

# **Versenyszabályzat**

**I.sz. Melléklet**

## **Versenyszámok szabályai**

## Tartalom

Big Air (BA).....	3
1) Technikai paraméterek (kidobók) .....	3
2) Edzés.....	3
3) Versenyterület kialakítása – biztosítása .....	4
4) Biztonság .....	4
5) Versenytípusok.....	4
6) Big Air pontozás.....	5
Slope Style (SS) .....	6
7) Elemek .....	6
8) Kvalifikáció.....	6
9) Döntő.....	6
10) Slope Style pontozás.....	6
Parallel Giant Slalom (PGS), Parallel Slalom (PSL) .....	7
2) Technikai adatok, verseny rendszere .....	7
Snowboard Cross (SBX) .....	12
1) Technikai adatok.....	12
2) Pályák.....	12
3) (3) SBX verseny lebonyolítása .....	14

## Big Air (BA)

### 1) Technikai paraméterek (kidobók)

A Magyar Bajnokság feltétele: 3 db. kidobó, ha nincs rá lehetőség. akkor minimum 2 db.

(1) *Kis kidobó:*

- A flat hosszúsága: 3 – 4 méter - gyerek és lányversenyzőknek (a versenyzők figyelmét fel kell hívni az érkező meredekségére – ne legyen túl nagy sebességük!)

(2) *Közepes kidobó:*

- A flat hosszúsága: kb. 5-8 méter – ezt az ugratót, választhatják a profi kategória indulói is.

(3) *Nagy kidobó:*

- A flat hosszúsága: kb. 8-12+ méter – profi kategória indulói.

- ❖ 2 kidobó esetében a 2. (nagyobb) méretei: 7-10 méter.
- ❖ Szükséges még egy pontozói pozíció három székkal és egy asztallal, írotáblával a bírók részére, a kidobó szintjében, ahonnan belátható az elugrás és az érkező terület is!

Magyar Kupa futam (amennyiben 1 kidobó áll a szervezők rendelkezésére)

- Flat távolság: 8-10 méter
- Leérkező minimum hosszúsága: 15 méter
- Az érkező dőlésszögének a kidobó dőlésszögével összhangban kell lennie ezt a megnevezett TD kell. Hogy jóváhagyja
- ❖ Amennyiben a gyerek, női és amatőr indulószám ezt megindokolja, és lehetőség van másik kidobó kialakítására, akkor az OB legkisebb ugrató paraméterei alapján kell azt számukra kialakítani.

### 2) Edzés

- Az Országos Bajnokságon a verseny előtt 1 nappal kell a verseny körülményeit ezáltal edzés lehetőséget megteremteni.
- Az Országos Bajnokság előtt minimum 2 hivatalos edzést kell megtartani.
- A verseny előtti legutolsó edzés és a verseny indítása között maximum 1 óra telhet el.
- A verseny előtti napi hivatalos edzésen, a versenyzők számára minimum 5 ugrást hajthassanak végre.
- A verseny előtti hivatalos edzésen, a versenyzők maximum 5 ugrást hajthatnak végre.
- A versenyen és a hivatalos edzéseken a verseny terület kialakítása nem különbözhet.
- Hivatalos edzésen csak benevezett versenyző vehet részt, akinek rajtszámmal kell rendelkeznie és azt viselnie kell a hivatalos edzésen.
- A Kupa sorozat versenyein a verseny előtt legalább 1 hivatalos edzést kell tartani.
- Ezen az edzésen a versenyterület kialakításának meg kell egyeznie a versenyen lévővel.
- A hivatalos edzésen a versenyzőknek 5 ugrás végrehajtásához van joguk.

