



Sportkommission Skateboard, Inline und Alpin

Wettkampfordnung Teil B Inline-Street

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

in den Disziplinen

**Inline-Street/Vert/Miniramp
Inline-Flat (mit Untergruppen)**

Version: Stand 2010

Wettkampfordnung

Teil B I

Inline-Street / Vert / Miniramp

Qualifikationsmodus:

Um an der Deutschen Meisterschaftsserie teilnehmen zu können, muß man sich in einem Vorauswahlevent der Meisterschaftsserie qualifizieren. Dazu sollten bundesweit mindestens 6 Contests jährlich durchgeführt werden.

Vorauswahl-Event:

Dies ist meist ein zweitägiger Contest, bei dem am ersten Tag alle Teilnehmer starten, um sich für den 2. Tag (Finale) zu qualifizieren. Es werden normalerweise 2 Runs à mind. 45 Sekunden gelaufen, bei großem Starterfeld nur 1 Run von mind. 60 Sekunden

In folgenden Gruppen wird gestartet:

- Street junior bis einschließlich 16 Jahre
- Street adults ab 17 Jahre
- Vert junior bis einschließlich 16 Jahre
- Vert adults ab 17 Jahre

Sondergruppen "Girls" - weibliche Starter sind möglich (je nach Teilnehmerzahl)

Die jeweils 20 besten Skater pro Gruppe qualifizieren sich für den 2. Tag (Finale)
Im Finale startet jeder Skater mit jeweils 2 Runs mit mind. 45 Sekunden Dauer.

Die jeweils 10 besten pro Gruppe im Finale qualifizieren sich automatisch für die Finalentscheidung der Deutschen Meisterschaftsserie.

Die 3 Bestplatzierten einer Juniorgruppe nach den Qualify's dürfen nach Wahl im Finale entweder in der Junior- oder in der Adults-Gruppe starten.

Finale Deutsche Meisterschaft:

Das Finale der Deutschen Meisterschaftsserie ist ebenfalls ein mindestens 2-tägiger Contest, der ebenso aufgebaut ist wie ein Vorauswahl-Event. Am ersten Tag starten alle Skater (nur Geladene, die sich während der Serie qualifiziert haben). Die jeweils 20 besten pro Gruppe sind berechtigt, am 2. Tag bei den Last-Finals zu starten und um den Titel "Deutscher Meister" zu fahren.

Rangliste:

Während der gesamten Serie werden für die jeweils 10 Bestplatzierten pro Gruppe Ranglisten-Punkte vergeben. Platz 1 erhält 200 Punkte, Platz 2 erhält 150 Punkte, die darunterliegenden Plätze 100, 80, 60, 50 bis 10 Punkte. Nach jedem Contest wird eine neue Rangliste erstellt, bei der die 3 höchsten Punktergebnisse eines Skaters addiert werden. Die Rangliste zeigt, wie beständig ein Fahrer seine Leistung hält.

Judging-Rules:

Anforderungen:

Mindestens 5 Judges sind für die Vorauswahl-Events, 7 Judges für das Finale der Deutschen Meisterschaftsserie vorgesehen. Hinzu kommt der Headjudge, der die Oberaufsicht über das Wettkampfgericht hat.

Street:

Dauer der Runs: 45 bis 60 Sekunden

Anzahl der Runs: 1 bis 2

Die Anzahl der Runs hängt ab von der Anzahl der Starter in der jeweiligen Gruppe. Bei einem großen Starterfeld genügt ein Run, der jedoch dann mindestens 60 Sekunden lang sein sollte, um den Fahrern ausreichend Zeit zu lassen.

