

Wettkampfordnung WCMX

Qualifikationsmodus und Judge-Regeln für alle
nationalen, überregionalen und regionalen
Meisterschaften und Meisterschaftsserien

Inhalt

1	Durchführungsrichtlinien:	3
1.1	Allgemeines:	3
1.1.1	Wettkampfleitung:.....	3
1.1.2	Starterklassen:	3
1.1.3	Änderung der Einstufung in eine Starterklasse:	4
1.1.4	Zusätzliche Klasseneinteilungen:.....	4
1.1.5	Laufzeit und Durchführung:.....	4
1.2	Ausländische Teilnehmer	5
1.3	Antidoping	5
2	Durchführung von Wettkämpfen:.....	5
2.1	Verhaltensmaßregeln für Teilnehmer:	5
2.2	Wettkampfleitung:	5
2.3	Startreihenfolge:.....	6
2.4	Ergebnisse:	6
2.5	Strafen:	6
3	Wettkampffahr und Anzahl der Wettkämpfe:	6
4	Punktesystem und Wertungen	6
4.1	Punktesystem und Wertungen pro Wettkampf in Meisterschaftsserien:.....	6
4.2	Punktesystem und Wertungen pro Punkterichter:	7
5	Wettkampfdisziplinen:	7
5.1	Allgemeines:	7
5.2	Schutzausrüstung:	8
5.3	Laufwiederholungen:.....	8
5.4	Disziplinen:	8
5.4.1	Overall:.....	9
5.4.2	Bowl.....	9
5.5	Änderungen in der Durchführung:	10
5.6	Zusätzliche Disziplinen:.....	10

1 Durchführungsrichtlinien:

1.1 Allgemeines:

1.1.1 Wettkampfleitung:

Die Wettkampfleitung besteht aus dem Veranstaltungsleiter und dem Wettkampfgericht.

1.1.2 Starterklassen:

Es gelten folgende Klasseneinteilungen und Anforderungen:

Division 1 - Männer:

Jeder, der sich qualifiziert, kann in der offenen Klasse teilnehmen.

Der Fahrer zeigt fortgeschrittene WCMX Fähigkeiten und muss größere und stärker herausfordernde Tricks als Division 3, 4 & 5 abschließen.

Der Fahrer muss über den mittleren Richtwert hinausgehen und Rails, Coping Grinds, fortgeschrittene Manual Variationen, Flips, Spins und Handplants zeigen, sofern der Skatepark dies erlaubt.

Der Fahrer sollte jedes Element des Kurses mindestens einmal einbeziehen, jedoch aber den Skatepark in seiner vollen Größe nutzen.

Die Fahrer dürfen Helfer in Anspruch nehmen, sollte der Helfer den Fahrer jedoch berühren oder ihm in irgendeiner Form maßgeblich bei der Ausführung eines Tricks helfen, werden Punktabzüge im Ermessen der Judges erfolgen.

Division 2 - Frauen:

Die Fahrerin zeigt fortgeschrittene WCMX Fähigkeiten und muss größere und stärker herausfordernde Tricks als Division 3, 4 & 5 abschließen.

Die Fahrerin muss über den mittleren Richtwert hinausgehen und Rails, Coping Grinds, fortgeschrittene Manual Variationen, Flips, Spins und Handplants zeigen, sofern der Kurs dies erlaubt.

Die Fahrerin muss jedes Element des Kurses mindestens einmal einbeziehen.

Die Fahrerinnen dürfen keine Hilfe bei der Ausführung eines Tricks an sich haben, jedoch dürfen sie einen Anschieber nehmen, um Rampen hoch und/oder aus der Bowl zu kommen.

Fahrerinnen dürfen Spotter in Anspruch nehmen, sollte der Spotter den Fahrer jedoch berühren oder ihm in irgendeiner Form maßgeblich helfen, werden Punktabzüge im Ermessen der Judges erfolgen.

Division 3 – Fortgeschrittene ab 16 Jahren (Männer & Frauen):

Für Fahrer, die nicht in der offenen Klasse starten wollen.