### 3) Versenyterület kialakítása – biztosítása

- A versenyterület kialakításáért és átvételéért, a mindenkor MSBSZ TD a felelős. Mind a hivatalos edzésen, mind a versenyen jelen kell lenni egy „indítónak”, aki rádióval jelzi a zsűri felé, az indítást, és beolvassa a versenyző által közölt információkat. Név, rajtszám, alapállás (regular/goofy).
- Mind a hivatalos edzésen, mind a versenyen jelen kell lenni egy „érkező felelősnek”, aki rádióval jelzi a zsűri felé, hogyha baleset, vagy akadályoztatás történt a leérkező területén. (amennyiben egyértelműen be lehet látni, a leérkező területet, akkor a rendezőség eltekinthet az „érkező felelős”-től.)

### 4) Biztonság

- Az MSBSZ minden versenyzőt kötelez a bukósisak használatára verseny alatt.
- Alkohol, dopping szer vagy kábítószer hatása alatt tilos versenyezni.
- A versenyigazgatónak, vagy a TD-nek joga van ellenőrizni és kötelessége kizárni a versenyből, az olyan versenyzőt, akinél alkohol, dopping vagy kábítószer hatását fedezi fel.
- A versenyigazgatónak, vagy a TD-nek joga van kizárni a versenyből, az olyan versenyzőt, akinek a képességeit nem ítéli megfelelőnek a biztonságos kidobó használatra.

### 5) Versenytípusok

#### (4) Magyar Bajnokság szisztéma

- Kvalifikáció lebonyolítás – 2 ugrásból a jobbik számít.
- A döntőben (férfi/női) 8 versenyző kerülhet (keves induló esetében, maximum az indulók 2/3-a juthat be a döntőbe, de a döntő nem lehet 5 főnél kisebb létszámú)
- A döntőben a versenyzők 3 ugrást hajtanak végre: két különbözőt (a mindenkor zsűri információi alapján) - lásd: kitételek
- Záró ugrás, amely az előző kettő egyikének a javítása. A 3 ugrásból a 2 különböző ugrás jobbik átlaga számít.
- A döntő ugrásait videón is rögzíteni kell, hogy a kérdés esetén visszajátszható legyen
- A döntőről készült felvételt kizárólag a zsűri nézheti vissza és a végső értékelésnél - döntésénél utólag figyelembe veheti!
- A döntőben végrehajtott ugrásokat a zsűri az MSBSZ sávos rendszere alapján értékeli, ugyanúgy, mint az OB kvalifikációjában és a Kupa futamokon! (10 pontos rendszer)
- A női, gyermek kategóriákban a lebonyolítás hagyományos rendszer szerint zajlik (az OB alatt is – kvalifikáció alapján hirdetünk végeredményt)

#### (5) Kupa szisztémák

##### Hagyományos:

- Kvalifikáció - 2 ugrásból a jobbik számít.
- A döntőben 3 ugrásból a 2 jobbik átlaga számít (3 ugyanolyan ugrásnál, a második legjobb ugrás harmadát számíthatják a bírók – több pont levonás jár az ugyanolyan trükkért, mint az érkezési hibáért).

##### Jam:

- Nincs kvalifikáció és döntő.
- A versenyzőknek 5 ugráshoz van joguk, a zsűri ez alapján hirdethet végeredményt.

- A bírók itt is figyelembe veszik a trükkök egyhangúságát – változatosságát, tartást és kivitelezést, de ebben a versenyformában sokkal nagyobb az értékelési flexibilitás – ezzel próbálunk teret engedni a versenyzői kreativitásnak.

## 6) Big Air pontozás

### (1) Döntéshozók

- A zsűri 3-4 bíróból áll (MSBSZ által képzett pontozó bírók).
- Minden zsűriben ki kell jelölni a főbírót.
- Vitás esetekben a főbíró szava dönt.
- Óvást a főbíróhoz kell benyújtani, aki a zsűrivel közösen bírálja el az óvást.
- Óvási díj: 10.000Ft, mely sikeres óvásnál visszajár.
- Óvásnál helyt adunk saját video anyag bemutatásának.