Jeder Judge vergibt auf jeden Run eine Punktezahl, die zwischen 0 - 100 Punkte liegt. Die Anzahl der Punkte erteilt der Judge nach seinem eigenen Ermessen, beachtet jedoch dabei grundsätzlich die Richtlinien für die Punktevergabe nach dem Spartensystem. Dabei setzen sich die max. 100 Punkte aus folgenden Teilbewertungen zusammen:

- Grinds	20 Punkte
- Spins	20 Punkte
- Airs und Flips	20 Punkte
- Consistency	20 Punkte
- Creativity	20 Punkte
Ergebnis	maximal 100 Punkte

Die beste sowie die schlechteste Bewertung eines Runs wird gestrichen. Es bleiben 3 gültige Bewertungen, die eine maximale Punktezahl von 300 Punkten zulassen.

Vert (Halfpipe und Miniramp):

Dauer der Runs: 45 bis 60 Sekunden

Anzahl der Runs: 1 bis 2

Die Anzahl der Runs hängt ab von der Anzahl der Starter in der Gruppe. Bei einem großen Starterfeld genügt ein Run, der jedoch dann mindestens 60 Sekunden lang sein sollte, um den Fahrern ausreichend Zeit zu geben.

Jeder Judge vergibt auf jeden Run eine Punktezahl, die zwischen 0 bis 100 Punkte liegt. Die Anzahl der Punkte erteilt der Judge nach seinem eigenen Ermessen, beachtet dabei jedoch grundsätzlich die Richtlinien für die Punktevergabe nach dem Spartensystem. Dabei setzen sich die max. 100 Punkte aus folgenden Teilbewertungen zusammen:

- Liptricks	20 Punkte
- Spins	20 Punkte
- Airs	20 Punkte
- Flips	20 Punkte

- Consistency 20 Punkte
Ergebnis: maximal 100 Punkte

Die beste sowie die schlechteste Bewertung eines Runs wird gestrichen. Es bleiben also 3 gültige Bewertungen, die eine maximale Punktezahl von 300 Punkte zulassen.

Sollte es nicht möglich sein, Vorauswahl-Events durchzuführen, ist es auch möglich, eine Deutsche Meisterschaft als einmalige Veranstaltung auszurichten.

Anträge müssen an die SK-SIA im DRIV gerichtet werden

Wettkampfordnung Teil B II Inline-Flat-Disziplinen

Allgemeiner Teil

1. Altersklassen (abhängig von der Disziplin)

A	Kids	bis einschließlich 12 Jahre
B	Jugendliche/Juniors	13 bis einschließlich 16 Jahre
C	Erwachsene/Adults	17 Jahre und älter
- Je nach Altersstruktur der Teilnehmer kann eine separate Klasse -		
D	Senioren	ab 40 Jahre eingefügt werden.

Es zählt grundsätzlich das Alter am 1. Januar des laufenden Jahres.

Alle Altersklassen gelten für männliche und weibliche Teilnehmer.

Haben sich in einer Altersklasse nur 7 Teilnehmer gemeldet, so starten diese mit der nächsthöheren Altersklasse gemeinsam (oder wenn eine solche auch nicht aufgestellt werden kann, mit der gleichen Altersklasse des anderen Geschlechts) und werden auch mit dieser gemeinsam gewertet.

2. Trainings- und Startzeiten

Der Ausrichter gibt auf geeignete Weise (Presse, Info-Telefon, Internet, Aushänge vor Ort) die Trainings-, Anmelde- und Startzeiten für Qualifikations- und Finalläufe vor dem Veranstaltungsbeginn bekannt. Diese sind im Interesse eines reibungslosen Veranstaltungsablaufs unbedingt von allen Seiten einzuhalten.

Nach einer vom Skater unverschuldeten Unterbrechung seines Laufes kann er diesen, nach Genehmigung durch das Kampfgericht sofort wiederholen. Protest kann nur bis 10 Minuten nach Zielankunft des letzten Skaters durch den Sportler persönlich abgegeben werden.

3. Disqualifikation

Jeder einzelne der folgenden Punkte führt zur sofortigen Disqualifikation.

