

# Reglement DSV Jugendcup / Deutschlandpokal Freestyle Buckelpiste 2015

## 1. Allgemeine Bestimmungen

Die DSV JUGENDCUP / DEUTSCHLANDPOKAL-BUCKELPISTE Rennen werden nach den Bestimmungen der DWO/IWO sowie nach dem Reglement der FIS durchgeführt. Verantwortlich für die Veranstaltungsserie DSV JUGENDCUP / DEUTSCHLANDPOKAL-BUCKELPISTE ist der vom DSV eingesetzte Wettkampfbeauftragte.

## 2. Einteilung der Klassen

Die Freestyle – Veranstaltungen um den DSV JUGENDCUP / DEUTSCHLANDPOKAL-BUCKELPISTE sind Wettkämpfe für die folgenden Klassen, jeweils weiblich und männlich.  
Erwachsene: Jahrgang 1994 und älter  
Junioren: Jahrgang 1995 bis 2000

## 3. Teilnahmeberechtigung

Zu den Veranstaltungen um den DSV JUGENDCUP / DEUTSCHLANDPOKAL FREESTYLE BUCKELPISTE sind Aktive der unter Punkt 2 aufgeführten Altersklassen aller Landesskiverbände im DSV eingeladen. Ausnahmen bzw. Wildcards werden nur vom DSV erteilt.

Es sind nur Wettkämpfer startberechtigt, die eine *Racecard* gemäß DWO Band 1 § D 208.2 besitzen. *Racecards* können bei dem jeweiligen Landesskiverband, dem der Verein angehört, angefordert werden. Die *Racecard* muß zu jedem Rennen mitgebracht werden. Ohne *Racecard* keine Teilnahme.

Werden die Rennen als FIS-Punkte-Rennen ausgetragen, ist zur Startberechtigung ein FIS – Code erforderlich.

Starter ausländischer Skiverbände haben nur Startrecht, wenn sie Mitglied in einem deutschen Ski-Verein sind. Sie müssen einen FIS - Code besitzen. Sie erhalten auch die Punkte in der Gesamtwertung entsprechend ihrer Platzierung und können den Gesamtsiegerpokal gewinnen. Auf der Start- und Ergebnisliste ist ein entsprechender Länderzusatz anzubringen.

Werden die Rennen als FIS-Punkte-Rennen ausgetragen, sind alle Starter ausländischer Skiverbände mit FIS – Code startberechtigt.

Teilnahmeberechtigt an der Deutschen Meisterschaft sind nur diejenigen mit Punkten in der DSV Rangliste Freestyle. Ausnahmen bzw. Wildcards werden nur vom DSV erteilt.

## 4. Ausschreibungen

Die Ausschreibungen müssen spätestens vier Wochen vor dem jeweiligen Veranstaltungstermin beim Wettkampfbeauftragten eingehen. Dieser veranlasst die Verteilung an Hand eines festgelegten Verteilers über Email und über die offizielle DSV - Webseite: Auch die Versendung der Ergebnisse und Ranglisten erfolgt über den Wettkampfbeauftragten. Ergänzung Haftung: (siehe Anhang)

## 5. Meldegebühr und Meldungen

### 5.1 Meldegebühr

Die Meldegebühr für Veranstaltungen des DSV JUGENDCUP / DEUTSCHLANDPOKAL- BUCKELPISTE beträgt pro Teilnehmer und Wettkampftag:

einheitlich	€ 25,--
Nachmeldegebühr	€ 25,--
Kaution für Startnummer	€ 15,--

Werden die Rennen als FIS-Punkte-Rennen ausgetragen, wird die Startgebühr (incl. Liftkarte) in der Ausschreibung festgelegt.

