



REGLEMENT NIGHTFIGHT

GÜLTIG AB 1. FEBRUAR 2023



VERANSTALTER: SC FLUMSERBERG

PRESENTED BY

 **BARTHOLET**

Reglement NightFight

Durch die Bezahlung des Startgeldes wird das nachfolgende Wettkampfreglement akzeptiert. Angemeldete Teilnehmer stimmen der Verwendung von Foto- und Film-Material aus dem Wettkampf für die Illustrierung von Programmheften, Ranglisten, Internetseiten, Inseraten und für andere PR-Zwecke des Organisators und dessen Sponsoren und Partnern zu.

1. Begriff

Der Parallelwettkampf wird gleichzeitig von zwei oder mehreren Wettkämpfern auf nebeneinander liegenden Strecken durchgeführt, deren Kurse, Bodengestaltung und Vorbereitung des Schnees so genau wie möglich übereinstimmen müssen.

2. Helmtragepflicht

Es besteht eine Helmtragepflicht.

3. Rennanzüge

Das Tragen von Rennanzügen ist verboten.

4. Versicherung

Versicherung ist Sache der Teilnehmer. Der Skiclub Flumserberg übernimmt keine Haftung bei Unfällen.

5. Teilnahmeberechtigung

Teilnahmeberechtigt ist jeder Skifahrer, der im Kalenderjahr der Veranstaltung mindestens 12 Jahre alt wird.

6. Tore

Jedes Tor besteht aus zwei Slalomstangen, zwischen denen eine Torflagge gespannt wird und so befestigt wird, dass sie an einer Stange abgerissen werden kann.

7. Torabstände

Die Torabstände betragen ca. 12m. Es werden Slalom-Ski empfohlen.

8. Fehlstart

Ein Start gilt als Fehlstart, wenn der Startende vor dem Startkommando (akustisches Signal) das Starttor passiert oder aufdrückt. Ein Fehlstart hat die Disqualifikation des Teilnehmers in diesem Duell zur Folge (siehe 22. „Disqualifikation (DSQ) / Nicht im Ziel (DNF)“).

9. Startkommando

Zuerst kommt die Aufforderung: "Achtung bereit" Der Starter befragt zuerst den Startenden auf dem roten Kurs: "Rot fertig" und dann den auf dem blauen Kurs: "Blau fertig". Erst wenn jeder einzeln befragte Startende "ja" geantwortet hat, kommt die Startfreigabe: „Achtung“ und das anschliessende akustische Signal (Horn), welches das Starttor auslöst. Sollte sich eines oder beide Starttore nicht öffnen, muss der Start wiederholt werden.

10. Ziel

Es werden zwei separate aber parallele Zieleinläufe eingerichtet. Diese sind durch eine Markierung in der Mitte voneinander getrennt.

11. Kurssetzer

Der Kurssetzer wird von der Rennorganisation bestimmt.

12. Zeitmessung

Da der Start genau gleichzeitig erfolgt, wird nur der Zeitunterschied bei der Zieleinfahrt der Wettkämpfer ausgewertet und angezeigt. Der Erste im Ziel löst die Zeitmessung aus (Zeit 00:00:00), der Zweite stoppt sie wieder (z.B. Zeit 00:00:78).

13. Anzahl Wettkämpfer

Das Finale wird mit höchstens 32 Wettkämpfern pro Kategorie durchgeführt. Die 32 Wettkämpfer qualifizieren sich aufgrund der Resultate der vorangehenden Qualifikation (normaler Einzel-Zeitlauf analog Alpiner Wettkämpfe ohne parallel-Läufe). Die 32 Erstrangierten werden für die Finalläufe berücksichtigt. Sollte eine Kategorie für die Qualifikation nicht 32 angemeldete Teilnehmer aufweisen, werden nur die 16 schnellsten der Qualifikation im Final starten. Wenn dies ebenfalls nicht erreicht wird, werden nur die schnellsten 8 im Final starten usw.

14. Bildung der Paarungen

Es werden 16 Paarungen zu zwei Wettkämpfern pro Kategorie gemäss vorangehendem Qualifikationswettkampf gebildet und zwar wie folgt:

Paarungen:

den 1. und den 32.

den 17. und den 16.

den 9. und den 24.

den 25. und den 8.

den 5. und den 28.

den 21. und den 12.

den 13. und den 20.

den 29. und den 4.

den 3. und den 30.

den 19. und den 14.

den 11. und den 22.

den 27. und den 6.

den 7. und den 26.

den 23. und den 10.

den 15. und den 18.

den 31. und den 2.

Die Wettkämpfer erhalten vor der Qualifikation Startnummern und behalten diese bis zum Ende des Wettkampfes.