- Zu spätes Erscheinen am Start oder zu einem Run.
- Verlassen der Rennstrecke
- Abkürzen
- Nichttragen der Startnummer
- Nichttragen der für die Disziplin vorgeschriebenen Schutzausrüstung
- Unsportliches Verhalten am Wettkampfort
- Behinderung eines anderen Teilnehmers
- Verstoß gegen die Wettkampfordnung

- Missachtung der Anweisungen der Wettkampfleitung

4. Wertung bei Wettkampfserien

Wird eine Meisterschaft als Wettkampfserie ausgerichtet, so entscheidet das Finale der Serie über den Titelsieg. Im Finale sind nur die ersten 10 Skater eines jeden Qualifikationsrennens startberechtigt.

Zusätzlich erhalten die Teilnehmer aller Rennen Punkte. Die Summe der Punkte aller einzelnen Rennen führt zur Gesamtwertung. In der Gesamtwertung sind zusätzlich Preise zu gewinnen.

5. Punktesystem bei Wettkampfserien

Platz	Punkte	Platz	Punkte
1	30	11	14
2	27	12	13
3	24	13	12
4	22	14	11
5	20	15	10
6	19	16	9
7	18	17	8
8	17	18	7
9	16	19	6
10	15	20 ff	Je 5

Wettkampfordnung Teil B II Inline-Flat-Disziplinen Disziplinbezogener Teil

Inline-Skate-Cross (Aggressive-Skate-X)

6. Wettkampfstrecke

Benötigt wird eine Rundstrecke, ggf. auch mit Wendepunkt, von wenigstens 150 m Länge. Auf dieser wird ein Hindernisparcours mit "Überfahr-Hindernissen" aufgebaut. Es muss wenigstens eine Fun-Box, drei Jump-Ramp`s und ein weiteres Hindernis vorhanden sein. Der Einbau weiterer Hindernisse ist wünschenswert. Die Hindernisse sollten eine Mindestbreite von 2m haben. Eine Quarter-Ramp als Startrampe ist empfehlenswert. Um die "vor Ort" vorhandenen Hindernisse nicht umbauen zu müssen, kann eine Strecke durch den Street-Parcours gekennzeichnet werden.

7. Material und Ausrüstung

Gefahren wird mit 4-Rollen Inlineskates. (Fitness oder aggressiv)
Für Rennen und Training sind Protektoren (Ellbogen, Knie und Handgelenk) sowie Helm Pflicht.

8. Wettkampfdurchführung

In einem Lauf starten 4 Skater gemeinsam. Die ersten Beiden kommen eine Runde weiter bis ein Finale mit 4 Teilnehmern entstanden ist. Die jeweils 2 Verlierer der Halbfinals starten um die Plätze 5 bis 8 in einem "Kleinen Finale".

Um die Teilnehmerzahl dem Wettkampfmodus anzupassen, können Hoffnungsläufe (aus Verlierern der Vorrunde) eingebaut werden.

9. Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus dem Starter, einem Protokollführer, mindestens zwei Streckenposten und dem Oberkampfrichter, der in sofortiger Tatsachenentscheidung über die Reihenfolge der Skater beim Zieleinlauf entscheidet.

Die Streckenposten achten auf das Auslassen von Hindernissen, Rempelen und anderes unsportliches Verhalten. Als Strafen sind Distanzierung um ein oder zwei Plätze oder eine Disqualifikation möglich. Lassen sich alle Teilnehmer in einem Lauf etwas zu Schulden kommen, ist die einmalige Wiederholung des Laufs möglich.

