, vermerkt werden. Alle DIC Entscheidungen müssen vom CHKR in dessen Bericht benannt und beschrieben werden.

13.3 Proteste

Gegen eine Entscheidung DIC wegen Verletzung der Regel bezüglich Behinderung eines anderen Wettkämpfers kann kein Protest eingelegt werden.

13.4 Wiederholungsläufe (Re-Runs)

Re Runs werden für den Fall einer Verletzung der Regel (Kontakt und Blockieren) nicht zugelassen, alle Wettkämpfer in dem Heat, außer jenen, die DIC erhalten, werden entsprechend dem Zieleinlauf rangiert. Re-runs werden nur angewandt, falls ein Fall wie zum Beispiel

- Behinderung durch einen Zuschauer, Offiziellen oder Pistenarbeiter
- Behinderung durch ein Tier
- Behinderung durch einen vorher gestürzten, noch in der Strecke befindlichen Athleten
- Behinderung durch in der Strecke befindlichem Material wie z. Bsp. Ski oder Skistock

vorliegt.

14 Final Platzierungen

14.1 KO Format – 4 Personen

Wettkämpfer 1 – 4 werden entsprechend dem Zieleinlauf des Finallaufes platziert.
Wettkämpfer 5 – 8 werden entsprechend dem Zieleinlauf des Kleinen Finales platziert.
Die Wertung der Dritt – und Viert platzierten der jeweiligen Heats erfolgt nach deren Zieleinlauf, der Phase, in der sie ausscheiden (z.B. Viertelfinale) und deren Qualifikationszeit.

Beispiel: Rennläufer die im Viertelfinale zwischen Rang 9 und Rang 16 platziert sind werden nach deren Platzierung im Heat und dann nach deren Qualifikationszeit gereiht

15 Material

15.1 Schischeuhe, Helme und Rückenschutz

Für die Beschaffenheit und Standards sind die ÖWO Ausrüstungsbestimmungen Riesenslalom anzuwenden.

15.2 Schi

Bezüglich der Länge und Taillierung gibt es keine Beschränkungen.

15.3 Helme

Die Wettkämpfer müssen Helme tragen, Slalom- und Fahrradhelme gelten nicht als Sturzhelme im Sinn dieser Bestimmung. Helmcameras sind in den Finalläufen nicht erlaubt.

15.4 Skibekleidung

Die Skibekleidung muss aus 2 Teilen bestehen, Hose und ein separates Top. Am Körper anliegende Renn – oder Abfahrtsanzüge sind nicht erlaubt.

Nicht hervorstehender Körperschutz und Polsterung wird empfohlen.

Schutzbekleidung muss direkt am Körper getragen werden. Klettverschlüsse oder andere Methoden, um die Kleidung enger an den Körper zu befestigen sind nicht erlaubt.

Der Überstand des Materials vom Körper, gemessen am Umfang des Oberschenkels (Mitte Oberschenkel), dem Knie, dem Oberrand des Skischuhs muss mindestens 80 mm betragen, am Oberarm zwischen Schulter und Ellenbogen sind mindestens 60 mm erforderlich.

16 Youngsters Cross (Schüler Teamwettkampf)
Für Schüler sind Einzelwettkämpfe nicht erlaubt, es dürfen ausschließlich Teamwettkämpfe ausgetragen werden.

Ausnahme: Für die letzte Schülerklasse U16 sind Ski Cross Wettkämpfe (Mann gegen Mann) zugelassen!

16.1 Modus

Beim Youngsters Cross müssen die Streckenwahl und die Kurssetzung im Hinblick auf das Tempo dem Fahrkönnen der Rennläufer/innen angepasst sein. Der Lauf soll Grundformen des Springens und Gleitens, sowie des stangengebundenen Techniktrainings enthalten, die Kurven sind RSL-ähnlich zu setzen. Den Rennläufer/innen soll die Möglichkeit gegeben werden, das Gleiten, Springen und die Geschwindigkeit im Team kontrolliert zu erlernen. Der Youngster Cross ist ausschließlich mit RSL-Ski zu fahren.

Gewünschte Elemente:

- mindestens 1 Sprung
- Wellen
- Steilkurve nach Möglichkeit

Empfohlen wird die Verwendung von Ski Cross Torflaggen

16.2 Ausrüstung

Die WettkämpferInnen und VorläuferInnen sind verpflichtet, die im ÖWO-Zusatz festgelegten Ausrüstungsbestimmungen für den RSL einzuhalten.

Bezüglich der Länge und Taillierung der Schi gibt es keine Vorschriften.

Bekleidungsvorschriften gelten analog zum Ski Cross, Helm- und Rückenprotektorpflicht für alle Teilnehmer/innen!

16.3 Anzahl der Durchgänge

1 – 2 Durchgänge

16.4 Bildung der Mannschaften, Rennmodus

Jedes Team besteht aus mindestens 3 und höchstens 4 Startern, ohne Einschränkung auf das Geschlecht bzw. einzelne Schülerklassen. Pro Verein können mehrere Teams starten.