Die Fahrer müssen die Beherrschung von Rollstuhlfertigkeiten, Manuals und Variationen, Carving, Drop-Ins, Gaps, Treppen, Laybacks und Airs zeigen.

Die Fahrer dürfen keine Hilfe bei der Ausführung eines Tricks an sich haben, jedoch dürfen sie einen Anschieber nehmen, um Rampen hoch und/oder aus der Bowl zu kommen.

Die Fahrer dürfen Spotter in Anspruch nehmen, sollte der Spotter den Fahrer jedoch berühren oder ihm in irgendeiner Form maßgeblich helfen, werden Punktabzüge im Ermessen der Judges erfolgen.

Division 4 – Fortgeschrittene unter 16 Jahren (Männer & Frauen):

Für Fahrer, die nicht in der offenen Klasse starten wollen.

Die Fahrer müssen die Beherrschung von Rollstuhlfertigkeiten, Manuals und Variationen, Carving, Drop-Ins, Gaps, Treppen, Laybacks und Airs zeigen.

Die Fahrer dürfen keine Hilfe bei der Ausführung eines Tricks an sich haben, jedoch dürfen sie einen Antrieber nehmen, um Rampen hoch und/oder aus der Bowl zu kommen.

Die Fahrer dürfen Spotter in Anspruch nehmen, sollte der Spotter den Fahrer jedoch berühren oder ihm in irgendeiner Form maßgeblich helfen, werden Punktabzüge im Ermessen der Judges erfolgen.

Division 5 – Beginner unter 16 Jahren (Männer & Frauen):

Die Fahrer müssen unter 2 Jahren Erfahrung im Skatepark haben und die Beherrschung von Rollstuhlfertigkeiten, Duck Walks, Wheelies, Wheelies von einer Rampe runter und Carving zeigen.

Die Fahrer dürfen keine Hilfe bei der Ausführung eines Tricks an sich haben, jedoch dürfen sie einen Antrieber nehmen, um Rampen hoch und/oder aus der Bowl zu kommen.

Die Fahrer dürfen einen Betreuer mit im Kurs haben, um sie durch ihren Lauf zu lotsen.

Die Fahrer dürfen sowohl den Betreuer als auch Antrieber als Spotter in Anspruch nehmen, mit Punktabzügen, die milder ausfallen als in den höheren Klassen.

1.1.3 Änderung der Einstufung in eine Starterklasse:

Die Wettkampfleitung behält sich das Recht vor Fahrer eine Klasse niedriger einzustufen, sollten diese nicht über ausreichende Fähigkeiten für die bisher eingeteilte Klasse verfügen.

Die Bestplatzierten der Division 3 (Beginner U16) werden eine Klasse höher in Division 2 eingestuft.

Eine Aufnahme in die Klassen Open und Frauen erfolgt nicht automatisch. Wenn die Fahrer/innen nicht die erforderlichen Fähigkeiten dafür besitzen, werden sie, abhängig vom Alter, in die Divisionen 1 oder 2 eingeteilt

Fahrer dürfen vor dem Wettbewerb, vorbehaltlich der Verfügbarkeit der Wettkampfleitung, höhere Klassen ausprobieren.

1.1.4 Zusätzliche Klasseneinteilungen:

Die Wettkampfleitung darf eine zusätzliche Klasseneinteilung einplanen und durchführen.

1.1.5 Laufzeit und Durchführung:

Die Laufzeit kann von Wettbewerb zu Wettbewerb variieren und wird nach Einschätzung des Kurses festgelegt. Die allgemeine Richtlinie für Ausrichter sind 120 Sekunden Laufzeit. Alle Fahrer werden vor Beginn des Wettbewerbs über die genaue Laufzeit informiert.

Es werden 2 Läufe je Fahrer durchgeführt, der Lauf mit der niedrigeren Wertung wird gestrichen.