Inline-Skate-Cross (Flat-Skate-X)

6. Wettkampfstrecke

Benötigt wird eine Rundstrecke, ggf. auch mit Wendepunkt, von wenigstens 150 m Länge. Auf dieser wird ein Geschicklichkeits-Hindernisparcours mit "Umfahr-" und „Überfahr-Hindernissen“ aufgebaut. Es müssen wenigstens fünf Hindernisse oder Hindernisgruppen vorhanden sein. Der Einbau weiterer Hindernisse ist wünschenswert. Bevorzugte Hindernisse oder Hindernisgruppen sind: Verkehrshüte oder Slalomstangen zu kurzen Slalomparcours zusammengestellt und Wippen, Jump-Ramp`s, Fun-Box etc. Die Hindernisse sollten eine Mindestbreite von 2m haben.

7. Material und Ausrüstung

Gefahren wird mit 4-Rollen Inlineskates. (Fitness oder aggressiv)
Für Rennen und Training sind Protektoren (Ellbogen, Knie und Handgelenk) sowie Helm Pflicht.

8. Wettkampfdurchführung

In einem Lauf starten 4 Skater gemeinsam. Die ersten Beiden kommen eine Runde weiter bis ein Finale mit 4 Teilnehmern entstanden ist. Die jeweils 2 Verlierer der Halbfinals starten um die Plätze 5 bis 8 in einem "Kleinen Finale".

Um die Teilnehmerzahl dem Wettkampfmodus anzupassen, können Hoffnungsläufe (aus Verlierern der Vorrunde) eingebaut werden.

9. Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus dem Starter, einem Protokollführer, mindestens zwei Streckenposten und dem Oberkampfrichter, der in sofortiger Tatsachenentscheidung über die Reihenfolge der Skater beim Zieleinlauf entscheidet.

Die Streckenposten achten auf das Auslassen von Hindernissen, Rempelen und anderes unsportliches Verhalten. Als Strafen sind Distanzierung um ein oder zwei Plätze oder eine Disqualifikation möglich. Lassen sich alle Teilnehmer in einem Lauf etwas zu Schulden kommen, ist die einmalige Wiederholung des Laufs möglich.

Inline-Skate-Flat-Slalom

6. Wettkampfstrecke

Als Hindernisse werden in der Regel kleine Kegel aus Gummi oder Plastik verwendet. Die Laufstrecke kann in der Ebene oder auch auf einer leichten Gefällestrecke angelegt werden. Es sollten grundsätzlich zwei parallele Strecken markiert werden. Dabei müssen mindestens 20 Kegel in einer Linie, mit einem Abstand von maximal 2m, symmetrisch aufgestellt werden. Bei Wettkampfstrecken mit leichtem Gefälle kann eine asymmetrische Aufstellung der Kegel um bis zu ca. 1 m versetzt, mit einem Abstand von bis zu 3m je nach Stärke des Gefälles erfolgen. Jede Bahn muss eine Mindestbreite von 2,50 m haben. Diese erhöht sich bei asymmetrischer Aufstellung der Kegel auf ca. 4 bis 5m. Gestartet wird 3m vor dem ersten Hindernis.

7. Material und Ausrüstung

Gefahren wird mit 4- oder 5-Rollen Inlineskates. (Fitness oder aggressiv)
Für Rennen und Training sind Protektoren (Ellbogen, Knie und Handgelenk) sowie Helm Pflicht.
Eventuell benötigt der Zeitnehmer noch eine Stoppuhr.

8. Wettkampfdurchführung

In der Regel werden die Hindernisse mit beiden Beinen umfahren. Bei Wettkämpfen der Kategorie D kann vom Veranstalter auch das Umfahren der Hindernisse in beliebiger Art zugelassen werden. Es wird in der zuvor ausgelosten Reihenfolge, paarweise, im doppelten K.o.-System gestartet. Das bedeutet, dass der Teilnehmer die nächste Runde erreicht hat, der zweimal gewonnen hat, egal ob er dafür 2 oder 3 Läufe benötigt. Wirft ein Teilnehmer mehr als 10 % der Kegel um, oder lässt er ein Hindernis aus, hat er diesen Lauf verloren. Trifft das in einem Lauf auf beide Teilnehmer zu, wird der Lauf wiederholt. Gibt es ein "Totes Rennen" (beide Teilnehmer gleichzeitig im Ziel) oder sind die Läufe beider Teilnehmer ungültig (einer gestürzt, einer hat Kegel ausgelassen), so wird der Lauf ebenso wiederholt. Endet der Wiederholungslauf genauso, scheiden beide Teilnehmer aus. Das Verursachen von zwei Fehlstarts hintereinander führt ebenso zum Ausscheiden. So geht es bis zum Finale weiter. Die Verlierer der Halbfinals fahren um den 3. Platz. Ebenso fahren die Verlierer der Viertelfinals die Plätze 5 bis 8 aus.

