



PRAVIDLA SLALOMSKÉHO SKATEBOARDU

2020

1. ÚVOD

Toto jsou pravidla ISSA Slalom Skateboarding. Cílem těchto pravidel je:

- Poskytnout ředitelům soutěží a závodníkům jednotný soubor písemných pravidel.
- Umožněte organizátorům událostí určité variace, aby si akce přizpůsobili podle svého vkusu.
- Umožněte metodu, jak tato pravidla v budoucnu změnit.

Slalomový skateboardový závod se skládá z předepsané trati vytyčené na tvrdém povrchu, označeném kužely. Skateboardový závodník projíždí dráhou, střídavě míjí kužely zleva a zprava. Závodník je měřen na trati. Časové penalizace se udělují, pokud závodník nedokončí trať nebo posune kužely na trati.

Tato pravidla budou podle potřeby aktualizována. Členové ISSA mohou kdykoli navrhnout změny pravidel. Představenstvo ISSA pak může navrhované změny přijmout, upravit nebo zamítnout. Kromě toho může představenstvo ISSA provést objasnění, mimořádné změny nebo úpravy těchto pravidel před nebo během závodní sezóny většinou hlasů představenstva.

2. SANKČNÍ SYSTÉM ISSA

2.1 Účel

Sankce jsou uděleny, aby zdůraznily důležitost šampionátu pro světový žebříček ISSA. Událost organizátoři musí předem požádat s přihláškou, aby jim byl udělen status hlavního, hlavního nebo hlavního kandidáta. Konečnou sankci udělí aktuální stavová maršálové příslušného regionu. K dosažení Basic statusu není potřeba žádná přihláška, ale závod musí být oznámen 1 měsíc předem. Status Plain je udělen všem ostatním rasám, včetně těch, které nesplňují výše uvedená kritéria. Některá z následujících pravidel se mohou lišit v závislosti na stavu sankcí ras.

2.2 Sankce

- Sankce jsou hierarchicky uspořádány následovně:
 - Major: Mistrovství světa nebo nejvýznamnější událost světového regionu
 - Hlavní: Světové poháry a další mezinárodní akce na vysoké úrovni
 - Prime: Národní mistrovství nebo jiné důležité události
 - Základní: Regionální přebory nebo jakákoli akce, která dosud nebyla udělena vyšší status byla oznámena nejméně 1 měsíc před akcí.
 - Obyčejný: Jakákoli jiná rasa (není potřeba shody s pravidly ISSA)

3. VYBAVENÍ

3.1 Požadované vybavení

Skateboard

- Paluba: Paluba musí být konstrukčně zdravá a nesmí představovat bezpečnostní riziko. Může to být jakékoli tvaru, velikosti nebo konstrukce.
- Kola: Přesně čtyři (4) kola. Kolečka musí mít průměr 40 až 90 mm. Žádná jiná omezení.

(Pokračování na další straně)

- Nákladní automobily: Musí být aktivováno štihlé řízení.
- Závodníci jsou povinni jezdit ve stoje (vzpřímené) poloze.

Ochranné pomůcky/ Závodní oděv • Helma. Určeno

pro skateboarding, cyklistiku nebo motorku • Boty. Tanga a podobné nejsou přijatelné • Košile. Odhalená horní část těla nebo pouze podprsenka nejsou přijatelné • Kalhoty. Spodní prádlo není přijatelné • Volitelné ochranné pomůcky: Důrazně se doporučuje chrániče kolen, loktů a rukavice.

3.2 Povolené vybavení (včetně, ale nikoli výhradně)

- Uchopte pásku, zarážky pro nohy nebo jiná zařízení, abyste omezili boční pohyb nohou na palubě. Nesmí žádným způsobem zachytit nebo připevnit nohu jezdce k palubě. • Konkávní, kicktail, camber a další modifikace tvaru ploché paluby.

3.3 Zakázané zařízení

- Pohonná zařízení nebo mechanismy. • Brzdy, spojky nebo jiná zařízení zajišťující točivý moment kol. • Vázání, řemínky nebo jiná zařízení, která připevňují boty k palubě. • Aerodynamické kapotáže, padáky, plachty nebo jiná podobná zařízení. • Madla, sedadla, podpěry nebo jiné vybavení, které poskytuje rozhraní mezi závodníkem a závodníkem deska jiná než podrážka boty.
- Vybavení, které je spotřebováno, odhozeno nebo upuštěno během závodu. • Mechanismy řízení aktivované jinými prostředky než nakláněním.

4. POPIS ZÁVODU SLALOM

4.1 Jednodráha

Slalomové závody po jedné dráze se jezdí vždy po jednom závodníkovi.

Standardní formát závodu:

Každý závodník absolvuje dvě nebo více jízd. Konečné umístění závodníků se určí tak, že se každému závodníkovi vezme jeden nejlepší čas (nebo součet dvou nejlepších časů).