Startreihenfolge gemäss vorangegangener Gesamtübersicht von oben nach unten. Alle Paarungen fahren nacheinander.

Die Kurszuteilung (blau oder rot) wird per Los entschieden. Die niedrigere Startnummer wählt welches Los sie möchte. Mit diesem System werden alle Runden bzw. Finale gestartet. Sollte ein Teilnehmer aus irgendeinem Grund nicht am Start erscheinen oder nicht in der Lage sein zu starten, kommt sein Gegner automatisch eine Runde weiter. Ihm steht es frei, einen Lauf ohne Gegner zu absolvieren oder auf einen Start in dieser Runde zu verzichten.

15. Qualifikation

Um sich für die finalen parallel-Durchgänge am Abend zu qualifizieren, muss am Nachmittag eine Qualifikation absolviert werden. Dabei wird je nach Anzahl der Anmeldungen ein Einzelzeitlauf oder zwei Einzelzeitläufe pro Teilnehmer gefahren. Bei zwei Durchgängen wird die bessere Zeit gewertet. Die schnellsten 32 kommen nach obig erwähntem System in die finalen parallel-Durchgänge.

16. Besichtigung

Weder der Qualifikationskurs, noch der Kurs der Finalläufe können vorgängig auf der Strecke besichtigt werden. Eine Besichtigung von ausserhalb des Kurses ist je nach Gegebenheiten möglich.

17. Sechzehntelfinale

Nach der ersten Runde sind die 16 Sieger qualifiziert, die Verlierer der jeweiligen Paarungen scheiden aus und fahren kein weiteres Duell.

18. Achtfinale

Die 16 qualifizierten Wettkämpfer starten gemäss obig erwähntem System paarweise von oben nach unten. Die Acht Gewinner kommen ins Viertelfinale, die Verlierer scheiden aus und fahren kein weiteres Duell mehr.

19. Viertelfinale

Die Acht qualifizierten Wettkämpfer starten gemäss obig erwähntem System paarweise von oben nach unten. Die vier Gewinner kommen ins Halbfinale, die Verlierer scheiden aus und fahren kein weiteres Duell mehr. Die Verlierer erhalten alle denselben Rang 5.

20. Halbfinale und Finale

Die vier qualifizierten Wettkämpfer starten gemäss obig erwähntem System im Halbfinale paarweise von oben nach unten. Die Verlierer dieser Duelle starten vor dem Finale separat für den Rang 3 und 4. Die Gewinner starten anschliessend im Finale.

21. Kontrolle der Durchgänge

Die Torrichter werden auf den beiden äusseren Seiten der Strecken platziert. Sie erhalten eine Fahne, deren Farbe mit derjenigen des von ihnen überwachten Kurses übereinstimmt (blau oder rot), um damit jeden in dem von ihnen kontrollierten Abschnitt begangenen Fehler sofort der Jury anzeigen zu können.

In der Mitte des Kurses steht jeweils ein Jurymitglied und beurteilt das berechnete oder unberechnete Heben einer roten oder blauen Torrichterflagge auf seine Richtigkeit und bestätigt die Disqualifikation des Wettkämpfers.

22. Disqualifikation (DSQ) / Nicht im Ziel (DNF)

Wird ein Läufer disqualifiziert oder erreicht er das Ziel nicht, dann gilt er als Verlierer des Duells und scheidet aus. Werden beide Läufer disqualifiziert oder erreichen das Ziel nicht, gilt jener Athlet als Gewinner des Duells, welcher den Fehler weiter unten im Kurs begangen hat. Dies wird durch die Jury entschieden. Tritt der Fall einer Disqualifikation oder des Ausfalles in einem Finallauf auf, bekommt der Verlierer des Duells (wird analog der vorangehenden Sätzen bestimmt) einen Rückstand von 1 Sekunde auf den Gegner. Entsteht dadurch oder durch einen anderen Grund ein Unentschieden in einem Finallauf, wird der zweite Lauf (Kurszuteilung etc.) wiederholt.

Scheiden beide Läufer beim selben Tor aus, wird der Läufer während des Zeitpunktes des Ausfalls in Führung gelegen hat als Sieger gewertet. Dies wird durch die Jury beurteilt und entschieden.

23. In folgenden Fällen erfolgt eine Disqualifikation:

- Fehlstart
- Wechsel von einem Kurs in den andern,
- Behinderung des Gegners, freiwillig oder unfreiwillig,
- ein Tor nicht korrekt passieren (Zurück gehen ist nicht gestattet)

24. Spezialfälle

Im Fall von Angelegenheiten oder Einzelheiten die nicht in den obigen Punkten gedeckt sind, entscheidet der Veranstalter das weitere Vorgehen.