Bei ungünstigen Teilnehmerzahlen kann der Oberkampfrichter über das Auslosen von Vorläufen bzw. Freilose entscheiden. Auch ein Zeitlauf je Teilnehmer, bei dem der mit der schlechtesten Zeit ausscheidet, ist zulässig, um das Feld z.B. von 17 auf 16 Teilnehmer zu reduzieren (das Hauptfeld muss 8, 16, 32, 64 oder ein Vielfaches davon Teilnehmer haben).

Um die Teilnehmerzahl dem Wettkampfmodus anzupassen, können Hoffnungsläufe (aus Verlierern der Vorrunde) eingebaut werden.

Kann bei Wettkämpfen der Kategorie D nur eine Bahn angelegt werden, muss bei jedem Teilnehmer die Zeit gestoppt werden. Es werden 2 bis 3 Läufe empfohlen, wobei nur der Beste in die Wertung kommt.

9. Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus einem Starter, zwei bis vier Streckenposten, einem Protokollführer und dem Hauptkampfrichter. Die Streckenposten achten auf das Auslassen von Hindernissen.

Inline-Skate-Freestyle-Slalom

6. Wettkampfstrecke

Als Hindernisse werden kleine Kegel aus Gummi oder Plastik verwendet. Die Kegel sollten eine Mindesthöhe von 5cm und eine maximale Höhe von 10cm, bei einem Durchmesser von maximal 10cm haben. Die Laufstrecken werden in der Ebene angelegt. Es werden grundsätzlich drei Strecken parallel zueinander angelegt. Die Streckenlängen und deren Kegelabstände sind aus der folgenden Tabelle zu entnehmen.

	STRECKENLÄNG E	KEGELABSTAND E
- Strecke 1	15m	100cm
- Strecke 2	12m	75cm
- Strecke 3	10m	50cm

Jede Bahn muss eine Mindestbreite von 2,50 m haben. Gestartet wird 10-15m vor dem ersten Hindernis.

7. Material und Ausrüstung

Gefahren wird mit 4-Rollen Inlineskates. (Fitness oder Aggressiv)
Für Rennen und Training sind Protektoren (Ellbogen, Knie und Handgelenk) sowie Helm Pflicht.

8. Wettkampfdurchführung

Jedem Teilnehmer stehen fünf Durchläufe zur Verfügung, wobei jede der drei Strecken mindesten einmal durchlaufen werden muß. In den beiden übrigen Durchläufen ist es dem Teilnehmer überlassen, welche Strecke er durchläuft. Bei jedem der fünf Durchläufe muß der Teilnehmer eine andere Technik oder Kombination präsentieren. Es muß mindestens eine Kombination gezeigt werden.

Der Wettkampf setzt sich zusammen aus:

- mindestens einem Vorlauf (je nach Größe des Teilnehmerfeldes kann der Veranstalter weitere Vorläufe ansetzen.
- und dem Finale der besten zehn Teilnehmer aus dem/den Vorlauf/Vorläufen.

9. Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht grundsätzlich aus einer ungeraden Anzahl Judges, die je nach Wettkampfkategorie wie folgt gestaffelt ist.