4.2 Dvoupruhový

Slalomové závody ve dvou drahách se skládají ze dvou stejných (buď paralelních nebo zrcadlených) tratí. Dva závodníci běží současně.

Standardní formát závodu:

Závod je rozdělen na kvalifikační kolo a jedno nebo více kol Head-to-Head.

4.2.1 Kvalifikace

- Závodníci absolvují jednu jízdu na každé trati. •

Kvalifikační pozice každého závodníka je určena zajeťím jeho/jejího nejlepšího času.

4.2.2 Závody Head-to-Head

- Závodníci jsou nasazeni do závorek a absolvují jednu jízdu v každé dráze se svým soupeřem druhý kurz.
- Vítěz kola je určen součtem obou jízd. • Poražený z kola je vyřazen z další soutěže. • Kola se hrají, dokud se poslední dva závodníci utkají o kolo o první místo.

4.3 Kříž

Lze kombinovat jak jednopruhé, tak dvoupruhové. Dva nebo více jezdců sdílí stejnou trať na části s jednou dráhou.

Standardní formát závodu:

Head-to-Head s poraženým.

4.4 Jiné formáty

Existují další formáty a mohou je také používat organizátoři akcí s předchozím souhlasem ISSA.

Další informace o formátech závodů naleznete v části 9.

SPECIFIKACE KURZU

4.5 Nastavení kurzu (povinné pro hlavní a hlavní sankce)

Pořadatel závodu odpovídá za stanovení trati. Použitá metoda musí být jasně uvedena v žádosti o udělení sankce za závod.

Stavěči tratí a/nebo jeden nebo dva jezdci, které vyberou, mohou krátce jet závodní trať při jejím nastavení, aby se ujistili, že je trať vhodná pro danou událost. Takové testování však musí být omezeno na naprosté minimum.

Jákoli jiné cvičení nebo trénink na závodní dráze před závodem, s výjimkou oficiálního předzávodního rozcvičení, je přísně zakázáno. Je žádoucí, aby stavař kurzu nesoutěžil.

4.6 Systém časování

Musí být použity časové systémy s přesností na 1/100 nebo 1/1000 sekundy. Doporučujeme používat Trackmate (verze 6.8 nebo vyšší) s náhodným pípnutím pro duální závodní a páskové přepínače jako preferované zařízení pro start a stop.

4.7 Start

Start se obvykle skládá ze startovací plošiny (rampy) vyvýšené nad povrchem hřiště (viz oddíl 4.8 níže). Závodník stojí nehybně na startovní plošině s oběma nohama na skateboardu a na signál od funkcionáře závodu nebo časoměřiče vyrazí po plošině dolů na závodní dráhu. Deska závodníka musí mít po celou dobu startu kontakt se zemí všemi čtyřmi koly. Signalizační zařízení určuje, kdy závodník odstartoval.

4.8 Startovací rampa

(Povinné pro hlavní, hlavní a hlavní sankce)

Startovací rampy musí:

- Mějte minimálně 0,75 metru na výšku.
- Mějte maximálně 2 metry na výšku. Na požádání lze udělit výjimky.
- Maximální úhel od horizontály je 45 stupňů.
- Měl by být vybaven zárazkou (pro zadní kola) kolmou ke konci plošiny a 4 cm a 7 cm na výšku.
- Obsahují přechody o minimálním poloměru 1 metr.
- Být umístěn ne blíže než 4 metry od prvního kužele na trati.
- Poskytněte závodníkovi dráždla, aby je mohl zatáhnout pro pohon od začátku.
- Umístit signalizační zařízení tak, aby bylo možné signalizovat časoměrné zařízení když závod začíná z rampy. Při použití páskových spínačů by měly být ideálně umístěny před vozíkem a kolmo zarovnané s dráždlem. Zvažte délku prkna a velikost závodních dětí, abyste našli nejlepší pozici.

4.9 Kužele a průběh

Na povrchu trati jsou umístěny kužely, které označují otočné body pro závodníka. Kužele musí být uspořádány v levém/pravém pořadí podél trati. Rozteč a umístění kuželů závisí na typu dráhy (viz část 5). Cílem závodu je úspěšně projet každý otočný bod v nejrychlejším čase.

Slepé kužely (také známé jako gimme cones) jsou kužely, které jsou umístěny v odsazené poloze ve srovnání s předchozími a následujícími kužely, takže zatáčení je snazší, spíše než těžší a vytváří nepřírozený obrat. Přijatelný slepý kužel je takový, který se stále dotýká přímky mezi předchozím a následujícím kuzelem od středu ke středu. Extrémnější umístění slepého kužele není povoleno v těsném, rovném nebo hybridním slalomu.

Mohou však být použity v obřím slalomu nebo super obřím slalomu, pokud je to nutné k zajištění přiměřeného kurzu při zatáčení silnice.