1.2 Ausländische Teilnehmer

1. Grundsätzlich
Grundsätzlich kann ein ausländischer Teilnehmer an den deutschen Meisterschaften (in allen Starterklassen) teilnehmen und Sieger werden, vorausgesetzt dass die Events als offene Deutsche Meisterschaften ausgeschrieben sind. Deutscher Meister wird der bestplatzierte deutsche Teilnehmer.
2. Qualifikation für europäische Events
Ein Ausländer ohne deutsche Staatsangehörigkeit kann nicht Mitglied der Nationalmannschaft [WCMX Team Germany] werden und erhält somit ggf. (soweit notwendig) auch keine Teilnahmeberechtigung für europäische oder internationale Events wie z.B. Europameisterschaften oder Paralympischen Spielen.
3. Teilnehmer mit doppelter Staatsangehörigkeit
Hat ein Teilnehmer eine doppelte Staatsangehörigkeit muss er sich ggf. (soweit notwendig) entscheiden für welche Nation er an den Start gehen möchte. Grundsätzlich muss er dann aber mind. 3 Jahre für die ausgewählte Nation an den Start gehen. Ausnahme: Die beiden verantwortlichen Verbände finden untereinander eine Einigung.

1.3 Antidoping

Die Bestimmungen der Welt-Anti-Doping-Agentur (WADA) bzw. Nationalen-Anti-Doping-Agentur (NADA) in ihrer jeweils aktuellen Form finden Anwendung. Kontrollen sind jederzeit möglich.

2 Durchführung von Wettkämpfen:

2.1 Verhaltensmaßregeln für Teilnehmer:

Jeder Teilnehmer einer überregionalen oder regionalen WCMX-Competition oder WCMX Meisterschaftsserie muss eine Anmeldung persönlich unterschrieben haben. Bei Teilnehmern unter 18 Jahren bedarf es der Unterschrift eines Erziehungsberechtigten.

Die Weisungen der Offiziellen sind für alle Teilnehmer verbindlich.

Teilnehmern und Begleitern ist nur der Aufenthalt auf den freigegebenen Flächen erlaubt.

Eine spezielle Kennzeichnung (z.B. durch Armbänder) für Teilnehmer und Nichtteilnehmer wird empfohlen.

Zuwiderhandlungen, sowie unsportliche Aktionen, können mit einem Ausschluss vom Wettkampf geahndet werden. Die Entscheidung über einen Ausschluss trifft die Wettkampfleitung.

Einsprüche gegen Entscheidungen müssen binnen 48 Stunden schriftlich (per E-Mail oder Post) an die Fachbereichsleitung WCMX und die Wettkampfleitung gegeben werden. Die Fachbereichsleitung wird, ggf. nach Anhörung der Beteiligten, entscheiden, ob und in welchem Umfang eine Anpassung der Ergebnisse erforderlich ist. Ein Wettkampf kann Aufgrund einer Fehlentscheidung nicht wiederholt werden.

2.2 Wettkampfleitung:

Die Wettkampfleitung besteht aus:

- a) dem Veranstaltungsleiter
- b) dem Wettkampfrichter

Der Veranstaltungsleiter ist verantwortlich für:

- a) die Einhaltung der Wettkämpfe
- b) den Zeitplan
- c) den ordnungsgemäßen Zustand der Austragungsstätte

Bei jeder Veranstaltung muss eine medizinische Erstversorgung durch qualifizierte Ersthelfer gewährleistet sein.

2.3 Startreihenfolge:

Die Startreihenfolge für alle Entscheidungen (Vorläufe und Finale) muss ausgelost oder auf maschinellem Wege zufällig ermittelt werden.

Die Bekanntgabe der Startreihenfolge muss vor Beginn der jeweiligen Wettkämpfe erfolgen.

2.4 Ergebnisse:

Alle Ergebnisse eines Wettkampfes müssen schriftlich bekanntgegeben werden unter Angabe der erreichten Punktezahlen und Platzierungen.

2.5 Strafen:

Verstöße gegen die Wettkampfordnung können durch eine Sperre vom jeweiligen Wettkampf, in schwerwiegenden Fällen auch durch Ausschluss von weiteren Wettkämpfen geahndet werden. Zuwiderhandlungen gegen Verhaltensmaßregeln, sowie unsportliche Aktionen, können auch mit einem Ausschluss vom Wettkampf geahndet werden.