### (2) A pontozás szabályai

- A pontozást 0.0 – 10.0 értékig hajtják végre a bírók.
- Minden bíró összbenyomás alapján értékeli a végrehajtott ugrásokat.
- Érkezési hibából adódó levonások:
  - 0.1 – 0.9 - kis kéz letétel (nagyon rövid ideig tartó)
  - 1.0 – 1.9 - két kéz letétel, és amikor a deszka az érkezés után tovább forog - over rotated
  - 2.0 – 2.9 - fenék letétel (hosszabb kontaktus a hóval – body contact)
- Ugrás értékének elvesztése - az ennél nagyobb hibák, amikor a test érkezik először a hóba.
- A pontozáskor a bírók a trükköket 3 sávban helyezik!
- 4 pontos sáv: ide tartoznak az egyenes ugrások, egyenes fogott (grab) ugrások, fél fordulat mindkét irányba (front – back 180), teljes fordulat ugrások (360), hátra szaltók.
- 6 pontos sáv: ide tartoznak a másfél fordulat egyenes és oldalirányú ugrások
- (flat és invert spin – pl: 540 – rodeo5)
- 8 pontos sáv: ide tartoznak a kettő és annál több fordulat egyenes és oldalirányú ugrások
- (flat és invert spin – pl: cab7 és cork7)

### (3) Kitételek

- A különböző sávokba eső trükköket érkezési hibáknál a már említett levonásokkal ugyanúgy büntetjük.
- A trükkök értékelésénél a tökéletes végrehajtást („well done”, grab, tartás, stb.), az átlagos végrehajtástól a bírók akár 2 pont különbséggel is megkülönböztethetik.
- A cab (gyengébb láb – fordított alapállás, frontside forgás) és A switch back (gyengébb láb, backside forgás) ugrásokat a bírók plusz 1 ponttal jutalmazhatják. (azonos pontszámánál, a switch back trükk előnyben van a cabbal szemben)
- A tökéletes - „well done” - kivitelezés és a cab, illetve switch back ugrásokra adható pontok egyenesen nem összegződhetnek. A cab és switch back ugrások tökéletes – „well done” – kivitelezésekor is az adható plusz pontok értéke maximum 3 pont lehet (tökéletes kivittel, a következő sáv felső kategóriáját érheti el a versenyző, azaz, nem ugorhat 2 sávot!)
- Különböző fogások (grab-ek) ugyanannál az ugrásnál, nem számít más ugrásnak!
- Különböző ugrásnak számít:
  - A forgásszám egyértelmű különbözősége.
  - Normál vagy fordított alapállásból ugrott.
  - A forgásirány egyértelmű különbözősége.

**Megjegyzés:** Ha a versenyző a 3 ugrását megegyező irányba hajtja végre (backside vagy frontside), akkor az ugrások forgásszámának egyértelműen különbözőnek kell lennie! Pl: Ha a versenyző az elsőre egy backside 720-at hajt végre és túlforgatja 45 fokkal, az ugyanannak számít, mint egy backside 900 amelyből hiányzik 45 fok, azaz csak az egyik számíthat bele a végső pontszámba.

(2 ugyanolyan ugrásnál, a második legjobb ugrás harmadát számíthatják a bírók – jobban büntetjük az ugyanolyan trükköt, mint az érkezési hibát)

## Slope Style (SS)

### 1) Alapvető feltételek

- A bukósisak kötelező!

### 7) Elemek

- A sorozat minimum 3 elemből kell, hogy álljon és egy slide elemet kell, hogy tartalmazzon!

### 8) Kvalifikáció

- 2 menetet kell lehetőség szerint biztosítani, csak nagyon magas számú induló esetén lehet 1-re redukálni.