Trať musí být nastavena tak, že jezdec projede první kužel po pravé straně, jedinou výjimkou je zrcadlová dráha dvoudráhové trati. Trať musí být také označena tak, aby ukazovala směr vstupu do tratě. Jakmile je trať nastavena, činovníci tratě vyznačí kolem každého kužele kruh s kužely, aby určili umístění kuželů po každé jízdě a určili posunutí kuželů během jízdy. Poznámka: Slepé kužely není dovoleno umísťovat s kratšími prostorovými limity, jak je definováno v části 5.

Rozteč kuželů se měří od středu ke středu.

Specifikace kužele:

- Průměr základny: 140 mm +/- 20 mm (šířka 5,25 palce)
- Výška kužele: 230 mm +/- 30 mm (výška 9 palců)
- Materiál: Plast
- Konstrukce: Dutá (nízká hmotnost)
- Základní příruba: Není povoleno
- Žádné otvory v boční stěně kužele.

4.10 Dokončit

Cíl tvoří čára kolmá k trati. Cíl musí poskytnout časoměrnému zařízení signál k zastavení měření, když závodník projede cílem.

5. DISCIPLÍNY SLALOMU

5.1 těsný slalom (TS)

- Záměr kurzu: Otestujte schopnost závodníka zatáčet velmi rychle, s občasným rytmem přerušení a odsazení od linie pádu. Kurz je primárně po linii pádu závodního povrchu. Všechny zatáčky jsou krátké.
- Může být provozován na rovném nebo nakloněném povrchu.
- Meze rozteče kuželů: 1,5 m až 3,0 m (5 až 10 stop)
- Návrh rozteče kužele: 1,7 až 2,0 m (5,5 až 6,5 stop)
- Délka kurzu: 25 až 100 kuželů. (Návrh: 50 šíšek)
- Návrh rozmístění kuželů: 50 kuželů (pro hlavní/hlavní závody – toto je povinné minimum)

5.2 rovný slalom (SPS)

- Záměr tratě: Otestujte schopnost závodníka otočit se co nejrychleji na běžném rovném liniový kurz po linii pádu závodního povrchu bez přerušení rytmu a posunů. Hřiště může obsahovat zakřivené úseky. Všechny zatáčky jsou krátké.
- Může být provozován na rovném nebo nakloněném povrchu.
- Meze rozteče kuželů: 1,6 až 2,5 m (5,25 až 8,25 stop)
- Návrh rozteče kužele: 1,8 až 2,1 m (6 až 7 stop)
- Délka kurzu: 25 až 100 kuželů. (Návrh: 50 šíšek)
- Návrh rozmístění kuželů: 50 kuželů (pro hlavní/hlavní závody – toto je povinné minimum)

5.3 Hybridní slalom (HS) [také známý jako speciální slalom (SS)]

- Záměr tratě: Otestujte schopnost závodníka rychle zatáčet s neustálými změnami přerušení a odsazení od linie pádu. Hřiště může kombinovat spádové sekce, úhlové sekce a zakřivené sekce. Zatáčky jsou směsí krátkého a středního poloměru.
- Používají se šikmé plochy se středním sklonem. (Návrh: 3% až 8% stupeň.)
- Meze rozteče kuželů: 1,5 m až 4,5 m (5 až 14,75 stop)
- Návrh rozteče kužele: 2,0 až 3,0 m (6,5 až 10 stop)
- Délka kurzu: 25 až 100 kuželů (návrh: 50 kuželů)
- Návrh rozmístění kuželů: 50 kuželů (pro hlavní/hlavní závody – toto je povinné minimum)

5.4 obří slalom (GS)

- Záměr tratě: Otestujte schopnost závodníka provádět různé zatáčky s krátkým, středním a dlouhým poloměrem přes trať. Trať by měla využívat celou šířku závodního povrchu, přičemž trať by měla zakřivit hladkou cestu dolů z kopce. V závislosti na šířce vozovky může být provozován s jedním nebo dvěma jízdními pruhy. Rychlosti jsou vyšší než u hybridního slalomu.
- Používají se šikmé plochy se středně strmým sklonem. (Návrh: 3% až 10% stupeň.)
- Meze rozteče kuželů: 2,0 m až 10 m (6,5 až 33 stop)
- Návrh rozteče kužele: 3,0 m až 5,0 m (10 až 16,5 stop)
- Délka kurzu: 20 až 60 jednotek. (Návrh: 40 šíšek)
- Návrh rozmístění kuželů: 40 kuželů (pro hlavní/hlavní závody – toto je povinné minimum)

