

Teilnehmerinformationen für das Hallenmeeting in Eckernförde

1

Informationen für einen reibungslosen Ablauf

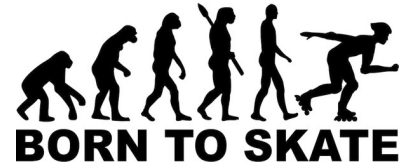
- Befestigung der Startnummer: hochkant am linken Oberschenkel + in der Rückenmitte
- Bremsen/Stopper an den Skates müssen abgeklebt sein.
- Auf die Wettkampffläche darf von Teilnehmer/innen kein Asthmaspray mitgeführt werden.
- Schmuck, Ohrschmuck und Uhren dürfen während des Rennens nicht getragen werden.
- Die Anweisungen der Wettkampfrichter und der Rennleitung sind zu befolgen.
- Die Reihenfolge der Rennen bitte dem Ablaufplan entnehmen (Änderungen vorbehalten!)
- Wer sich nicht an Regeln hält, kann vom weiteren Verlauf des Wettbewerbs ausgeschlossen werden.
- Das Zuschauen und Anfeuern ist nur vom Tribünenbereich aus erlaubt.
- Der Verzehr von Speisen und Getränken im Tribünenbereich ist nicht gestattet. Bitte dafür das Foyer nutzen.
- Der Treppenaufgang zum Balkon darf nur von den Organisatoren und Helfern benutzt werden.
- Bitte die Wettkampffläche nicht mit Straßenschuhen betreten (gilt auch für Wettkampfrichter, Zeitmesser und Helfer).

Max. Rollengrößen je AK

- Schüler D 80 mm
- Schüler C 84 mm
- Schüler B 90 mm
- Schüler A 90 mm
- Kadetten 100 mm
- Jugend 110 mm
- Junioren 110 mm
- Aktive 110 mm
- Masters 110 mm

Wir wünschen allen Sportlerinnen und Sportlern sowie Trainern, Betreuern, Eltern und Gästen einen schönen Wettkampftag mit spannenden und fairen Rennen.

Euer
Skater-Team aus Eckernförde



Startprocedere Sprintausscheidung

- Für den Start wird die Startlinie in Startboxen aufgeteilt und eine Vorstartlinie markiert. Der äußere Abstand zwischen den Startlinien beträgt 60 cm, die Startboxen haben eine Breite von 80 cm (bei 5 Meter Bahnbreite)
- Die Sportler stellen sich an der ersten Linie hinter ihrer gewählten Startbox auf.
- Beim Kommando *IN POSITION* haben die Sportler bis zu 5 Sekunden Zeit in ihre Startbox zu treten/rollen, der Körper bleibt in aufrechter Haltung
- Der vordere Skate muss in der Box sein und darf keine Linie (vorne, seitlich u. hinten) berühren.
- Der zweite Skate kann in oder außerhalb der Box sein.
- Beim Kommando *SET* müssen die Sportler ihre unbewegliche Startposition einnehmen und müssen ruhig/fest stehen, bis der Startschuss/-hupe ertönt.
- Hat ein Sportler ein Problem nach dem ersten Kommando *SET*, so kann er diese per Handheben dem Starter anzeigen (nur einmal je Sportler erlaubt). Der Start wird in diesem Fall komplett wiederholt.

2

Es ist nur ein Fehlstart je Sportler in allen Runden erlaubt = FS wird mitgenommen.

Zeitstrafen Rollgewandtheit

Fehler bei den Rollgewandtheitsläufen werden mit Zeitaufschlägen (Strafsekunden) gewertet. Folgende Zeitstrafen werden zur Laufzeit hinzugerechnet:

A	Kegel- oder Hindernisverschiebung	1 s
B	Kegel mit einem Beim übersteigen (Slalom, Torhütchen)	1 s
C	Beim Durchrollen eines Hindernisses dieses umgeworfen	3 s
D	Beim Überspringen eines Hindernisses dieses umgeworfen	3 s
E	Kegel ausgelassen	3 s
F	Zu früh von rückwärts auf vorwärts gedreht*	3 s
G	Zu spät von vorwärts auf rückwärts gedreht*	3 s
H	Verkehrt herum ins Hindernis eingefahren	3 s
I	Überhaupt nicht gedreht	5 s
K	Hindernis ausgelassen	5 s
L	Element/Lauf ausgelassen	20 s

*Wenn von vorwärts auf rückwärts bzw. von rückwärts auf vorwärts gedreht wird, muss mit **beiden** Skates jeweils rückwärts über die Linie gefahren werden. Alle Rollen müssen auf dem Boden sein.