### 9) Döntő

- 2 menet: a jobbik számít
- 4-8 fő döntős, azindulók számától függően

### 10) Slope Style pontozás

- 1 helyszínről 3 bíró pontoz, amennyiben minden elem jól látható. Ha a terepviszonyok, illetve az időjárás gyengítik a beláthatóságot, 2-2 fős bírói stábnak kell szakasz pontokat adnia, amik egyenlően számítanak. Ennek igazságos kiosztásáért a főbíró felel.
- Elemek között nincs sorrendiség, mindegyik elem ugyanolyan mértékben számít.
- Minden elemre 0.1 – 10 pontot adhatnak a bírók.
- A bírók összbenyomás alapján pontozzák a versenyzőket.
- A 3 bíró által adott pontszámok összege, adja a versenyző pontszámát.
- A kikerem végrehajtott ugrásoknál, a pontozás a már kidolgozott rendszer (ugrás nehézség, érkezési hibák, stb.) szerint zajlik.
- Korlát trükköknél a bírók a következő szempontokat veszik figyelembe:
  - Alapállás (normál/switch), elem teljes használata (végig csúszás), stílus, nehézség.
  - Fordított (switch) alapállásból indított trükköknél a trükk alap értékéhez képest +1 pont adható
- A pontozásnál nagyon fontos az elemek összekötése, a folyamatosság (flow) és a 2 lábasság. Tehát, amennyiben valaki folyamatosan teljesíti a pályát és használja mindkét irányt (switch) további „Flow” pontok adathatók 0,5-1,0 között. A flow pontszám összetevője lehet az ugrásoknál a különböző forgásirány (frontside/backside) azaz, ha „1” versenyző bemutat egy backside 360 és backside 540 kombinációt a „2” versenyző pedig egy frontside360 és backside 540 kombinációt, akkor a „2” versenyzőnek a flow pontoknál magasabb pontszám adható.

### Kikötések

- 1 futam alatt minimum 1 kickert (ugrást kell bemutatni) használni kell.

- A versenyzőknek törekedni kell a trükköknél a sokszínűségre.
- Az egy menetben belüli ugyanolyan korlát trükkre, nem jár pont, függetlenül attól, hogy boxon vagy korláton hajtják végre!

## Parallel Giant Slalom (PGS), Parallel Slalom (PSL)

### 1) Definíció

Olyan versenyszám, ahol a pályán két versenyző egymás mellett, egy időben, azonos feltételek között (pályatűzés, talaj adottság, hóviszony) csúsznak le.

### 2) Technikai adatok, verseny rendszere

#### (1) Parallel Slalom

- A pálya szintkülönbségének 80-120m közé kell esnie, minimum 15 kapuval. Kapuk közötti távolság 10-14m. A pálya hossza min. 200m max. 450m.

#### (2) Parallel Óriásműlesiklás

- A pálya szintkülönbségének 120-200m közé kell esnie, minimum 15 kapuval. Kapuk közötti távolság 20-25m. A pálya hossza min. 300m max. 700m.

#### (3) Kapuk

- Mindegyik kapu egy rövid (belső) és egy hosszú (külső) stangliból áll összekötve egy háromszög alakú zászlóval.
- A késleltetett (banán) kapuknál – csak PGS esetén – a két kapu távolsága nem lehet kevesebb, mint 10m, azonos színű zászlókkal. A kapukat úgy kell tűzni, hogy a versenyző meg tudja különböztetni tisztán és gyorsan, akár nagy sebességnél is.

#### (4) Pályák

- A pálya tetejéről lefelé nézve a bal pályát a piros stanglikkal és piros zászlókkal, a jobb pályát a kék stanglikkal és kék zászlókkal kell kitűzni.
- Az első kapu min. 8m és max. 10m-re lehet a rajttól.
- A két pálya közötti távolság PSL-nél 8-10m, PGS-nél 9-12m
- Az első kapuk közötti távolságnak (piros és kék pálya) a rajt kapuk távolságával kell megegyezniük.