5.4 Super-GS (SGS)

- Záměr kurzu: Otestujte schopnost závodníka provádět vysokorychlostní zatáčky s dlouhým poloměrem chod. Trať by měla využívat celou šířku závodního povrchu, přičemž trať by měla zakřivit hladkou cestu dolů z kopce. Rychlosti jsou mnohem vyšší než ve slalomu. Závodníci se otáčejí při zastrčení o celé podseky tratě. Kužele určují otočné body, nejen zatáčky na silnici (pro odlišení od závodů ve sjezdu).
- Používají se šikmé plochy se středně strmým sklonem. Cesta sleduje několik přirozených zatáček a změn sklonu. (Návrh: 3 % až 10 % celkové známky.)
- Meze rozteče kuželů: 3,0 m až 20 m (10 až 66 stop)
- Návrh rozteče kužele: 5 až 15 m (10 až 49 stop)
- Délka kurzu: 20 až 50 kuželů. (Návrh: 30 šíšek)
- Návrh rozmístění kuželů: 30 kuželů (pro hlavní/hlavní závody – toto je povinné minimum)

5.5 slalom s náklonem (BS)

- Kurz s nakloněnými břehy na obou stranách. • Kužele jsou obvykle umístěny na březích.
- Kužele na rovině mohou být použity na začátku nebo na konci kurzu.
- Podobné vzdálenosti kuželů jako Giant a Super-G, ale samozřejmě přizpůsobené typu dostupného klopeného hřiště (příkop, skatepark atd.).

5.6 kyberslalom (CS)

Disciplíny kybernetického slalomu byly vynalezeny, aby umožnily závodníkům v různých oblastech porovnávat úroveň dovedností, aniž by spolu závodili. První kybernetický slalom byl vynalezen na fóru NCDSA počátkem roku 2000. Rychle si získal popularitu a stal se de facto výzvou v kyberslalomu. Kompletní popis kybernetického slalomu NCDSA 25 najdete v sekci Zdroje na www.slalomskateboarder.com.

5.7 Pokusy o světový rekord

Podrobný popis předpisů týkajících se pokusů o světový rekord lze nalézt v dokumentu Pravidla světového rekordu ISSA, který je k dispozici v sekci Zdroje na www.slalomskateboarder.com.

6. ZÁVODNÍ BĚHY

6.1 Tréninkové jízdy

Každému závodníkovi bude před kvalifikačními koly udělen minimálně 1 tréninková jízda na dráhu – dvě na duálních tratích (jedna na dráhu) – na nově nastavených tratích.

6.2 Začátek běhu

Začátek jízdy se musí řídit předvídatelným a konzistentním pořadím pro všechny závodníky:

- Závodníci jsou přivoláni na start a zaujmou připravenou pozici na startovní rampě/oblasti.
- Činovníci závodu určí, že trať je připravena a závodníci připraveni.
- Systém měření času je aktivován a závodníci obdrží zvukový signál. Pak,
- BUĎ systém měření času poskytne start s pravidelným jednosekundovým pípnutím nebo náhodné pípnutí.

6.2.1 Začněte náhodným pípnutím

- Systém časování poskytuje jeden nebo více „připravených“ tónů, po nichž následuje Start tón v NÁHODNÉM intervalu mezi 1 a 4 sekundami. (Povoleno ve všech závodech; POVINNÉ na Main/Major pro kvalifikaci i závody typu head-to-head).
- Po signálu start se hodiny spustí pro oba kurzy, bez ohledu na to, zda závodníci projeli startovní čáru. Pokud závodník odstartuje před startovním signálem, závod bude pro tuto jízdu diskvalifikován; pokud závodník odstartuje po startovním signálu, není udělena žádná další penalizace. Reakční čas se však přičítá k celkovému času tohoto běhu.

6.2.2 Alternativa/ start s pravidelným pípnutím

- Systém časování poskytuje tóny v 1sekundových intervalech – 3 sekundy do startu/2 sekundy do startu/1 sekunda před startem/startem (povoleno POUZE na závodech Plain/Basic/Prime) Po startovním signálu se hodiny spustí, jakmile závodník projde startovní čárou.

Signál Start se musí lišit výškou, dobou trvání nebo hlasitostí od předchozích tónů.

6.3 Úspěšné absolvování kurzu

Závodní skateboard se považuje za úspěšně projetí tratí, pokud:

- Projde startovní čárou a spustí časoměrné zařízení;
- Míjí kužely na správné straně;
- Míjí kužel(y) na nesprávné straně, ale přemísťuje kužel(y) (jak je definováno v části 6.4);
- Projede cílem a spustí časomíru;
- Projede cílovou čárou s oběma nohama na desce;

A

- Závodník není diskvalifikován z jiných důvodů.

6.4 Posuny kužele

Kužel se počítá jako posunutý, pokud dojde k některému z těchto případů:

- Celá základna kužele je mimo celý kužel-kruh na povrchu hřiště.
- Kužel je převrácený a nestojí vzpřímeně.

(Pokračování na další straně)

Kužel NENÍ počítán jako posunutý, pokud je převržen vnějším činitelem (zahrnuje zasažení kuželem ze sousedního hřiště).