### 5.2. Meldungen

Die Meldungen sind direkt und per Email an den Veranstalter und an den Wettkampfbeauftragten zu richten. In der Meldung sind folgende Angaben zu machen:

Name, Vorname, Geburtsdatum, Verein, Landesskiverband, Racecardnummer. bzw FIS - Code

Es ist die Meldeliste des DSV zu verwenden

## 6. Gesamtwertung DSV JUGENDCUP / DEUTSCHLANDPOKAL FREESTYLE BUCKELPISTE 2015

In der Disziplin Buckelpiste erfolgt die Gesamtwertung DP getrennt nach:

1. Junioren weiblich / männlich
2. Damen / Herren

Punkteverteilung für die Gesamtwertung DP:

1. Rang=25 Punkte	6. Rang=10 Punkte	11. Rang=5 Punkte
2. Rang=20 Punkte	7. Rang= 9 Punkte	12. Rang=4 Punkte
3. Rang=15 Punkte	8. Rang= 8 Punkte	13. Rang=3 Punkte
4. Rang=12 Punkte	9. Rang= 7 Punkte	14. Rang=2 Punkte
5. Rang=11 Punkte	10. Rang= 6 Punkte	15. Rang=1 Punkt

Ranglistenpunkte können nur vergeben werden, wenn der Wettkämpfer mehr als 4,99 Wertungspunkte erreicht.

Bei Punktegleichheit erhält jeder Teilnehmer die dem Rang zugeteilten Punkte, der nachfolgende Rang wird ausgelassen.

Die Deutschen Meisterschaften zählen mit der doppelten Punktzahl zur Gesamtwertung.

Landesmeisterschaften können auf Antrag zur Gesamtwertung hinzugezählt werden.

Sieger des DP wird der / die Teilnehmer/ in mit der höchsten Punktzahl in der Endwertung.

Bei Punktegleichheit wird das exaequo gemäß der IWO gebrochen.

## 6.1. Streichresultate

*Es gibt keine Streichresultate.*

## 7. Preise

Bei jeder Veranstaltung erhalten die drei Erstplatzierten der Klassen Damen/Herren Medaillen. Diese werden vom DSV zur Verfügung gestellt.

Die Sieger in der Gesamtwertung in den Klassen erhalten den Titel:

**Gewinnerin/Gewinner  
des  
DSV Jugendcup / Deutschlandpokal Freestyle Buckelpiste 2015**

**Damen / Herren / Juniorinnen / Junioren**

Sie erhalten einen Pokal.

Die Übergabe erfolgt bei der letzten Veranstaltung oder einem anderen offiziellen Termin. Für die Plätze 1 bis 3 gibt es Medaillen.

## 8. Haftung / Persönlichkeitsrechte

### 8.1. Haftung

Der Veranstalter und die durchführenden Personen übernehmen keine Haftung für Verletzungen und/oder Schäden bei Teilnehmern, Funktionären und Zuschauern. Jeder Teilnehmer muss sich selbst versichern. Es besteht Helmpflicht und ein Rückenprotektor wird dringend empfohlen

### 8.2. Veröffentlichung von Bild – und Videomaterial

Alle Athleten, die an einem Wettbewerb des "DSV Jugendcup / Deutschlandpokal" teilnehmen, willigen ein, auf Foto- und / oder Videomaterial abgebildet zu werden. Dieses Bildmaterial wird zur Berichterstattung über die DSV-Nachwuchs-Wettbewerbe - u.a. auf der Homepage des Deutschen Skiverbandes, der DSV-Schülercup-Facebookseite, dem DSV-YouTube-Kanal oder im DSV-Mitgliedermagazin "DSV aktiv Ski- & Sportmagazin" - verwendet. Teilnehmer, die nicht auf Foto- oder Videomaterial abgebildet werden möchten, werden gebeten, dies der DSV-Pressestelle mitzuteilen.

## 9. Jury

Die Jury besteht aus dem Wettkampfbeauftragten, dem Chefkampfrichter und dem Wettkampfleiter.

## 10. Did not finish (DNF)

Ein Wettkämpfer, der nach dem Start einen oder beide Ski verliert oder für 10 Sekunden oder mehr stehenbleibt, erhält für diesen Lauf ein „DNF“.