#### (5) Rajt

- A rajtot úgy kell kialakítani, hogy a versenyző nyugodt álló helyzetből, a rajt elhagyását követően nagy sebességet tudjon elérni.
- Hibás rajt - Diszkvalifikáció (kizárás) következik be:
  - ha a versenyző manipulálja a rajt kaput
  - ha versenyző megpróbál hamarabb indulni (áttörni), mint, hogy a végső rajt jel elhangozna.
- Rajtgép hiba

- Ha egyik vagy másik rajtkapu technikai okok miatt nem nyílik ki, anélkül, hogy valamelyik versenyző rajt jel előtt neki ment volna, akkor meg kell ismételni a rajtot.
- Rajt indítás:
  - Piros pálya kész
  - Kék pálya kész
  - Figyelem
  - Rajt

#### (6) Cél

- A cél területének szimmetrikusnak kell lennie, a cél vonalának párhuzamosnak kell lennie a rajt vonalával. Mindkét célvonalnak legalább 8m szélesnek kell lennie, elválasztva egy legalább 1m széles kapuzászlóval. Mindkét célvonal szélét is kapuzászlóval kell jelezni (két hosszú stangli között kifeszített zászló)

#### (7) Technikai delegált, versenyigazgató

- A pálya tűzését, a verseny időbeli struktúráját, szabályszerű levezénylését, a riders meetinget, a biztonsági okokból történő változtatásokat, óvásokat a technikai delegált, vagy a versenyigazgató bírálja felül, intézi.

#### (8) Pályanézés

- A pályanézés fentről lefelé haladva, oldalcsúszással (rolózva), vagy csúsztatott fordulókkal történik úgy, hogy versenyzők a pálya állapotát maximálisan kímélik. Szigorúan tilos élen vezetett fordulókkal, illetve verseny tempóban pályát nézni.
- A versenyrendezők számára fenntartva a jog, hogy korlátozzák, meghatározzák a pályanézés módját, számát és maximális idejét. A pályanézés láthatóan viselt rajtszámban történik. A versenyrendezők minimum 0,5 óra pályanézési időt biztosítanak a versenyzők számára. A szabályok megszegése először figyelmeztetést, másodszor kizárást von maga után.

#### (9) Időmérés

- Kvalifikációban: Mindkét versenyző idejét külön mérik.
- Döntőkben: A két versenyző közötti időkülönbséget mérik.

#### (10) Kvalifikáció

- Páratlan rajtszám: Piros pálya
- Páros rajtszám: Kék pálya
- Minden versenyzőnek a rajtszáma szerinti pályán van egy kvalifikációs futama. Azon versenyzőknek, akiknek értékelhető az első futama, van lehetősége a második kvalifikációs futamra, pályacserével.
- A két futam időeredménye összeadódik és ebből áll össze a kvalifikációs sorrend.

#### (11) Döntők

A döntő létszáma attól függ, hogy hányan indultak a kvalifikációban:

- Férfiak: 20 induló felett 16-os döntő  
20 induló alatt 8-as döntő
- Nők: 12 induló felett 8-as döntő  
12 induló alatt 4-es döntő



16-os döntő párok indulási sorrendje helyezések alapján:  
1/8 döntő

1.	
16.	
8.	
9.	

1/4döntő


1/2döntő


5.	
12.	
4.	
13.	


Kis döntő 3-4.hely


3.	
14.	
6.	
11.	



Döntő 1-2.hely

7.	
10.	
2.	
15.	



**8-as döntő párok indulási sorrendje helyezések alapján:**

1/4 döntő

1.	
8.	

1/2döntő


Kis döntő 3-4.hely


Döntő 1-2.hely

4.	
5.	

3.	
6.	



2.	
7.	

**4-es döntő párok indulási sorrendje helyezések alapján:**

Kis döntő 3-4.hely

1.	
4.	


2.	
3.	

Döntő 1-2.hely


- A kvalifikációs sorrend alapján a döntők során a jobbik idővel rendelkező versenyző választ pályát és egy futamos, egyenes kiesés van.
- Második futamra kizárólag akkor kerül sor, ha századmásodpercre azonos idővel futnak be a versenyzők a célvonalon.
- Az a versenyző, aki nem indul a döntőben, automatikusan a döntő utolsó helyezettje 16. ,8. vagy 4. lesz.
- Ha egy versenyző a döntő bármely futama során nem indul, akkor a másik versenyző automatikusan továbbjut/nyer.
- 5-8 illetve 9-16 helyezés a kvalifikációs idő alapján számít.

