

INHALTSANGABE

Einleitung

1. **Allgemeines**
 - 1.1 Rennserie oder Einzelrennen
 - 1.2 Häufigkeit
 - 1.3 Qualifikation für World Skate Weltmeisterschaft
2. **Teilnahmebedingungen**
 - 2.1 Kategorien mit Altersbeschränkungen, Regelung für Minderjährige
 - 2.2 Staatsangehörigkeit
 - 2.3 Amtssprache
3. **Wettbewerbsbedingungen**
 - 3.1 Regelwerkverfasser
 - 3.2 Verhaltenskodex
 - 3.3 Ethikkodex
 - 3.4 Pflichten der Teilnehmenden: Haftungsausschluss, Wissen über Regelwerk
 - 3.5 Technische Inspektion
 - 3.6 Disziplinarpolitik: Umgang mit Regelbrüchen, Strafen
 - 3.7 Rennleitung: Verantwortlichkeiten, Durchsetzung des Regelwerks
 - 3.8 Posten und Funktionen
4. **Ausrüstung und Sportgeräte**
 - 4.1 Gewicht und Abmessungen, Achsen und Rollen, spezielle Anforderungen
 - 4.2 Schutzausrüstung
 - 4.3 Kameras
5. **Rennverfahren**
 - 5.1 Festlegung des Rennverfahrens
 - 5.2 Schweizer System
 - 5.3 K.O.-Runde
 - 5.4 Rennformate
 - 5.5 Startverfahren, Startsignal, Fehlstartregelung
 - 5.6 Ziel: Ziellinienübertritt, Unentschieden, DQ, DNS, DNF
 - 5.7 Höhere Gewalt
 - 5.8 Beschwerden
 - 5.9 Flaggen
6. **Rennregeln**
 - 6.1 Fahrposition
 - 6.2 Kontakt
 - 6.3 Situationen im Rennen
 - 6.4 Verhalten nach einem Sturz
 - 6.5 Geschützter Bereich
7. **Punkteverteilung**

Einleitung

Downhill Deutschland hat sich gegründet, um Downhill Skateboarding und Streetluge in Deutschland einen organisatorischen Rahmen zu geben.

Dieses Regelwerk wurde durch Downhill Deutschland verfasst, es orientiert sich an den international geltenden Regelwerken anderer Verbände.

1. Allgemeines

1.1 Rennserie oder Einzelrennen

Die Deutsche Meisterschaft kann sowohl als Rennserie, als auch als Einzelrennen ausgetragen werden. Dies ist abhängig von der Anzahl der infrage kommenden Events innerhalb Deutschlands. Zu Beginn der Saison wird festgelegt, wie viele der ausgefahrenen Rennen in die persönliche Gesamtwertung mit aufgenommen werden. Einzelne Events können unterschiedlich gewertet werden.

1.2 Häufigkeit

Wenn möglich wird die Deutsche Meisterschaft jährlich ausgetragen.

1.3 Qualifikation für World Skate Weltmeisterschaft

Die Ergebnisse der Deutschen Meisterschaft eines Jahres dienen als Grundlage für die Qualifikation für die World Skate Weltmeisterschaft des nächsten Jahres. Sie entscheiden über die Besetzung des deutschen Nationalteams im Downhillskaten.

2. Teilnahmebedingungen

2.1 Kategorien mit Altersbeschränkungen, Regelung für Minderjährige

Junioren: unter 19 Jahre alt am 31. Dezember des laufenden Jahres.

Minderjährige zwischen 16 und 18 Jahren brauchen die schriftliche Einverständniserklärung eines Erziehungsberechtigten, um am Rennen teilzunehmen.

Minderjährige unter 16 Jahren müssen in Begleitung einer erziehungsberechtigten oder erziehungsbeauftragten Person sein. Das Mindestalter zur Teilnahme am Rennen ist 14 Jahre, Ausnahmen können in Absprache mit Rennleitung, Eventorganisation und Erziehungsberechtigten vereinbart werden.

Masters: 35 Jahre oder älter am 1. Januar des laufenden Jahres.

FINTA* (Frauen, Inter, Nicht-binär, Trans, Agender): Menschen, denen bei ihrer Geburt das weibliche Geschlecht zugeschrieben wurde und/oder die sich als weiblich identifizieren.