Kuželový trest bude:

- 0,1 sekundy pro závody ve slalomu (TS, SPS, HS, SS) • 0,2 sekundy pro závody GS • 0,3 sekundy pro závody Super-GS • 0,3 sekundy pro klopený slalom

6.5 Diskvalifikace Závodník je

během běhu diskvalifikován za kteroukoli z následujících věcí:

- Spustí se před náhodným pípnutím.
- Neúspěšné absolvování kurzu.
- Přemístění více než 9 kuželů.
- Přemístění jakéhokoliv kužele kontaktem nad koleno.
- Položení jakékoli části těla kromě rukou (ruk) na povrch dráhy během závodu.
- Nesportovní chování (zásah do závodníka, poškození vybavení apod.).

6.6 Cíl jízdy Čas pro

každého závodníka se zastaví, když závodník projede cílem.

Po projetí cílem může závodník zastavit jakýmkoliv způsobem (zlom, skluz, carve, zatáčka do kopce atd.).

7. VÝPOČET ČASU

7.1 Výpočet výsledného času Čas pro každého

závodníka se vypočítá podle vzorce: $RT = ET + (\text{přemístění kuželů} \times \text{Penalta za kužel})$

- RT je výsledný (konečný) čas • ET je čas uplynulý od počátečního tónu (náhodné pípnutí) nebo startovní čáry (běžné pípnutí) do cíle závodníka

7.2 Diskvalifikace a absence: Kvalifikace závodu bez H2H finále

Kvalifikace a závod bez H2H finále.

Pokud je závodník diskvalifikován pro běh, uplynulý čas (ET) je nastaven na DQ.

Pokud závodník v běhu chybí, je uplynulý čas (ET) nastaven na DNR.

DQ a DNR budou také výsledným časem (RT).

7.3 Diskvalifikace, absence a maximální časový rozdíl pro finále H2H

Pokud je závodník diskvalifikován pro běh, uplynulý čas (ET) je nastaven na DQ.

Pokud závodník v běhu chybí, je uplynulý čas (ET) nastaven na DNR.

Maximální výsledný čas (RT) pro poraženého = vítěz RT plus Maximální časový rozdíl.

DQ a DNR nastaví výsledný čas (RT) na maximální RT.

Maximální časový rozdíl:

- 1 sekunda (pro Tight, Straight a Hybrid). 1,5 sekundy (pro Giant).

7.4 Opatření pro nerozhodné

výsledky Pokud by závodníci měli být během závodu nerozhodní, platí následující v uvedeném pořadí:

- Během kvalifikačních jízd 1.
 - Pomalejší jízda (výsledný čas) každého závodníka je porovnána a nerozhodný výsledek.
 - Závodník s nejnižším počtem kuželů se stane vítězem nerozhodného výsledku.
 - Závodníci, kteří jsou stále nerozhodní, jsou zařazeni do přímého nasazování v náhodném pořadí mezi vázanými závodníky.
- Během soutěže s jednou dráhou:
 - Druhá nejpomalejší jízda (výsledný čas) každého závodníka je porovnána tak, aby se zlomila remíza.
 - Závodník s nejnižším počtem kuželů se stane vítězem nerozhodného výsledku.
 - Pokud to nerozhodne, jsou závodníci v konečném umístění nerozhodní.
- Během soutěže typu head-to-head:
 - Rychlejší jízda (výsledný čas) každého závodníka je porovnána s výsledkem nerozhodného výsledku.
 - Závodník s nejnižším počtem kuželů se stane vítězem nerozhodného výsledku.
 - Závodník s vyšším umístěním v kvalifikačním kole bude vyhlášen vítězem kola typu head-to-head.

8. ZÁLOŽKY/ FORMÁT ZÁVODU

8.1 Velikost držáků

Závodní závorky musí být formulovány následovně. Velikost kvalifikační skupiny je určena po provedení kvalifikačních jízd, přičemž jsou vyloučeni všichni závodníci, kteří nezískali kvalifikační čas (po DQ v obou jízdách):

Kvalifikační skupina rovná nebo větší než	Kvalifikační skupina menší nebo rovno	Hlava na hlavě velikost držáku
2	3	2 (konečná)
4	7	4 (semifinále)
8	15	8 (čtvrtfinále)
16		16 nebo ABC skupiny po 8

8.2 Výsev závorek

Závodní konzola musí být postavena umístěním kvalifikujících se závodníků do uvedených pozic.

16-skupina	8-skupina	4-skupina	
1	1		
16			
8	8	1	
9			
4	4	4	
13			
5	5		Finále pro 1., 2
12			
2	2		Útěcha pro 3., 4
15			
7	7	2	
10			
3	3	3	
14			
6	6		
11			

8.3 Konečné umístění závodníků

Konečné umístění závodníků v soutěži head-to-head je následující:

- Závodníci, kteří neobdrželi kvalifikační čas kvůli DQ v obou jízdách, se podělí o poslední místo.
- Závodníci, jejichž kvalifikační čas je nezařadí do čelních sestav, obdrží a konečné umístění odpovídající jejich kvalifikačnímu umístění.
- Závodníci vyřazení ve skupině 16 obdrží místa 9-16 v pořadí podle jejich kvalifikace umístění.
- Závodníci vyřazení ve skupině 8 obdrží místa 5-8 v pořadí, v jakém se kvalifikovali umístění.
- Vítěz kola útěchy získává 3. místo; poražený získává 4. místo.
- Vítěz finálového kola získává 1. místo; poražený získává 2. místo.