#### *(12) Kizárás*

- Hibás rajt
  - Pályatévesztés
  - Kaputévesztés
  - A célon áthaladáskor, nincs legalább az elől lévő láb fixen a deszkán
- 
- Az a versenyző, akit kizártak a döntő bármely futamában, automatikusan kiesett.
  - Ha mindkét versenyzőt kizárták a döntő bármely futamában, akkor a jobbik kvalifikációs idővel rendelkező versenyző jut tovább.

## Snowboard Cross (SBX)

### 1) Technikai adatok

#### (1) Szintkülönbség

- Bármilyen versenyen a pályának minimum 100 - maximum 240 méter szintkülönbségűnek kell lennie.
- Ugyanazon pályát használják az alpin és freestyle női és férfi versenyzők.
- Az átlagos pálya meredekség 15-18 fokos.

#### (2) Kapuk

- A BX kaput egy hosszú szlalom és egy rövid rúd által határolt zászló alkotja.
- Egymást követő kapuknak különböző színűnek kell lennie (kivéve a banánál).
- A szlalom rudak színének egyezniük kell a háromszög zászló színével.
- A háromszög zászlóknak a következők a méretei:
  - alap: 130 cm    hosszú oldal: 110 cm    rövid oldal: 25 cm vagy
  - alap: 100 cm    hosszú oldal: 80 cm    rövid oldal: 18 cm.
- A forduló rudaknak kis rúdnak kell lenniük (45 cm).
- A kapukat úgy kell elhelyezni hogy a versenyzők nagy sebességnél is tisztán és egyértelműen megkülönböztethessék és felismerhessék azokat. A kapuk zászlóit a megfelelő szögben kell elhelyezni, hogy megadják a verseny tiszta vonalvezetését.

#### (3) Technikai delegált, versenyigazgató

- A pálya tűzését, a verseny időbeli struktúráját, szabályszerű levezénylését, a riders meetinget, a biztonsági okokból történő változtatásokat, óvásokat a technikai delegált, vagy a versenyigazgató bírálja felül, intézi.

### 2) Pályák

#### (4) A pályák általános jellemzői

- Kívánatos a közepes lejtésszögű pályák használata (15-18 fok se nem lapos, se nem meredek), változatos terepen. A SBX pálya ideális esetben 10-20 méter széles, a pályának minimum 10 méter szélesnek kell lennie. Bizonyos körülmények esetén egy-egy rövidebb szakasz (50 méter vagy kevesebb) leszűkülhet 6 méterre is.
- Az ideális SBX pálya részei, illetve az azon megvalósítható terep elemek a következők:
  - döntött kanyar (egyes-kettős)
  - ugrató (egyes-kettős-hármas)
    - domb ugrató
    - asztal ugrató
    - lépcső ugrató
    - letörés
    - túske

- szembefordított negyedív
  - fésű (hármás-ötös)
  - ráspoly
  - vizes árok
  - alpin kanyarok
- Egyéb terep elemek is megvalósíthatók, de mindenképpen a biztonság fenntartását kell a pálya építőknek a szemük előtt tartani.
  - Árkos ugratók (árok van a kidobó és a leérkező szakasz között) építése semmilyen körülmény között nem engedélyezett.
  - A terep jellegzetességeket olyan módon kell kialakítani, hogy a versenyzőknek módjukban álljon próbára tenni azokat kellő sebességgel a terep elemek különösebb sérülése nélkül.
  - Pálya előkészítés
  - A pályát legalább 20 órával az edzés előtt le kell zárni. A terep elemek kialakításánál elégséges időt kell hagyni a hó megszilárdulásához, nehogy azok az edzésen megsérüljenek.
  - Mesterséges anyagok használata az előkészítéshez megengedett (só, víz, stb.).