Open Class: alle Personen ab 14 Jahre

2.2 Staatsangehörigkeit

Alle Personen mit deutschem Pass können in die Wertung der Deutschen Meisterschaft mit aufgenommen werden.

2.3 Amtssprache

Die Amtssprache ist deutsch.

3. Wettbewerbsbedingungen

3.1 Regelwerkverfasser

Das Regelwerk wird von Downhill Deutschland verfasst und veröffentlicht. Anfragen zu Regelwerksänderungen können bei Downhill Deutschland gestellt werden.

3.2 Verhaltenskodex

Alle Teilnehmenden akzeptieren und respektieren das Regelwerk, sowie die Entscheidungen des Schiedsgerichts und der Offiziellen. Fairness und Sportsgeist stehen im Vordergrund, unsportliches Verhalten wird nicht geduldet. Aggressives, diskriminierendes, wie rassistisches und sexistisches Verhalten in jeglicher Form wird nicht toleriert und kann zum Ausschluss vom Rennen führen.

3.3 Ethikkodex

Alle Teilnehmenden sind verpflichtet, Fairness und Respekt gegenüber anderen Athlet*innen, Offiziellen und Zuschauer*innen zu zeigen, unabhängig von deren Herkunft, Geschlecht, Gender, sexueller Orientierung, Religion, Hautfarbe oder anderen persönlichen Merkmalen. Jegliche Form von Betrug, Manipulation oder Doping ist verboten.

3.4 Pflichten der Teilnehmenden: Haftungsausschluss, Wissen über Regelwerk

Jegliche Verantwortung für die Durchführung des Rennens liegt beim Veranstaltenden, Downhill Deutschland haftet für keinerlei Schäden. Ein entsprechender Haftungsausschluss ist zu unterzeichnen.

Alle Teilnehmenden müssen das Regelwerk gelesen und verstanden haben und sich entsprechend den geltenden Regeln verhalten.

3.5 Technische Inspektion

Downhill Deutschland behält sich das Recht vor zu jeder Zeit die verwendete Ausrüstung auf Regelkonformität zu überprüfen, Teilnehmende zur Nachbesserung aufzufordern oder gegebenenfalls vom Wettbewerb auszuschließen. Es ist die Pflicht aller Teilnehmenden, dafür zu sorgen, dass die Renn- und Schutzausrüstung den Regeln von Downhill Deutschland entsprechen. Verstöße können bestraft werden und/oder zum Ausschluss vom Rennen führen.

3.6 Disziplinarpolitik: Umgang mit Regelbrüchen, Strafen

Disziplinarmaßnahmen können verschiedene Konsequenzen nach sich ziehen, darunter der Verlust von Platzierungen, Disqualifikation vom Rennen und sogar die Disqualifikation von nachfolgenden Wettbewerben. Die Entscheidungen des Schiedsgerichts sind bindend und müssen befolgt werden.

3.7 Rennleitung: Verantwortlichkeiten, Durchsetzung des Regelwerks

Die Rennleitung ist verantwortlich für die Durchführung des Rennens und besteht aus mindestens 3, maximal 5 Personen. Sie erstellen einen Zeitplan, regeln die Abläufe des Rennens und sind Ansprechpartner*innen für Teilnehmende vor Ort. Innerhalb der Rennleitung wird eine Renndirektion ernannt. Diese Person ist die offizielle Vertretung von Downhill Deutschland und befindet sich während des Rennens i.d.R. im Ziel. Sie wird für jedes Rennen neu bestimmt. Alle Proteste bezüglich des Rennens sind der Renndirektion zuzutragen. Sie fungiert als Schiedsgericht und stellt sicher, dass die Regeln eingehalten werden. Die Entscheidungen der Renndirektion sind bindend und endgültig.

3.8 Posten und Funktionen

Streckenchef*in: Ist verantwortlich für die Sicherheit der Strecke und stellt die Verbindung zwischen Starter*in und Streckenposten dar. Diese Person koordiniert den Verkehr auf der Strecke und entscheidet darüber, wann eine Strecke **rot** ist, also **gesperrt für Skatende** und wann eine Strecke **grün** ist, also **freigegeben für Skatende**.