9. ZVLÁŠTNÍ SITUACE A VÝJIMKY

9.1 Opakované spuštění

9.1.1 Situace vedoucí k Re-Run

Re-Run může být udělen v následujících případech:

- Porucha časovacího zařízení.
- Startovací rampa je posunutá nebo poškozená.
- Kurz není správně nastaven s každým kuželem v kruhu.
- Závodník je rušen vnějšími činiteli (lidé na trati, zvířata, foukání větru kužely, fotbalový míč na hřišti atd.).

V takových případech musí závodník opustit trať, zvednout ruku a okamžitě požádat o Re-Run.

(Pokračování na další straně)

9.1.2 Situace NEVEDOUcí K Re-Run

- Kužel ze sousední dráhy překáží závodníkovi.
- Kužel z vlastní dráhy závodníka překáží závodníkovi.
- Vlastní skateboard, chrániče, oblečení nebo jiné vybavení závodníka selže.
- Závodník okamžitě neopustí trať a nepožádá o Re-Run.

9.1.3 Postup opětovného spuštění

U tratí s jednou dráhou nebo během kvalifikačních kol:

- Závodník obdrží Re-Run v čase určeném funkcionáři závodu.

Pro soutěž Head-to-Head v rámci soutěžních kol:

- Soupeř závodníka je informován a může se rozhodnout, že bude také opakovat jízdu.
- Pokud se soupeř rozhodne pro Re-Run, oba závodníci absolvují Re-Run současně.
- Pokud se soupeř rozhodne NEPODAT OPAKOVAT, jeho/její výsledky z předchozího běhu zůstávají v platnosti tak jak je.
- Pokud se soupeř rozhodne NEVYHNAT RE-Run, závodník musí provést svůj Re-Run sám.

Re-Run musí být dokončen před dokončením aktuálního kola.

Původní výsledky běhu jsou vyřazeny a výsledky Re-Run jsou zaznamenány.

9.2 Opuštění závodu

Pokud by měl být závod přerušen funkcionáři závodu, pro určení konečného umístění závodníků platí následující:

Během kvalifikace nebo závodů v jedné dráze:

- Pokud celé pole závodníků nedokončí svůj první běh, závod je prohlášen za neplatný a konečné výsledky nejsou zveřejněny.
- Pokud celé pole závodníků dokončilo svou první jízdu a závod je během druhé jízdy opuštěn, pak se pro určení umístění použijí pouze výsledky první jízdy.

Během závodu Head-to-Head:

- Závodníci, kteří nenastoupí do soubojů typu head-to-head, obdrží výsledky jako obvykle na základě ukončené kvalifikační kola.
- Závodníci vyřazení během celých kol obdrží umístění jako obvykle.
- Závodníci, kteří aktuálně soutěží v přerušném kole (oba jízdy nebyly dokončeny), obdrží zbývající umístění na základě svých kvalifikačních časů.

9.3 Protesty

Protesty jsou povoleny pouze ve vyšších soutěžích (hlavní, hlavní). Protesty nejsou povoleny v soutěžích s nižším statusem (Prime, Basic, Plain). Postup je:

1. Funkcionáři závodu poskytnou závodníkovi protestní formuláře, které musí vyplnit.
2. Do 10 minut po skončení aktuálního kola (kvalifikace, skupina 16 atd.) vyplní závodník protestní formulář. Na formuláři závodník uvádí, které pravidlo nebylo dodrženo, a zahrnuje prohlášení nebo důkazy.
3. Funkcionáři závodu tvoří protestní porotu složenou z
 - Hlavní rozhodčí závodu.
 - Člen závodní poroty (měl by být vybrán před začátkem závodu).
 - Jedna osoba vybraná po dohodě členem jury závodníka a hlavním rozhodčím závodu.
4. Protestní jury zkontroluje písemný protestní formulář, může požádat o svědky a může hovořit s dotčeným závodníkem (závodníky).
5. Protestní porota vynese konečný verdikt s jedním z následujících výsledků:
 - Závodník má povoleno opakování (v souladu s pravidly pro opakování).
 - Počet kuželů závodníka nebo stav DQ je upraven na základě důkazů.
 - Nejsou provedeny žádné změny ve výsledcích.

Rozhodnutí protestní poroty je konečné a nelze proti němu znovu protestovat.

Závodník může podat protest pouze na akce, kterých se účastnil.