#### (5) Pálya kialakítás

- A kapuk kitűzésének be kell fejeződnie a hivatalos tréning előtt, illeszkednie kell a terep adottságaihoz és magába kell foglalnia a már kialakított terep elemeket. Kisebb átalakítások megengedettek az edzés közben a tökéletes verseny vonal kialakítása érdekében.
- Bármilyen edzés közbeni pályaváltoztatást be kell jelenteni a startnál az összes versenyzőnek és csapatkapitánynak, hogy felkészülhessenek rá.
- A különböző terep elemek számát és elhelyezését a pálya kialakítója megítélése szerint alakíthatja a lehetőleg a legpraktikusabb megoldást választva a terep és a verseny fajtáját illetően. Olyan terep elem kialakítása, ahol a leérkező terület nem látható a versenyző számára elkerülendő.
- Ajánlott figyelembe venni a versenyzők start utáni minél gyorsabb elválasztását (fésű, negyedív ugrató stb. a start után) pályatűzésnél. Ezen az elemeket, az első kanyar előtt kell elhelyezni.
- Minimum 50 méternek kell lenni a starttól az első kanyarig. A start utáni terület relatív lapos legyen 12-14 fok.

#### (6) Pálya nézés/Edzés

- Pályanézés, illetve edzést biztosítani kell a versenyzők számára.
- Ennek az időtartamát a versenybizottság határozza meg.
- Pálya nézés időtartama nem lehet rövidebb 30 percnél.
- A versenyzőknek rajtszámot és bukósisakot kell viselniük.
- Legalább egy edzésnek kötelező megelőznie az aktuális versenyt. Az edzés minimum 1 órát vegyen igénybe, de ajánlott 2-3 órás edzést biztosítani a versenyzők számára a későbbi balesetek elkerülése érdekében, amit a versenyt megelőző napon lehet tartani (egyéb, nem látható eseményeknél, a verseny bizottság változtathat ezen szabályokon).
- Amennyiben kizárólag a verseny előtt közvetlenül történik a pályanézés és az edzés, minimálisan 30 perc pályanézés és 1 óra edzést kell biztosítani a versenyzők számára, de az MSBSZ ajánlása itt is a legalább 2 órás edzés lehetőségének biztosítása.
- A pályanézés és edzés kizárólag láthatóan viselt rajtszámokban és bukósisakban történhet.
- A pályanézés történhet folyamatos ráengedéssel, de a pályában kizárólag oldalcsúszással (rolózva) vagy csúsztatott fordulókkal lehet lassan végighaladni.

- Az edzés minimum 15 mp-es késleltetett ráindulással történhet egyesével (felnőtteknél maximum párosával), úgy hogy a versenybírók bukás vagy sérülés esetén azonnal megállíthassák az edzést.
- Célszerű az edzés időt szétválasztani gyerek és felnőtt versenyzők számára a sebességkülönbség és az ebből származó veszélyhelyzetek elkerülése miatt.

### 3) (3) SBX verseny lebonyolítása

#### (7) Kvalifikáció

- A kvalifikáció során a versenyzők egyenként mennek végig a pályán, és a kvalifikációs idők sorrendje alapján kerülnek be a döntőbe.
- Két verzió alapján kerülhet lebonyolításra a kvalifikáció:
  - 1 futamos kvalifikáció - minden versenyző 1 futamon rajtolhat - a lefutott futam idő adja kvalifikációs sorrendet.
  - 2 futamos kvalifikáció - minden versenyző 2 futamon rajtolhat – a jobbik idők adják a kvalifikációs sorrendet.

#### (8) Döntő

- A döntőben 32 férfi és 16 női versenyző indul. Ami futamonként 4 versenyzőt jelent.
- Egyéb változtatásról a versenybizottság dönthet.
- Az SBX verseny egyszerű KO szisztéma szerint folyik.
- Futamonként az első 2 versenyző továbbjut, a második 2 versenyző kiesik, vagy elődöntő esetén a kis döntőbe rangsorolódik. A beérkezés sorrendje nem befolyásolja a későbbi futamokban a pályaválasztás sorrendjét, mert azt a kvalifikációs futamokon elért helyezések határozzák meg. A futam végeredményét a deszka elejének vagy a versenyző testének a célvonalon való áthaladása adja meg.
- Lehetőség szerint kamerás ellenőrzés működjön a célban.
- Selejtező alatti egyszerre történő beérkezésnél (csak 2. és 3. helyezett között) a jobbik kvalifikációs idő dönt.
- Bukósívak és a rajtszám viselete a pályanézés, edzés és verseny alatt kötelező.
- Kapu bírók jelenléte - az egyértelműen nem látható helyeknél- kötelező.