Starter*in: Ist verantwortlich für das Freigeben der Athlet*innen auf die Strecke während der Qualifikation und des Rennens. Der*Die Starter*in erteilt das Startsignal, ist verantwortlich für den korrekten Ablauf des Starts und setzt die Fehlstartregelungen durch (s.5.5).

Athlet*innenkoordination: Ist eine Hilfestellung, um flüssige Abläufe am Start zu gewährleisten. Diese Person sorgt dafür, dass der Startbereich freigehalten wird und alle Athlet*innen in richtiger Reihenfolge antreten. Sie kann Auskunft über die Linienwahl geben, hat aber keine offizielle Funktion in Bezug auf das Rennen.

Streckenposten: Sie stellen sicher, dass ihr Abschnitt der Strecke sicher ist, dass alle Sicherheitsmaßnahmen eingehalten werden und dass sich keine Zuschauer*innen oder andere Hindernisse auf der Strecke befinden. Durch Zeigen der verschiedenen farbigen Flaggen (s. 5.9) werden Skatende auf Gefahren hingewiesen. Sollte es zu einem Unfall kommen, müssen die Streckenposten, falls erforderlich, einen Rettungswagen anfordern. Falls es zu Protesten/Regelbrüchen während des Rennens kommt, können Streckenposten gebeten werden, ihre Sicht der Dinge zu äußern. Den Anweisungen der Streckenposten ist zwingend und zu jeder Zeit Folge zu leisten.

Streckenpostenkoordination: Stellt sicher, dass jeder Streckenpostenplatz besetzt ist, die Streckenposten bei Bedarf ausgetauscht werden und die Bedürfnisse der Streckenposten berücksichtigt werden. Die Streckenpostenkoordination hat keine offizielle Funktion in Bezug auf das Rennen.

Für jedes Event werden die Posten neu vergeben. Eine Person kann auch mehrere Funktionen übernehmen. Zum Teil werden die Posten durch die Veranstaltenden und zum Teil durch die Rennleitung (Downhill Deutschland) gestellt.

4. Ausrüstung und Sportgeräte

4.1 Gewicht und Abmessungen, Achsen und Rollen, spezielle Anforderungen

Maximalangaben:

	Länge	Breite	Gewicht	Achsen	Rollen	Rollengröße
Skateboard	122cm	31cm	6kg	2	4	110 mm
Streetluge	300cm	61cm	25kg	kein Limit	kein Limit	130mm
Buttboard	125cm	35cm	7kg	2	4	110mm

Die Sportgeräte dürfen keine scharfen Kanten aufweisen. Die Formgebung ist frei wählbar, so lange die Größendimensionen eingehalten werden.

Das Streetluge Chassis muss strukturell solide sein und darf keinerlei Sicherheitsrisiken darstellen. Kein Teil darf so gestaltet sein, dass es zu Einklemmungen des Körpers oder einzelner Körperteile führt. Des Weiteren dürfen keine Bauteile angebracht sein, die den Körper umschließen oder beim Bremsen stören könnten. Der vordere Teil der Streetluge, der Stoßfänger, muss gepolstert und so gestaltet sein, dass das Verletzungsrisiko für andere Teilnehmende minimiert wird. Dieser kann aus weichem Gummi, Schaum, Plastik oder anderen Materialien bestehen, die Energie absorbieren können. Die Mindestgröße für einen Stoßfänger beträgt 77mm breit, 26mm hoch und 39mm dick.

4.2 Schutzausrüstung

Es muss getragen werden:

- ein funktionsfähiger Vollvisierhelm
- geschlossene Schuhe
- Handschuhe aus Leder oder anderen Materialien mit gleichwertigen Eigenschaften
- das Tragen eines Rückenprotektors ist bei Kopf an Kopf- und Hochgeschwindigkeitsrennen, sowie Strecken die dies erfordern, vorgeschrieben

- bei Skateboarder*innen werden Slidepucks empfohlen. Diese müssen so am Handschuh befestigt sein, dass sie sich während der Fahrt nicht lösen
- das Tragen einer Lederkombi aus einem oder zwei Teilen wird empfohlen, anstelle von Leder kann auch anderes hitzebeständiges, abriebfestes Material verwendet werden.
- wenn keine Lederkombi vorhanden ist, müssen mindestens ein langärmeliges Oberteil, eine lange Hose und Knieschoner getragen werden
- zusätzliches Gewicht in Form von Ballast am Körper ist verboten
- sogenannte „Speedsuits“ aus Latex oder ähnlichem sind bei Kopf-an-Kopf Rennen verboten

4.3 Kameras

Helmkameras sind erlaubt. Sie müssen allerdings so angebracht sein, dass sie nicht herunterfallen können. Kameras dürfen kein signifikantes Gewicht hinzufügen und sie dürfen keine Sicherheitsgefahr für sich selbst und andere darstellen.