10. KLASIFIKACE ZÁVODNÍKŮ, SKUPINY ZÁVODNÍKŮ; OCENĚNÍ A CELKOVÝ VÍTĚZ

10.1 Klasifikace závodníků

Jsou uznávány následující klasifikace závodníků. Závodník může závodit v jedné a pouze jedné klasifikaci pro každého závod.

Úroveň dovedností

- Pro / Amatér (sebe deklarováný; genderově otevřený)

Rod

- Žena

Stáří

- Junioři (17 a mladší): Závodníci, jejichž věk v aktuálním kalendářním roce nedosáhne 18 let.
- Dospívající (14 a méně): Závodníci, jejichž věk v aktuálním kalendářním roce nedosáhne 15 let.
- Děti (11 a méně): Závodníci, jejichž věk v aktuálním kalendářním roce nedosáhne 12 let.
- Masters: Závodníci, jejichž věk je 45 let nebo starší.
- Velmistři: Závodníci, jejichž věk je 55 let nebo starší.

OTEVŘENO

- Všichni závodníci soutěží ve stejné divizi bez ohledu na úroveň dovedností, pohlaví, věk atd.

10.2 Seskupení závodníků

Pořadatel závodu rozhodne, které klasifikace závodníků poběží samostatně a které seskupené pod klasifikací „otevřená“. Doporučuje se zavádět seskupení závodníků pouze v případech, že je ve skupině více než 8 závodníků. Pořadatel závodu může zvolit použití různých tratí pro různé skupiny závodníků (např. méně náročný závod „Kids“). Seskupení mohou používat logické kombinace výše uvedených klasifikací závodníků (např. skupina Amatér-Žena-Kid).

10.3 Ceny a odměny

Udělování cen, bodů a dalších položek může být přiděleno do různých klasifikací závodníků, i když závod není odděleně seskupen tímto způsobem (např. udělení ceny nejlepšímu ženskému v závodě se všemi závodníky v jedné „otevřené“ skupině). Ne každá soutěž udělí body, ceny a medaile každé z těchto klasifikací.

10.4 Celkový vítěz

Událost s několika závody může udělit ocenění pro celkového vítěze. Způsob výpočtu celkového vítěze je:

- Závodníci se mohou zúčastnit libovolného počtu závodů.
- Jedna událost je prohlášena za „rozhodující“ před zahájením soutěže. Pokud žádná disciplína nebyla prohlášena za nerozhodný výsledek, pak se jako nerozhodný výsledek použije první registrovaná disciplína podniku.
- Závodníci obdrží body v každém závodě podle tabulky (níže).
- Závodníci jsou seřazeni od nejvyššího k nejnižšímu součtu celkových bodů za všechny události.
- Remíza se přerušuje porovnáním umístění závodníka v soutěži „rozbití nerozhodného výsledku“.

Bodové hodnoty pro určení celkového umístění							
1. místo = 200	2. místo = 180	3. = 160	4. = 150	5. = 145	6. = 140	7. = 136	8. = 132
9. = 129	10. = 126	11. = 124	12. = 122	13. = 120	14. = 118	15. = 116	16. = 115
17. = 114	18. = 113	19. = 112	20. = 111	21. = 110	22. = 109	23. = 108	24. = 107
25. = 106	26. = 105	28. = 103	30. = 101	29. = 102		31. = 100	32. = 99
33. = 98	Od 33. místa do 80. místa se body snižují o 1 bod za každé místo					DQ = 50	DNR = 0

POKYNY ŘEDITELE SOUTĚŽE

10.5 Funkcionáři kurzu

- Povinní funkcionáři kurzu
- Hlavní rozhodčí závodu – rozhoduje na kopci a je vedoucím protestní poroty.
Doporučení funkcionáři kurzu
- Head Timer – Spouští časovací zařízení a zaznamenává konečné počty kuželů.
- Head Cone Judge – Koordinuje kuželové rozhodčí a informuje Head Timer o konečném počtu kuželů a DQ pro každého závodníka. Další případní funkcionáři kurzu
- Soudci kuželů – Počítejte posunuté kužely, určete, zda závodník dokončil trať správně.
Kromě toho jsou na hlavních a hlavních schválených akcích vyžadováni soudci z kužele.

(Pokračování na další straně)

Všem závodníkům by mělo být jasné, kteří lidé jednají jako činovníci trati a kteří pouze vykonávají administrativní, dobrovolné nebo manuální práce. Doporučuje se, aby činovníci tratě nosili nějaký druh identifikačního oblečení (speciální košile, klobouk, vesta atd.).

10.6 Přípustné odchylky od pravidel

Odchylky od těchto pravidel jsou přípustné za následujících podmínek:

Pro hlavní a hlavní soutěže o status:

- Změny musí být jasné uvedeny v žádosti o udělení sankce za soutěž.
- Změny musí být deklarovány v písemné komunikaci se závodníky před závodem.
- Odchylky musí být malé, málo a nesmí významně měnit povahu závodu.