### SBX döntők párosítása

A döntőkbeni párosítás a következők alapján történik.

#### **8 futam alapján - futamonként 4 emberrel - 32-es döntő (férfiak)**

Futam	1-es rajt hely	2-es rajt hely	3-as rajt hely	4-es rajt hely
1	1	16	24	32
2	8	9	17	25
3	6	11	19	27
4	4	13	21	29
5	3	14	22	30
6	5	12	20	28
7	7	10	18	26
8	2	15	23	31

#### 4 futam alapján - futamonként 4 emberrel -16-os döntő (nők)

Futam	1-es rajt hely	2-es rajt hely	3-as rajt hely	4-es rajt hely
1	1	8	12	16
2	4	5	9	13
3	3	6	10	14
4	2	7	11	15

#### 2 futam alapján - futamonként 4 emberrel -8-as döntő (Hazai versenyek)

Futam	1-es rajt hely	2-es rajt hely	3-as rajt hely	4-es rajt hely
1	1	4	6	8
2	2	3	5	7

### *(9) Start*

- A start sorrendet minden futamban a kvalifikációs idő alapján határozzuk meg.
- A legjobb kvalifikációs idővel rendelkező versenyző választ először pályát, majd a második és így tovább.
- A hibás start diszkvalifikációt von maga után. A versenyző felelőssége kivárni a start időt a rajtoláskor.
- Indító jelszó
  - Tíz másodperc
  - Felkészülni
  - Start
- A tíz másodperces és felkészülni indító jelszó után, a start parancsot az indító bíró bármikor kiadhatja, a 10 mp intervallumon belül.

### *(10)Érintkezések*

- Szándékos érintkezés, akadályozás (tolás, lökés, húzás, stb.) ami a másik versenyzőt hátráltatja, veszélyezteti nem megengedett, és azonnali kizárást von maga után.
- Elkerülhetetlen testi érintkezés némely esetben elfogadható.
- Minden vitás eset elbírálása a versenybíróóság hatáskörébe tartozik. A verseny során kialakult bármilyen vitás helyzetben a TD-nek van főbírói jogosultsága. Azaz a pályabírók, pontozó bírók segítségét igénybe véve, a TD hozza meg a végső döntést óvások esetében.
- Óvás
- A versenyző kizárását minden esetben azonnal, a futam után a versenyzők számára kijelölt pálya részen kell kihirdetni.
- Minden óvást a következő futam előtt a célbírósnál kell bejelenteni.
- Későbbi óvást nem lehet elfogadni!
- Az óvás lehet szóbeli, de legyen kellőképpen megindokolt.
- Az érintett személyek – versenybíróóság, a TD-vel az élén - döntenek a kérdéses eset ügyében.
- Óvást követően a verseny addig nem folytatódhat, amíg a versenybíróóság - a TD-vel az élén - az esettel kapcsolatos döntését meg nem hozta.
- Az óvást követő további lebonyolításnál biztosítani kell az érintett versenyzők számára az egyenlő feltételeket a további küzdelmekhez. (a további rajt procedúrák nélküle nem zajlanak, egyenlő regenerációs, felkészülési idő, citlingelés, üdítő a rajtban, stb.)
- A hivatalos döntést a technikai delegált, vagy a versenyigazgató hozza meg.

### *(11)Végső sorrend*

- Az első 4 helyezést a döntőben kialakult eredmény határozza meg!
- Az 5-7-ig helyezést a kis döntőben kialakult eredmény határozza meg!
- A többi versenyző helyezése a kvalifikációs futamok alapján alakul ki.