## 11. Bewertungskriterien.

Die Leistung des Wettkämpfers wird gemäß folgender 3 Grundkriterien bewertet:

<b>Schwünge, Technik;</b>	entspricht 60 % der Wertung
<b>Sprünge;</b>	entspricht 20 % der Wertung
<b>Geschwindigkeit;</b>	entspricht 20 % der Wertung

### 11.1 Bewertung mit drei Kampfrichtern

Zwei Kampfrichter bewerten die Schwünge / Technik  
Ein Kampfrichter bewertet die Sprünge

### 11.2 Bewertung mit vier Kampfrichtern

Zwei Kampfrichter bewerten die Schwünge / Technik  
Zwei Kampfrichter bewerten die Sprünge

### 11.3 Kriterien für Technikpunkte (60% der Wertung)

#### 1. Falllinie

Fahren in der Falllinie bedeutet die Wahl der kürzesten Linie vom Start bis zum Ziel. Um die maximale Punktzahl zu erhalten, muss der Wettkämpfer gleich nach Verlassen des Starttores auf seiner von ihm gewählten Falllinie bleiben. Ein Wechsel der Falllinie bedeutet Punktverlust.

#### 2. Geschnittene Schwünge

Alle Schwünge sollten durch Kanteneinsatz eingeleitet werden. Während des gesamten Laufs soll die Kontrolle der Geschwindigkeit über den Kanteneinsatz gesteuert werden. Schwünge werden über den Kanteneinsatz kontrolliert mittels Anwinklung von Hüfte, Knie und Fußgelenk. Bei einem geschnittenen Schwung folgt das Skiende den Skispitzen.

#### 3. Beugen und Strecken

Der Wettkämpfer soll der Form jedes Buckels durch Beugen und Strecken der Beine folgen. Der Ski-Schneekontakt sollte in der Beuge- und Streckphase stets gleich sein. Zusätzlich soll der Wettkämpfer gezielt die Buckel zur Schwungausrückung nutzen.

#### 4. Körperhaltung

Der Kopf soll ruhig bleiben und immer talwärts gerichtet sein. Der Oberkörper bleibt aufrecht und in einer natürlichen Position. Die Arme bleiben vor dem Körper. Der Stockeinsatz erfolgt leicht und natürlich aus dem Handgelenk vor dem Körper.

#### Orientierungshilfe für Bewertung der Schwungtechnik

Ausgezeichnet	18.1	-	20.0
Sehr gut	16.1	-	18.0
Gut	14.1	-	16.0
Überdurchschnittlich	12.1	-	14.0
kompetent	10.1	-	12.0
Unterdurchschnittlich	8.1	-	10.0
Schlecht	4.1	-	8.0
Sehr schlecht	0.1	-	4.0
keine Wertung	0.0		DNF/DNS

### Abzüge

6.0	alle definitiven/kompletten Stopps
4.1 — 5.9	Sturz ohne Stopp oder Unterbruch der Fahrt / Rutschen quer zum Hang
2.9 — 4.0	Sturz oder Vorwärtsrollen ohne Fahrunterbruch
2.1 — 2.8	mittlerer Sturz ohne Fahrunterbruch
0.1 — 2.0	leichter Sturz ohne Fahrunterbruch / Bodenberührung mit dem Körper oder den Händen, Falllinienwechsel, Speed-Check, Schussfahrt

## **11.4 Kriterien für Sprungpunkte (20% der Wertung)**

Die Wertung wird in zwei Teile aufgeteilt: Ausführung und Schwierigkeit. Der Sprung wird aus einer Wertungsskala von 0,1 bis 2,5 Punkten gewertet und mit einem Schwierigkeitsfaktor entsprechend dem gezeigten Sprung multipliziert.

### Technische Ausführung (Form)

Für die Bewertung von Ausführung und Auslösung der Sprünge gelten folgende Kriterien:

1. Qualität (Form, Landung)
2. Schwierigkeit
3. Höhe und Weite
4. Spontaneität (hierunter versteht man die Fähigkeit des Wettkämpfers, den Schwungrhythmus bis zum Kicker beizubehalten. Die Auslösung des Sprunges sollte aus diesem Schwung heraus erfolgen. Wichtigstes Merkmal für die Bewertung der Form ist bei allen Sprunggruppen die „zielgerichtete Bewegung“ durch den Wettkämpfer. Zielbewusste Bewegung beinhaltet:
  - Kontrolle
  - Gleichgewicht
  - Gleichförmige Bewegung

### Punktliste:

Sehr gut	Gut	Mittel	Schlecht	Sehr schlecht
8.1 – 10.0	6.1 – 8.0	4.1 – 6.0	2.1 – 4.0	0.1 – 2.0