Příklady možných variací: variace specifikace startovací rampy (větší, menší atd.); odpočítávání tónů variace.

Pro soutěže o status Prime, Basic a Plain:

- Změny musí být jasné uvedeny v žádosti o udělení sankce za soutěž.
- Změny musí být závodníkům oznámeny v den závodu (např. na srazu závodníků popř oznámení).
- Jsou povoleny variace, které mění povahu závodu.
- Příklady možných variant: spouštění tlakem vs. spouštění po rampě; ABC bracketing systém do rozšířit počet závodníků, kteří vstupují do bojových kol; absolvování 4 jízd na jednodráhovém závodě místo 2 jízd.
- Regionální koordinátoři soutěže ISSA zkontrolují žádosti o udělení sankce a mohou snížit status soutěže na základě počtu a velikosti deklarovaných odchylek od těchto pravidel.

Další specifikace lze stáhnout z [příručky doporučení stavu ISSA](#).

11. ALTERNATIVNÍ ZÁVODNÍ FORMÁTY

11.1 MOŽNOST formátu alternativního maximálního kužele/bez časové penalizace

(platí pouze pro obyčejné, základní a základní rasy)

Závody s maximálním kuzelem/bez časového trestu jsou možností, kterou si organizátoři mohou vybrat pro pořádání závodů na skateboardu ve slalomu. Organizátoři by měli při výběru této možnosti vzít v úvahu faktory, jako je technická obtížnost tratě a podmínky tratě.

- Žádná časová penalizace za zasažení každého jednotlivého kužele.
- Maximální počet povolených přemístěných kuželů stanovený pořadatelem závodu pro konkrétní Události.
- Každý závodník může přemístit maximální počet povolených přemístěných kuželů bez penalizace. • Jeden další kužel přesahující maximum znamená diskvalifikaci. • Žádná časová penalizace za chybný start; spíše chybný start bude diskvalifikací.

11.2 MOŽNOST Alternativního formátu s dvojitou eliminací

(platí pouze pro obyčejné a základní závody)

Double-Elimination je alternativní formát, který si organizátoři závodu mohou vybrat jako možnost pro pořádání závodů na skateboardu ve slalomu. Pořadatelé by měli před výběrem této možnosti zvážit faktory, jako je to, zda je každý pruh svou povahou identický (tj. malý nebo žádný koruna na silnici, nebezpečí na povrchu, zatáčky atd.). Tento formát se hodí k většímu zapojení diváků s kratší dobou mezi běhy pro různé diferenciální výpočty.

11.2.1 Držák vítězů

- Všichni závodníci jsou nasazeni podle kvalifikačních časů. • Závodník s vyšším nasazením v každé rozjíždce musí mít volbu dráhy. • Závodníci budou závodit jednou ve vybraných drahách. • Vítězové v každé rozjíždce postoupí do další skupiny. • Poražení v každé jízdě musí být umístěni do držáku Do-or-Die.

11.2.2 Držák poražených

- Závodníci v závorce Do-Or-Die budou umístěni podle kvalifikačních časů. • Závodník s vyšším nasazením v každé rozjíždce musí mít volbu dráhy. • Závodníci budou závodit jednou ve vybraných drahách. • Poražení v závorce Do-Or-Die jsou eliminováni. • Vítězové v závorce Do-Or-Die postupují do další skupiny.

11.2.3 Finále

- Jeden závodník vzejde ze skupiny vítězů bez ztráty. • Jeden závodník vyjde ze závorky Do-Or-Die s jednou ztrátou. • Závodník s vyšším nasazením musí mít volbu dráhy. • Pokud vyhraje závodník ze seznamu vítězů, závod je u konce. • Pokud vyhraje závodník z Do-Or-Die Bracket, závodníci závodí znovu. • Je-li požadována druhá jízda, závodník s vyšším nasazením musí mít volbu dráhy.

11.2.4 Zvláštní pravidla pro závodní formát s dvojitou eliminací • Jakákoli

- diskvalifikace je ztrátou. • Pokud jsou oba závodníci v rozjíždce diskvalifikováni, nepostupuje žádný závodník. • BYE pro soupeře v závorkách v závorkách Winners a Do-Or-Die.

11.2.5 KOMBINOVANÝ formát Dual-Racing/Double-Elimination

- V závislosti na počtu závodníků se promotéři mohou rozhodnout KOMBINOVAT formát Dual-Racing (závodníci závodí dvakrát v každé skupině, pro druhou jízdu se přepínají, vítěz je určen celkovým celkovým časem) s formátem Double-Elimination. • V tom případě, když se závodění dostane do finále 4: • 1v4 a 2v3
- Poražení postupují do skupiny „útěchy“ (3. a 4. místo). • Vítězové postupují do „finálové“ (1. a 2. místo) skupiny.