3 Wettkampfsjahr und Anzahl der Wettkämpfe:

Bis zum 31. Januar eines Wettkampfsjahres muss durch die Wettkampfleitung und Veranstaltungsleitung folgendes veröffentlicht werden:

Handelt es sich bei der jeweiligen Veranstaltung um eine WCMX- Competition oder eine WCMX- Meisterschaftsserie?

Das Wettkampfsjahr beginnt am 1.1. und endet jeweils am 31.12. eines jeweiligen Kalenderjahres. Im Falle einer Meisterschaftsserie sollen für jede Disziplin im Laufe eines Wettkampfsjahres mindestens 3 Wettkämpfe innerhalb dieser Deutschen Meisterschaftsserie angeboten werden.

Als Abschluss findet eine Finalentscheidung der Deutschen Meisterschaftsserie statt, wobei in jeder der Startklasse ein Gesamtsieger ermittelt wird. Deutscher Meister ist, wer in der gesamten Wettkampfsreihe die höchste Punktezahl erreicht hat.

4 Punktesystem und Wertungen

4.1 Punktesystem und Wertungen pro Wettkampf in Meisterschaftsserien:

1.	1000	21.	200	41.	80
2.	900	22.	190	42.	75
3.	800	23.	180	43.	70
4.	750	24.	170	44.	65
5.	700	25.	160	45.	60
6.	650	26.	155	46.	55
7.	600	27.	150	47.	50
8.	550	28.	145	48.	45
9.	500	29.	140	49.	40
10.	475	30.	135	50.	35
11.	450	31.	130	51.	30
12.	425	32.	125	52.	25
13.	400	33.	120	53.	20
14.	375	34.	115	54.	15
15.	350	35.	110	55.	10
16.	325	36.	105	56.	9
17.	300	37.	100	57.	8
18.	275	38.	95	58.	7
19.	250	39.	90	59.	6
20.	225	40.	85	60.+	5

4.2 Punktesystem und Wertungen pro Punkterichter:

Richtwert		
85-100	Punkte	muss sehr gut gewesen sein!
65-84	Punkte	überdurchschnittlicher Run
46-64	Punkte	durchschnittlicher Run
25-44	Punkte	unterdurchschnittlicher Run
0-25	Punkte	schlechter Run

5 Wettkampfdisziplinen:

Abweichungen der folgenden Regeln, Wertungen und Beschaffenheit der Flächen und Geräte müssen von der Fachbereichsleitung WCMX im DRS e.V. genehmigt und in der Ausschreibung bekanntgegeben werden.

Spezielle Disziplinen (z.B. Bowl) sind bei Einzelwettkämpfen möglich, werden jedoch ohne Wertung innerhalb der Deutschen Meisterschaftsserie durchgeführt.

5.1 Allgemeines:

Das Wettkampfgericht für alle Disziplinen setzt sich aus 3-5 Judges zusammen. Zu

Eine Person wird als Headjudge für den gesamten Wettbewerb benannt, der selbst werten kann und die anderen Judges neutral beurteilt. Der Headjudge muss Erfahrung im Behindertensport und Kenntnisse über die Auswirkungen von verschiedenen Behinderungen haben.

Die Judges sollen Erfahrung im Werten von Contests haben und die Regeln kennen. Sie sollten mit dem aktuellen Standard der jeweiligen Disziplinen vertraut, erfahrene Skater sein oder sich viel mit WCMX beschäftigen.