5. Rennverfahren

5.1 Festlegung des Rennverfahrens

Die Veranstaltenden haben das Recht, das Rennverfahren unter Berücksichtigung der Strecken- und Zeitverhältnisse, sowie der Teilnehmendenzahl des Events festzulegen. Empfohlen wird das „Schweizer System“ (siehe Abschnitt 5.2) mit anschließender K.O.-Runde.

Veranstaltende können in Absprache mit Downhill Deutschland alternative Rennverfahren, wie z.B. das einfache K.O.-System mit 3 zufälligen „Race to qualify“-Heats, reines Zeitfahren und Topspeed-Challenges anbieten und durchführen. Die Einzel- und der Einfluss auf die Gesamtwertung ist vor Saisonbeginn mit Downhill Deutschland abzusprechen (vgl. Abschnitt 1.1 & 7).

5.2 Schweizer System

Das Schweizer System zielt darauf ab, ein genaues Ranking zwischen allen Teilnehmenden herzustellen. Dazu werden Fahrer*innen mit möglichst ähnlichem Niveau in Heats zusammengefasst, ohne dass sie mehrfach gegeneinander antreten. Am Schweizer System nehmen alle Skateboarder*innen zusammen bzw. alle Luger*innen zusammen teil.

Ablauf

Im Schweizer System werden kontinuierlich 2-4-Personen-Heats (je nach Streckenbegebenheiten oder Anzahl der Teilnehmenden) ohne Ausscheiden gefahren. Die Teilnehmenden erhalten dabei in jeder Runde Punkte auf Basis ihrer Platzierungen:

	Platz 1	Platz 2	Platz 3	Platz 4	DNF (5)	DQ (6)	DNS (7)
Punkte	9	5,6	3	1,4	1	1	0

Zusätzlich erhalten alle „Tie Braker“-Punkte, um Gleichstände im Ranking zu vermeiden. Der Tie Braker berechnet sich aus der Summe der Punkte aller Personen, die in den eigenen Heats gefahren sind. Diese werden normiert und als Nachkommastellen zu den eigenen Punkten addiert.

Ein Beispiel: Person A und Person B haben beide zwei erste und einen zweiten Platz erungen und damit beide 23,6 Punkte. Person A hatte jedoch nur Personen in den Heats, die alle ihre anderen Heats verloren haben, wogegen Person B nur Personen in den Heats hatte, die alle ihre anderen Heats gewonnen haben. Daher wird die Leistung von Person B trotz identischer Punkte höher bewertet und dies wird durch die Tie Braker-Punkte widergespiegelt. Person B liegt mit 23,69 Punkten vor Person A mit 23,61 (Zahlenbeispiel vereinfacht).

Der erste Heat wird zufällig gesetzt. Im Folgenden wird jeder weitere Heat auf Basis der Platzierungen der vorangegangenen Runden zusammengestellt. Dies läuft nach folgendem Algorithmus ab:

Beginnend von der*dem Erstplatzierten wird der*die nächste Fahrer*in gesucht, der*die noch keinen neuen Heat für die nächste Runde zugeordnet bekommen hat. Von dieser Person aus wird die nächste Person gesucht, die ebenfalls noch keinem Heat zugeordnet wurde und noch nicht gegen die erste Person angetreten ist. Bei drei oder vier Personen-Heats wird weiter nach einer 3. bzw. 4. Person gesucht, die noch keinem Heat zugeordnet und noch gegen keine Person im aktuellen Heat angetreten ist.

Dies wird solange wiederholt, bis alle Personen einem Heat zugewiesen wurden. Führt der Algorithmus zu keinem Ergebnis, werden die Letztplatzierten gepaart, auch wenn sie bereits gegeneinander angetreten sind.