Jede Ausschreibung für DSV-Punkterennen soll folgenden Passus enthalten:

Haftung:

1. Risikobeurteilung und Eigenverantwortlichkeit der Teilnehmer(DSV):

In der DSV Aktiven-Erklärung für den Erhalt ihres Startpasses haben die Teilnehmer detailliert erklärt, Kenntnis zu haben von den wettkampfspezifischen Risiken und Gefahren sowie diese zu akzeptieren. Weiter darüber informiert zu sein, dass sie insoweit bei der Ausübung der von ihnen gewählten Skidisziplin Schaden an Leib oder Leben erleiden können. Schließlich haben sie sich verpflichtet, eine eigene Risikobeurteilung dahingehend vorzunehmen, ob sie auf Grund ihres individuellen Könnens sich zutrauen die Schwierigkeiten der Strecke bzw. Anlage sicher zu bewältigen und sich zudem verpflichtet, auf von ihnen erkannte Sicherheitsmängel hinzuweisen. Durch ihren Start bringen sie zum einen die Geeignetheit der Strecke zum Ausdruck sowie zum anderen deren Anforderungen gewachsen zu sein. Zudem haben sie in der Aktiven-Erklärung ausdrücklich bestätigt, für das von ihnen verwendete Material selbst verantwortlich zu sein. Diese Erklärungen sind gerade auch für diesen Wettkampf verbindlich.

2. Verschulden des Organisators und seiner Erfüllungsgehilfen:

Der Teilnehmer am Wettkampf akzeptiert, wenn er im Wettkampf einen Schaden erleidet und der Meinung ist, den zuständigen Organisator bzw. dessen Erfüllungsgehilfen treffe hierfür ein Verschulden, dass diese im Hinblick auf Sachschäden nur bei Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit haften. Diese Erklärung gilt auch für den Rechtsnachfolger des Athleten. Der Teilnehmer erklärt sich weiter bereit, sich mit den jeweiligen Wettkampfbestimmungen vertraut zu machen. Wenn durch seine Teilnahme am Wettkampf ein Dritter Schaden erleidet, akzeptiert er, dass eine eventuelle Haftung allein ihn treffen kann. Es dient deshalb seinem eigenen Interesse, ausreichend Versicherungsschutz zu haben.

## 11.5 Mögliche Schwierigkeitsfaktoren

Stand:

15.11.14

### CODE **DAMEN** **HERREN**

1. Upright Jumps					
			nj	0,00	0,00
1	Twister	T	0,48	0,38	
2	Spread	S	0,51	0,41	
3	Daffy	D	0,51	0,41	
4	Backscratscher	Y	0,51	0,41	
5	Ironcross	X	0,51	0,41	
6	Ironcross with grab	Xg	0,56	0,46	
7	Kosak	K	0,51	0,41	
8	Zudnick	Z	0,50	0,40	
9	doppel Twister	TT	0,60	0,50	
10	Twister – Spread	TS	0,63	0,53	
11	Daffy – Twister	DT	0,63	0,53	
12	doppel Daffy	DD	0,66	0,56	
13	Backscratscher - Kosak	YK	0,66	0,56	
14	Ironcross – Kosak	XK	0,66	0,56	
15	with grab	XKg	0,71	0,61	
16	Backscratscher - Spread	YS	0,66	0,56	
17	Ironcross - Spread	XS	0,66	0,56	
18	Daffy-Daffy-Daffy	DDD	0,80	0,70	
19	dreifach Twister	TTT	0,71	0,61	
20	Twister - Twister - Spread	TTS	0,74	0,64	
21	Daffy - Twister - Spread	DTS	0,77	0,67	
22	vierfach Twister	TTTT	0,79	0,69	
23	Daffy -Daffy - Twist	DDT	0,77	0,67	
24	Daffy -Twist -Twist	DTT	0,74	0,64	
2. Loops					
25	Loop Puck	I	0,83	0,73	
26	Loop Puck with pos	Ip	0,86	0,76	
27	Loop Puckwith grab	Ig	0,88	0,78	
28	Loop Puck Tweaked	IG+	0,90	0,80	
3. Inverted Jumps					
29	front tack	fT	0,83	0,73	
30	front Lay	fL	0,83	0,73	
31	front Puck with pos	fPp	0,86	0,76	
32	front Puck with grab	fPg	0,88	0,78	
33	front Puck with grab Truckdriver	fPG+	0,90	0,80	
34	front full	fF	0,96	0,86	
35	front double full	fdF	1,13	1,03	
36	front triple full	ftF	1,24	1,14	
37	back Lay	bL	0,82	0,72	
38	back Tuck	bT	0,80	0,70	
39	back Tuck with grab	bTg	0,85	0,75	
40	back Pike	bP	0,80	0,70	
41	back Pike with pos	bPp	0,83	0,73	
42	back Pike with grab	bPg	0,85	0,75	
43	back Pike Tweaked	bPG+	0,87	0,77	
44	back Full	bF	0,98	0,83	