Kategorie A	- Als Einzelevent oder Finale der Serie	7 Judges
	- In den Vorläufen der Serie	5 Judges
Kategorie B	- Als Einzelevent oder Finale der Serie	5 Judges
	- In den Vorläufen der Serie	3 Judges
Kategorie C und D	- In allen Events	3 Judges

Jeder Judge vergibt maximal 100 Punkte, die sich wie folgt aufgliedern:

• Schwierigkeitsgrad der gezeigten Techniken	Maximal 25 Punkte
• Schwierigkeitsgrad und prozentualer Anteil der gezeigten Kombinationen.	Maximal 25 Punkte
• Technische Präsentation (Fehlerbewertung)	Maximal 25 Punkte
• Optischer Gesamteindruck (Körperhaltung etc.)	Maximal 25 Punkte

Inline-Skate-Hochsprung mit Rampe

6. Wettkampfparcours

Es wird von einer Quarter-Ramp (o.Ä.) angefahren, die ca. 25 bis 35 m vor der Sprungrampe steht. Die Sprungrampe darf max. 1m hoch sein. Als Hindernis dient eine Standard- Hochsprunganlage mit auf 4m erhöhten Ständern oder Stabhochsprunganlage (Ständermindestabstand 3m, besser sind jedoch 4m). Eine dämpfende Aufsprungfläche, mit harter Oberschicht ist zulässig, ja wünschenswert.

7. Material und Ausrüstung

Gesprungen wird mit 4- Rollen Inlineskates bei denen Spezialdämpfung zulässig ist. Ideal sind Fitnessskates mit großen Top- Flat Rollen.

Für Rennen und Training sind Protektoren (Ellbogen, Knie und Handgelenk) sowie Helm Pflicht.

8. Wettkampfdurchführung

Es wird in der zuvor ausgelosten Reihenfolge gestartet. Jeder Springer hat maximal 3 Versuche je Sprunghöhe. Er muss nach der Landung eine Linie, die sich 5m hinter der Latte, auf dem Boden befindet, in normaler Läuferposition überqueren. Bis zu dieser Linie dürfen nur die Rollen und ein Knieschützer den Boden berühren. Stützt sich der Springer auf andere Weise ab, ist der Sprung ungültig. Jeder Springer hat das Recht, Sprunghöhen (auch mehrere hintereinander), auszulassen oder Versuche für eine andere Höhe aufzusparen. (z.B.: 3,10 m- 1. Versuch ungültig, 2.+3. Versuch gespart, 3,20 m ausgelassen, 3,25 m ausgelassen, 3,30 m- 2. Versuch ungültig, 3,30 m- 3. Versuch gültig- ... Sieger !) Haben mehrere Springer die gleiche Höhe übersprungen, so wird zur Differenzierung zuerst die Zahl der ungültigen Versuche, ist diese gleich, die Zahl aller Sprünge herangezogen. Bringt dies auch keine Differenz, so belegen beide Sportler den gleichen Platz. (Analog zum Hochsprung in der Leichtathletik). Die Vorbereitungszeit für einen Sprung darf 1 Minute nicht überschreiten. Bei einem Defekt an den Skates darf einmalig eine Pause von 5 Minuten gewährt werden. Dies gilt beides jedoch nicht, wenn die Latte auf einer Rekordhöhe aufgelegt ist. (Weltrekord, Europarekord oder Deutscher Rekord - bei lokalen Veranstaltungen auch Landesrekord) Für die Durchführung eines Rekordversuches sind 5 Versuche über die Rekordhöhe zulässig. Dieses Recht hat / haben nur der / die im Wettkampf führende Springer / in. Den Abstand zwischen Sprungrampe und Hochsprunganlage können die Sportler immer frei wählen.

Bei Erreichen einer Rekordhöhe muss die Sprunghöhe mit zwei verschiedenen Maßbändern nachgemessen und ein Protokoll beim Verband eingereicht werden.

Empfohlene Anfangshöhe zwischen 2m und 2,50 m.

9. Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus 2 Kampfrichtern zum Lattenhöhe vermessen und Latte auflegen, einem Protokollführer und einem Hauptkampfrichter, der in sofortiger Tatsachenentscheidung über die Gültigkeit des Sprunges entscheidet.

Inline-Skate-Hochsprung ohne Rampe

6. Wettkampfparcours

Standard- Hochsprunganlage, Ständermindestabstand 2,50 m.

7. Material und Ausrüstung

Gesprungen wird mit 4- Rollen Inlineskates (Fitness oder Aggressive)
Für Rennen und Training sind Protektoren (Ellbogen, Knie und Handgelenk) sowie Helm Pflicht.

8. Wettkampfdurchführung

Es wird in der zuvor ausgelosten Reihenfolge gestartet. Jeder Springer hat maximal 3 Versuche je Sprunghöhe. Er muss nach der Landung eine Linie, die sich 3,00 m hinter der Latte, auf dem Boden befindet, in normaler Läuferposition überqueren. Bis zu dieser Linie dürfen nur die Rollen den Boden berühren. Stützt sich der Springer auf andere Weise ab, ist der Sprung ungültig. Jeder Springer hat das Recht, Sprunghöhen (auch mehrere hintereinander), auszulassen oder Versuche für eine andere Höhe zu sparen. (z.B.: 1,20 m- 1. Versuch ungültig, 2.+3. Versuch gespart, 1,23 m ausgelassen, 1,26 m ausgelassen, 1,29 m- 2. Versuch ungültig, 3. Versuch gültig, ... Sieger) Haben mehrere Springer die gleiche Höhe übersprungen, so wird zur Differenzierung zuerst die Zahl der ungültigen Versuche, ist diese gleich, die Zahl aller Versuche herangezogen. Bringt dies auch keine Differenz, so belegen beide Sportler den gleichen Platz. (Analog zum Hochsprung in der Leichtathletik) Die Vorbereitungszeit für einen Sprung darf 1 Minute nicht überschreiten. Bei einem Defekt an den Skates darf einmalig eine Pause von 5 Minuten gewährt werden. Dies jedoch gilt beides nicht, wenn die Latte auf einer Rekordhöhe aufgelegt ist (Weltrekord, Europarekord oder Deutscher Rekord - bei lokalen Veranstaltungen auch Landesrekord). Für die Durchführung eines Rekordversuches sind 5 Versuche über die Rekordhöhe zulässig. Dieses Recht hat/haben nur der/die im Wettkampf führende(n) Springer/in.

Bei Erreichen einer Rekordhöhe muss die Sprunghöhe mit zwei verschiedenen Maßbändern nachgemessen und ein Protokoll beim Verband eingereicht werden.

Empfohlene Anfangshöhe 60 cm (je nach Altersklasse).

9. Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus einem Protokollführer und einem Hauptkampfrichter, der in sofortiger Tatsachenentscheidung über die Gültigkeit des Sprunges entscheidet.

Diese Beiden sind für das Vermessen der Lattenhöhe und auflegen der Latte verantwortlich.

Inline-Skate-Weitsprung mit Rampe

6. Wettkampfparcours

Es kann von einer Quarter-Ramp aus, oder ebenerdig, wie beim Weitsprung in der Leichtathletik angefahren werden. Zum Abspringen dient eine maximal 1,00 m hohe Rampe. Besonders günstig ist eine Rampe ohne "Kick" nach oben, also z.B. eine Bank. Es ist Vorteilhaft, wenn ab ca. 5,00 m Weitenlinien in Abständen von 20 cm gezogen werden.

7. Material und Ausrüstung

Es sind mindestens zwei Bandmaße erforderlich.

Gesprungen wird mit 4- Rollen Inlineskates bei denen Spezialdämpfung zulässig ist. Ideal sind Fitnessskates mit großen Top- Flat Rollen.