Anzahl Runden

Für ein aussagekräftiges Ergebnis sind im Schweizer System die gleiche Anzahl an Runden wie im einfachen K.O.-System notwendig.

Anzahl Teilnehmende	Anzahl Runden	Empfehlung
1-11	3 (mit 3er oder 4er Heats) 4 (mit 2er Heats)	Es sind 2er Heats zu bevorzugen, um gute Paarungen finden zu können.
12-32	4 (mit 3er oder 4er Heats) 5 (mit 2er Heats)	Es sind 3er Heats zu bevorzugen, um gute Paarungen finden zu können.
32-64	5 (mit 3er oder 4er Heats) 6 (mit 2er Heats)	Aus Zeitgründen können Teile des Feldes anhand des Rankings eliminiert werden: z.B. Ein Drittel nach den ersten drei Runden und ein weiteres Drittel nach der nächsten Runde.
64-128	6 (mit 3er oder 4er Heats)	Aus Zeitgründen sollten Teile des Feldes anhand des Rankings eliminiert werden: z.B. Ein Drittel nach den ersten zwei Runden und ein weiteres Drittel nach den nächsten zwei Runden.

Freiwilliges Zurücktreten

Wenn es keine Zeitrestriktionen gibt, wird aus dem Schweizer System niemand eliminiert. Kann oder möchte eine Person nicht weiter antreten, kann sie sich durch Meldung bei der Rennleitung aus dem Rennen zurückziehen. Dies sollte vor der Erstellung der neuen Heats geschehen, damit weiterhin vollständige Heats gefahren werden. Die aktuellen Punkte werden gesichert und für das Ranking berücksichtigt.

Durchführung

Das Schweizer System ist aufgrund der Heatuweisung und Tie Braker-Berechnung nicht manuell durchführbar und benötigt eine Softwareunterstützung. Diese wird von Downhill Deutschland bereitgestellt.

5.3 K.O.-Runde

Anschließend werden die K.O.-Runden nach Kategorien (Skateboard: FINTA*, Masters, Junioren, Open und Streetluge: FINTA*, Junioren, Open) ausgefahren. Für das Erstellen der K.O.-Bäume wird das Ranking des Schweizer Systems herangezogen. In welcher Runde das K.O.-System startet liegt im Ermessen der Rennleitung. Auf Basis der K.O.-Runde und der Ergebnisse des Schweizer Systems ergibt sich ein durchgängiges Ranking.

5.4 Rennformate

Es kann ein Rennformat gewählt werden bei dem internationale Fahrer*innen Einfluss auf das Rennergebnis der Deutschen Meisterschaft haben.

5.5 Startverfahren, Startsignal, Fehlstartregelung

Der oder die Starter*in beginnt den Startvorgang mit „Riders ready“, d.h. die Teilnehmenden begeben sich an der Startlinie in ihre Startposition. Bei Skateboarder*innen muss dabei ein Fuß auf dem Brett sein, alle vier Rollen und der andere Fuß müssen den Boden berühren. Streetluger*innen starten in einer sitzenden Position. Alle Gliedmaßen und Rollen die den Boden berühren, müssen sich hinter der Startlinie befinden. Sobald alle ihre Startposition eingenommen haben, erfolgt das Signal „Riders set“.

Ab diesem Signal dürfen sich die Startenden nicht mehr bewegen. Nach einer zufällig gewählten Zeitspanne von 1-4 Sekunden erfolgt nun das Signal „Go!“, Skateboarder*innen starten mit einem Fuß pushend, Streetluger*innen mit den Händen paddelnd. Anstatt dem gesprochenen Signal „Go!“ kann auch ein Audiosignal, wie eine Pfeife oder ein Piepton, verwendet werden. Das gesprochene „riders set, go!“ kann auch durch eine App, bedient durch den*die Starter*in ersetzt werden.

Jede Bewegung nach dem „Riders set“-Signal wird als Fehlstart gewertet. Sollten trotz eines Fehlstarts Fahrer*innen losfahren, erfolgt ein visuelles und/oder akustisches Signal, wodurch die Fahrer*innen wieder an die Startlinie verwiesen werden, die Weiterfahrt muss sofort unterbrochen werden. Die Person, die den Fehlstart ausgelöst hat, wird verwarnet. Ein zweiter Fehlstart derselben Person führt zur Disqualifikation vom Rennen.