45		backdouble full	bdF	1,09	0,99
46		back triple full	btF	1,21	1,11
47		back Full with pos	bFp	1,01	0,86
48		back Full with 2 pos	bFpp	1,04	0,89
49		back Full with 1 grab	bFg	1,03	0,88
50		back full Tweaked	bFG+	1,05	0,90
	<b>4. Straight Rotation Jumps</b>				
51		360	3	0,80	0,70
52		360 with pos	3p	0,83	0,73
53		360 with grab	3g	0,85	0,75
54		360 with 2 pos	3pp	0,86	0,76
55		360 with grab/Position	3pg	0,88	0,78
56		360 with Tweaked/Position	3pG+	0,90	0,80
57		360 with Tweaked	3G+	0,87	0,77
58		720	7	1,00	0,85
59		720 with pos	7p	1,03	0,88
60		720 with grab	7g	1,05	0,90
61		720 with 2 pos	7pp	1,06	0,91
62		720 with Tweaked	7G+	1,07	0,92
63		1080	10	1,12	1,02
64		1080pos	10p	1,15	1,05
65		1080 g	10g	1,17	1,07
66		1080 G	10G+	1,19	1,09
	<b>5. Off Axis Jumps</b>				
67		Cork3	3oB	0,86	0,76
68		Cork3 grab hold	3ogB	0,91	0,81
69		Cork3 grab Tweaked	3oG+A	0,93	0,83
70		720 off axis Dspin / loopfull/cork	7oA	0,98	0,83
71		720 off axis Dspin / loopfull/cork+Position	7opA	1,01	0,86
72		720 off axis Dspin / loopfull/cork+grab hold	7ogA	1,03	0,88
73		720 off axis Dspin / loopfull/cork+grab tweaked	7oG+A	1,05	0,90
74		720 off axis Rodeo / Flatspin	7oB	1,03	0,88
75		720 off axis Rodeo / Flatspin+Position	7opB	1,06	0,91
76		720 off axis Rodeo / Flatspin+grab hold	7ogB	1,08	0,93
77		720 off axis Rodeo / Flatspin-grab tweaked	7oG+B	1,10	0,95
78		720 off axis Rodeo Misty / Bio	7oC	1,03	0,88
79		720 off axis Misty / Bio+grab hold	7ogC	1,08	0,93
80		720 off axis Misty / Bio+grab tweaked	7oG+C	1,10	0,95
81		1080Cork/Dspin	10oA	1,09	0,99
82		1080Cork/Dspin+grab hold	10ogA	1,14	1,04
83		1080Cork/Dspin+grab tweaked	10oG+A	1,16	1,06
84		1080Rodeo/flanspin	10oB	1,14	1,04
85		1080Rodeo/flanspin+grab hold	10ogB	1,19	1,09
86		1080Rodeo/flanspin+grab tweaked	10oG+B	1,21	1,11
				0,15	
				0,15	



Basic DD

T	-0,02	Single	0,50	0,40
S	0,01	Double	0,64	0,54
D	0,01	Triple	0,77	0,67
X + M	0,01	Quad	0,87	0,77
Y	0,01	Loop	0,83	0,73
K	0,01	360	0,80	0,70
g	0,05	720	1,00	0,85
G	0,07			
Tweaked	0,10	360 o	0,81	0,71
pos	0,03	720 off	0,98	0,83