Die Laufzeit wird durch die fallende Startklappe gestartet und durch den dritten Läufer im Ziel gestoppt. Die Reihung der Teams wird durch die erreichten Laufzeiten ermittelt. Jedes Team hat einen Teamnamen, der durch den nennenden Verein zusätzlich im Nennformular anzugeben ist.

Vereine mit weniger als 3 Läufern können mittels Nennformular die WettkämpferInnen nennen. Die Bildung einer Mannschaft mit anderen Vereinen erfolgt mittels Auslosung durch den Rennveranstalter.

16.5 Austragungsmodus

Das Rennen wird an einem Tag ausgetragen und besteht aus folgenden Teilen:

- Besichtigung
- Training (mind. 1 Lauf, wenn möglich 2 Läufe)
- Rennen

16.6 Auslosung:

Die Auslosung der Startreihenfolge erfolgt per Zufallsgenerator mittels Computer bzw. Ziehung.

17 Kids Cross (Kinder Teamwettkampf)

Für Kinder sind Einzelwettkämpfe nicht erlaubt, es dürfen ausschließlich Teamwettkämpfe ausgetragen werden

Die Durchführungsbestimmungen für Kinder Teamwettkämpfe sind ident mit den unter Punkt 16 aufgeführten Bestimmungen für Youngster Cross.

Die unter 5.2 angegebenen Richtlinien von Skicross Elementen für Kinderrennen sind zu beachten.

18 Punkteberechnung Ski Cross „SX Punkte“

I) Auslosung Qualifikationslauf:

1) Erstellung der Reihung für die Auslosung in der Saison **2012/2013**:

- a) Nach umgerechneten SX-Fis Punkten (Formel SXFis-Pkt.: $100 - (FIS\text{Pkt}:10)$)
- b) Nach RSL Punkten (alle Läufer, die keine SX-Fis Punkte haben)
 - Die erste Gruppe besteht aus den 16 bestgereihten Punkteläufern innerhalb der ausgeschriebenen Klassen (Da, He, JunDa, JunHe). Diese Gruppe wird anschließend gelost.
 - Die folgenden Läufer werden nach ihren Punkten gereiht.
 - Als letzte Gruppe folgen die punktelosen Läufer. Reihung gelost.

2) Erstellung der Reihung für die Auslosung ab Saison **2013/2014**:

- c) Nach umgerechneten SX-Fis Punkten
- d) Nach nationalen SX Punkten (bei Fehlen von SX-Fis Punkten)
- e) Nach RSL Punkten (bei gänzlichem Fehlen von SX-Punkten)
- f) Punktlose Läufer

II) Auswertung Qualifikation: (Qualifikationspunkte, Qualifikationsfaktor)

- 1) Berechnung der Qualipunkte:
erfolgt wie die Ermittlung von Wettkampfpunkten RS:

$$\text{Formel Qualipunkte: } \frac{F(880) \cdot T_x}{T_o} - F(880) = \text{QuP}$$

QuP:	Qualifikationspunkte SX
F:	Tabellen(F)wert RS (880)
To:	Laufbestzeit in Sekunden
Tx:	Laufzeit in Sekunden

2) Berechnung des Qualifikations Faktors:

Auf Basis der Reihung nach dem Qualifikationslauf werden die Qualifikationspunkte des 32. Platzierten durch 32 dividiert

$$\text{Formel Faktor: } \text{QuP}_{32} : 32 = \text{QualiFaktor}$$

Ausnahme: Sollte der Raster nicht voll sein, so wird auf den nächst niedrigeren Divisor reduziert (16, 8, 4)

(z. B. 25 qualifizierte Läufer – Reduzierung auf 16 - Formel: $QuP16:16 = QualiFaktor$)

3) Auswertung Finale:

Wettkampfpunkte + Zuschlag x Adder = SX-Punkte

1) Berechnung Wettkampfpunkte:

Entsprechend der Reihung der Finaldurchgänge werden mit folgender Formel die Wettkampfpunkte vergeben:

Formel Wettkampfpunkte: **Rang - 1 x Faktor**

2) Berechnung Zuschlag:

Die Zuschlagsberechnung ist ident der Berechnung Zuschlag alpin

Formel Zuschlagsberechnung:

Summe A + Summe B – Summe C : 10 = Zuschlag

Summe A: Die besten 5 aus den 10 Bestplatzierten des Wettkampfes.

Summe B: Die besten 5 gestarteten Punkteläufer des Wettkampfes.

Summe C: Die Wettkampfpunkte der besten 5 aus der Wertung Summe A

3) Adderwerte: Definition für verschiedene Rennkategorien

1.	ÖM (kein FIS-R)	0
2.	ÖJM, Öcup	1,2
3.	ÖJCup, BLLM	1,4
4.	BLJLM, Lcup	1,6
5.	JLCup	1,8

ÖM = österr. Meisterschaft allgemein

ÖJM = österr. Jugend-Meisterschaft

Öcup = österr. Cup

ÖJCup = österr. Jugendcup

BLLM = Bundesländer-Landesmeisterschaften

BLJLM = Bundesländer-Jugendlandesmeisterschaften

Lcup = Landescup

JLCup = Jugendlandescup