Es können Startbahnen festgelegt werden innerhalb welcher gepusht/gepaddelt werden muss. Bei Überschreiten der Startbahn kann die Fehlstartregelung greifen. Jedoch muss es nicht zwingend zu einer Strafe kommen, wenn dadurch niemand beim Starten behindert wird.

Die Startbahnwahl erfolgt in der Reihenfolge der Platzierungen des vorangegangenen Heats. In der Qualifikationsrunde wird die Reihenfolge nach jeder Runde neu ermittelt und durch den*die Starter*in gesetzt.

5.6 Ziel: Ziellinienübertritt, Unentschieden, DQ, DNS, DNF

Der Heat ist beendet, wenn der*die Athlet*in die Ziellinie mit Sportgerät und Schutzausrüstung überquert. Beim Skateboard gilt der Heat als beendet, wenn der vorderste Teil der vordersten Rolle die Ziellinie überquert hat. Bei Streetluge gilt der Heat als beendet, wenn ein Teil des Körpers oder des Sportgeräts die Ziellinie überquert hat. Wenn es vor den finalen Runden ein Unentschieden gibt, werden diese Platzierungen durch die Qualifikationsergebnisse gebrochen. Ein Unentschieden in den finalen Runden führt zu derselben Platzierung.

DNF = Did Not Finish: Wenn eine Person einen Heat nicht beendet, also die Ziellinie nicht übertritt. Ein Nicht-Übertreten der Ziellinie wird als Platz 5 innerhalb des Heats gewertet.

DQ = Disqualified: Eine Person die in einem Heat disqualifiziert wird, wird als Platz 6 innerhalb des Heats gewertet.

DNS = Did Not Start: Eine Person die den Heat nicht antritt, wird als Platz 7 innerhalb des Heats gewertet.

5.7 Höhere Gewalt

Sollte das Rennen aufgrund von höherer Gewalt abgebrochen werden müssen, werden alle bis dahin ausgefahrenen Runden gewertet.

5.8 Beschwerden

Falls es während eines Heats zu einem Regelbruch kommt, können die Fahrer*innen bei der Renndirektion Beschwerde einlegen. Eine Beschwerde muss unmittelbar nach dem Heat der Renndirektion zugetragen werden. Die Entscheidung durch das Schiedsgericht muss vor Beginn der nächsten Runde gefällt werden. Die Entscheidungen des Schiedsgerichts sind bindend.

5.9 Flaggen

Bei Einsatz einer gelben Flagge durch die Streckenposten gilt erhöhte Vorsicht in dem folgenden Streckenabschnitt. Riskante Manöver, sowie Überholvorgänge sind zu vermeiden. Sobald die gelbe Flagge nicht mehr gezeigt wird, kann normal weitergefahren werden.

Bei Einsatz einer roten Flagge durch die Streckenposten besteht akute Gefahr auf der Strecke und alle Fahrer*innen müssen so schnell wie möglich ihre Fahrt unterbrechen und sich in Sichtweite eines Streckenpostens an den Streckenrand begeben. Das Anhalten auf der Strecke sollte nicht zur Gefährdung anderer führen. Den Anweisungen der Streckenposten ist zwingend Folge zu leisten.

6. Rennregeln

6.1 Fahrposition

Bei Skateboarder*innen muss sich mindestens ein Teil der Sohle eines Fußes auf dem Brett befinden. Liegen, sitzen oder knien auf dem Brett ist verboten.

Streetluger*innen müssen in einer liegenden oder sitzenden Position fahren. Die Füße zeigen in Fahrtrichtung. Auf dem Bauch liegen, stehen oder knien ist auf der Streetluge verboten.

6.2 Kontakt

Jeglicher Körperkontakt während des Rennens ist zu vermeiden und schnellstmöglich aufzulösen. Versehentlicher Kontakt darf nicht zu einem Vorteil für die Person führen, die den Kontakt verursacht hat. Falls dies der Fall sein sollte, kann es zu einer Strafe kommen. Absichtlicher Kontakt ist generell verboten und wird bestraft. Das Anschieben ist nur zur Klärung einer Situation erlaubt und darf keinen Nachteil für die angeschobene Person und keinen Vorteil für die anschiebende Person erzeugen.