Nach dem jeweils ersten Lauf einer Ausscheidung sollten sich die Judges konsultieren und eine gemeinsame Wertung für den ersten Starter festlegen, um einen Richtwert für die folgenden Starts zu haben. Danach beurteilt jeder Judge eigenständig. Die Bewertung sollte nach folgenden Kriterien stattfinden:

- **Reichweite:** Wie hoch und/oder weit der Fahrer bei Airs oder Gaps kommt, gemessen von der tiefsten Stelle der Antriebsräder. Je höher/weiter ein Sprung ausgeführt wird, desto besser wirkt er sich auch auf die Kriterien Risiko und Schwierigkeit aus, jedoch nur bei kontrollierter Ausführung. Große Sprünge ohne Kontrolle wirken sich negativ auf das Kriterium Ausführung sowie die Gesamtwertung aus.
- **Ausführung:** Wie gut, sauber und kontrolliert ein Fahrer seine Tricks abschließt, einschließlich Absprung, Landung und Stürzen. Rollstuhlkontrolle und Oberkörperstabilität sind ein großer Faktor in dieser Wertung. Mit der Hand den Boden zu berühren oder darüber schleifen zu lassen zählt nicht als Sturz, wird sich jedoch negativ auf die Wertung auswirken, soweit dies nicht Teil eines Tricks ist.
- **Schwierigkeit:** Höher springen, Drehungen einfügen, Shifties, Oberkörperkombos bei Einbeziehung von Rails, Opposite Airs, Spins, Grinds, Carves, etc.
- **Vielfalt:** Denselben Trick nicht wiederholen, Spinning und Carving in verschiedene Richtungen, Corked Flips, verschiedene Rail Slides, etc.
- **Anzahl:** Wie viele Tricks der Fahrer zeigt. Hier zählt jedoch nicht nur die reine Anzahl, nicht sauber ausgeführte Tricks wirken sich negativ auf die Wertung aus.
- **Weiterentwicklung:** Ausführung von Tricks, die neu sind und sehr fortgeschritten für das Level des Wettbewerbs. Schwierige Tricks, Tricks, die noch nie zuvor gemacht wurden, oder ältere Tricks in neuer Ausführung.
- **Risiko:** Eine höhere Reichweite bei einem Trick erhöht auch das Risiko. Ausführung mehrere sehr schwieriger Tricks in Folge oder eines extrem schwierigen Tricks am Anfang eines Laufes und Tricks, die mehr Gleichgewicht erfordern, wirken sich auch positiv auf die Risikowertung eines Fahrers aus.
- **Kombinationen:** Tricks miteinander verbinden, z. B. Air zu One Wheel Manual, Tire Spin zu Drop-In, etc.
- **Raumaufteilung:** Betrachtung des gesamten Laufs, der Energie und der Benutzung des gesamten Kurses. Beginn am Anfang, Einbeziehung jedes verfügbaren Abschnitts, Ausführung möglichst vieler Tricks und keine vorzeitige Beendigung des Laufs.

- **Stürze und Instabilität:** Es werden Abzugsrichtlinien angewendet, anhand derer jeder Judge das Level des beobachteten Sturzes oder der Instabilität bestimmt. Die Judges belohnen den Fahrer erst für ihren Lauf und lassen anschließend einen Abzug pro Sturz/Instabilität einfließen.

Abzugsumfang für Skatepark Wettbewerbe:

- **Geringfügige Fehler:** Körperinstabilität während eines Tricks, leichte Berührung eines Obstacles mit der Hand zur Stabilisierung
 - **Mittelgroße Fehler:** Mit der Hand den Boden berühren oder darüber schleifen lassen, starke Berührung von Obstacles mit der Hand zur Stabilisierung
 - **Große Fehler:** Komplette Stürze, Stürze, bei denen man Hilfe zum Aufrichten des Rollstuhls benötigt (gilt nur für Division 1-3)
- **Grad der Einschränkung/Behinderung:** Auswirkung der Einschränkung/Behinderung auf die Ausführung der Tricks.

Für die Wertungen werden Punkte von 0-100 vergeben, bei zwei Läufen zählt der Bessere.