Für Rennen und Training sind Protektoren (Ellbogen, Knie und Handgelenk) sowie Helm Pflicht.

8. Wettkampfdurchführung

Es wird in der zuvor ausgelosten Reihenfolge gestartet. Jeder Springer hat im Vorkampf 3 Sprünge und die besten 8 Springer noch mal 3 Sprünge im Finale, wobei in diesem der nach dem Vorkampf beste Springer als Letzter, der 2. als Vorletzter... springt.

Gewonnen hat, wer den weitesten gültigen Sprung gestanden hat. Gestanden ist ein Sprung, wenn der Sportler nach der Landung noch wenigstens 3m in stabiler Lage weitergefahren ist und dabei nur mit den Rollen den Boden berührt hat. Das kurzzeitige Aufsetzen eines Knieschützers ist zulässig. Haben mehrere Springer die gleiche Weite erreicht, so ist der Sportler besser, der den besseren 2. oder 3. Versuch in der Wertung hat. Die Vorbereitungszeit auf einen Sprung darf eine Minute nicht überschreiten. Bei einem Defekt an den Skates darf einmalig eine Pause von 5 Minuten gewährt werden.

Bei Erreichen einer Rekordweite muss diese mit zwei verschiedenen Maßbändern nachgemessen und ein Protokoll beim Verband eingereicht werden.

9. Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus 2 Weitenrichtern zum Messen, einem Protokollführer und einem Hauptkampfrichter, der in sofortiger Tatsachenentscheidung feststellt, ob der Sprung gültig ist.

Inline-Skate-Weitsprung ohne Rampe

6. Wettkampfparcours

Es kann von einer Quarter-Rampe aus, oder ebenerdig, wie beim Weitsprung in der Leichtathletik angefahren werden. Ein minimal 2,00 m langer und wenigstens 0,30 m breiter Kreidestrich, quer zur Anlaufrichtung, markiert den Absprungpunkt. Es ist Vorteilhaft, wenn ab ca. 3,00 m in Abständen von 20 cm Weitenlinien gezogen werden.

7. Material und Ausrüstung

Es sind mindestens zwei Bandmaße erforderlich.

Gesprungen wird mit 4- Rollen Inlineskates bei denen Spezialdämpfung zulässig ist. Ideal sind Fitnessskates mit großen Top- Flat Rollen.

Für Rennen und Training sind Protektoren (Ellbogen, Knie und Handgelenk) sowie Helm Pflicht.

8. Wettkampfdurchführung

Es wird in der zuvor ausgelosten Reihenfolge gestartet. Jeder Springer hat im Vorkampf 3 Sprünge und die besten 8 Springer noch mal 3 Sprünge im Finale, wobei in diesem der nach dem Vorkampf beste Springer als Letzter, der 2. als Vorletzter... springt.

Gewonnen hat, wer den weitesten gültigen Sprung gestanden hat. Gestanden ist ein Sprung, wenn der Sportler nach der Landung noch wenigstens 3m in stabiler Lage weitergefahren ist und dabei nur mit den Rollen den Boden berührt hat. Das kurzzeitige Aufsetzen eines Knieschützers ist zulässig. Haben mehrere Springer die gleiche Weite erreicht, so ist der Sportler besser, der den besseren 2. oder 3. Versuch in der Wertung hat. Die Vorbereitungszeit auf einen Sprung darf eine Minute nicht überschreiten. Bei einem Defekt an den Skates darf einmalig eine Pause von 5 Minuten gewährt werden.

Bei Erreichen einer Rekordweite muss diese mit zwei verschiedenen Maßbändern nachgemessen und ein Protokoll beim Verband eingereicht werden.

9. Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus 2 Weitenrichtern zum Messen, einem Protokollführer und einem Hauptkampfrichter, der in sofortiger Tatsachenentscheidung feststellt, ob der Sprung gültig oder "Übergetreten" und damit ungültig ist.