6.3 Situationen im Rennen

Führung

Als führend wird betrachtet, wer mindestens 75% der Länge seines Sportgeräts vor einer anderen Person liegt. Das Konzept einer führenden Person betrifft jedes beliebige Paar und nicht zwangsläufig die führende Person des Heats.

Linienrecht

Die führende Person hat das Recht der freien Linienwahl. Solange sie führt, darf sie jede Position auf der Strecke wählen, vorausgesetzt, die gewählte Linie weicht nicht abrupt von der idealen Rennlinie ab. Fahrer*innen dahinter dürfen in keiner Weise eingreifen, außer um gemäß den Regeln einen Überholversuch zu unternehmen.

Überholen

Die überholende Person darf eine Linie wählen, auf der die führende Person nicht behindert wird.

Die führende Person verliert das Recht auf freie Linienwahl, wenn sich die überholende Person im Moment des Einlenkens der führenden Person mit mindestens 75% ihres Sportgeräts neben ihr befindet. Beide haben dann das Recht auf ihre Linie und müssen im weiteren Verlauf der Kurve jeglichen Kontakt nach Möglichkeit vermeiden.

Wenn es die überholende Person vor Einlenken in die Kurve nicht schafft, mit bis zu 75% ihres Sportgeräts neben die führende Person zu fahren, liegt es in der Verantwortung der überholenden Person die Situation aufzulösen. In diesem Fall liegt das Linienrecht immer noch bei der führenden Person.

Blockieren

Störungen durch Blockieren können auftreten, wenn eine führende Person von der idealen Rennlinie abweicht, um das Überholen durch eine andere Person zu verhindern, insbesondere wenn die Abweichung abrupt ist. Wenn festgestellt wird, dass eine Störung aufgetreten ist, wird die störende Person sanktioniert.

Aggressives Fahren

Übermäßig aggressives, gefährliches oder rücksichtsloses Fahren wird nicht toleriert und bestraft.

6.4 Verhalten nach einem Sturz

Nach einem Sturz muss die Weiterfahrt möglichst nah an der Stelle auf der Strecke erfolgen, an der das Sportgerät gelandet ist. Der Start der Weiterfahrt muss nach den Prinzipien des Startverfahrens erfolgen, d.h. Skateboarder*innen starten mit einem Fuß auf dem Brett und pushen mit dem anderen, Streetluger*innen starten erneut im Sitzen und paddeln mit den Händen. Der Neustart muss komplett eigenständig erfolgen. Das Benutzen der Sportgeräte anderer Teilnehmenden ist nicht erlaubt.

6.5 Geschützter Bereich

Der geschützte Bereich umfasst die letzten 250m einer Strecke vor der Ziellinie. Wenn ein Vorfall eintritt, der die Position einer Person beeinflusst und eine andere Person infolgedessen disqualifiziert/sanktioniert wird, gilt die Reihenfolge der Fahrer*innen zum Zeitpunkt des Vorfalls als geschützt. Die verursachende Person verliert ihre Platzierung und alle anderen rücken auf.

7. Punkteverteilung

Die Wertung einzelner Events kann in Haupt- und Nebenrennen aufgeteilt werden. Welche Events Haupt- und Nebenrennen sind, wird jährlich neu festgelegt. Die Punkteverteilungen sind den nachfolgenden Tabellen zu entnehmen:

Hauptrennen		Nebenrennen	
	Punkte		Punkte
1	1000	1	650
2	961	2	625
3	943	3	613
4	926	4	602
5	911	5	592
6	896	6	583
7	883	7	574
8	870	8	565
9	857	9	557
10	846	10	550
11	834	11	542
12	823	12	535
13	813	13	528
14	803	14	522
15	793	15	515
16	783	16	509
17	774	17	503
18	764	18	497
19	755	19	491
20	747	20	485
21	738	21	480
22	730	22	474
23	722	23	469
24	714	24	464
25	706	25	459
26	698	26	454
27	690	27	449
28	683	28	444
29	676	29	439
30	668	30	434
31	661	31	430
32	654	32	425