Richtwert

85-100	Punkte	muss sehr gut gewesen sein!
65-84	Punkte	überdurchschnittlicher Run
46-64	Punkte	durchschnittlicher Run
25-44	Punkte	unterdurchschnittlicher Run
0-25	Punkte	schlechter Run

Die höchste und niedrigste Wertung der Judges für jeden Starter wird gestrichen. Die restlichen Wertungen geben die Gesamtpunktzahl pro Lauf. Bei Punktegleichheit zählt folgende „Sonder-WERT-Regel“:

Platz	Name	1. Judge	2. Judge	3. Judge	4. Judge	5. Judge	Gesamt	Wertung	kleinste	größte	Sonderwert
1	x	55	48	50	52	62	267	157	48	62	157+1
2	y	50	60	64	32	47	253	157	32	64	157

rot = Wertung wird gestrichen!

grün = Gesamtpunkte aller 5 Judges!

gelb = Wertung nach offizielle Regeln (schlechteste und beste

Wertung gestrichen). grau = Sonder-WERT-Regel (Wertung+1)!

5.2 Schutzausrüstung:

Bei allen Contests ist das Tragen eines Helms Pflicht. Das Tragen von vollständiger Schutzausrüstung (Fullface-Helm, Knie- und Ellenbogenschoner, ggf. Rücken- und Nackenprotektion) unterliegt keiner Pflicht, wird aber je nach Art der Tricks und Leistungsstand empfohlen.

5.3 Laufwiederholungen:

Wird ein Skater während seines Laufes erheblich gestört, kann er eine Wiederholung seines Laufes beantragen, wenn er sofort nach Eintreffen der Störung diese reklamiert und seinen Lauf abbricht.

Die Entscheidung darüber liegt beim jeweiligen Headjudge.

Beendet der Skater seinen Lauf ohne Reklamation, ist eine Wiederholung ausgeschlossen.

5.4 Disziplinen:

Für die Beschaffenheit der einzelnen Flächen und Rampen gibt es keine grundsätzlichen Vorschriften, sondern lediglich Empfehlungen.

Die Standards der einzelnen Rampen unterliegen gelegentlichen Änderungen und werden ggf. jeweils entsprechend angepasst.

5.4.1 Overall:

Mögliche Elemente des Parcours sind z.B.:

Pyramide, Curb, Rail, Stufen, Ledges, Bank, Quarter, Jump-Ramp, Fun-Box, Kicker und viel mehr.

Ein Run hat einen zeitlichen Umfang von 120 Sekunden. Die Zeit und der Wettkampfzyklus können von der Wettkampfleitung bis einen Tag vor der Competition angepasst werden.

Wettkampfzyklus:

Lauf	Format	Pro Run in Sek	Anzahl	Teilnehmer	kommen weiter	Notiz
Elimination	Single Run	120	2	80	30	-
Quarter Final	Single Run	120	2	30	12	-
Semi Final	Single Run	120	2	12	5	-
Final	Single Run	120+letzten Trick	2	5		

Die letzten 15 Sekunden eines Laufs müssen angesagt oder durch einen Ton signalisiert werden.

5.4.2 Bowl

Die Bowl sollte neben einem DropIn auch über mindestens einen RollIn verfügen.

Ein Run hat einen zeitlichen Umfang von 45 Sekunden. Die Zeit und der Wettkampfzyklus können von der Wettkampfleitung bis einen Tag vor der Competition angepasst werden.

Wettkampfzyklus:

Lauf	Format	Pro Run in Sek	Anzahl	Teilnehmer	kommen weiter	Notiz
Elimination	Single Run	45	2	80	30	-
Quarter Final	Single Run	45	2	30	12	-
Semi Final	Single Run	45	2	12	5	-
Final	Single Run	45	2	5		

5.5 Änderungen in der Durchführung:

Änderung in der Durchführung der einzelnen Disziplinen (Format, Anzahl der Läufe, Cuts usw.) können vor Ort von Ausrichter und Wettkampfgericht gemeinsam nach Absprache geregelt werden! Dies muss vor Beginn des Wettkampfes bekannt gegeben werden.

5.6 Zusätzliche Disziplinen:

Nach Rücksprache mit der Fachbereichsleitung WCMX ist die Ausrichtung von zusätzlichen Disziplinen bei Einzelcontests möglich. Diese zusätzlichen Disziplinen müssen vom Ausrichter in der Ausschreibung bekanntgegeben werden.



gez. Patrick Krause
Fachbereichsleiter WCMX
Deutscher Rollstuhl-Sportverband e.V.

01.11.2017