



Reglement Inline Geschicklichkeitslauf, Skiclub Oberhundem am 8.7.18

Reglement Inline Geschicklichkeitslauf, Skiclub Oberhundem am 8.7.18

## Reglement: Allgemeine Hinweise

Bei Verstößen wird das **Hindernis zunächst zu Ende gefahren und im Anschluss erfolgt eine Strafrunde.**

Strafrunde = 1x um das jeweilige Hindernis
--

Bei einem Fehler wird das Hindernis also **nicht wiederholt.**

**Vorfahrtsregel** beachten:

Der neu ankommende Läufer hat immer Vorrang!!!

Der Läufer in der Strafrunde muss dann ggf. stoppen und warten.

**Fehlerbewertung:**

**Die Jüngsten bis einschließlich Jahrgang 2011** durchlaufen den Parcours **ohne Fehlerbewertung.** Hilfestellung/ Begleitung ist erlaubt.

**Grundschul Kinder (Jg. 2010 bis 2007)** dürfen von den Kampfrichtern in Bezug auf Laufrichtung oder Befahren der Hindernisse eingewiesen werden. Gewisse Kulanz (z.B. leichter Kontakt am Brett bei der Einbeinfahrt) für die Grundschüler werden gewährt. Hilfestellung nur für Fahranfänger.

**Ab Jahrgang 2006 und älter** gilt das pro Hindernis **beschriebene Reglement.** Eine **technisch saubere Ausführung** wird erwartet.

Fehler werden von den Kampfrichtern angezeigt und laut zugerufen.

### Die Acht

**Vorgabe:**

In der vorgegebenen Richtung einlaufen und einmal vollständig durchlaufen.

**Fehler:**

- falsch begonnen
- inkomplett durchlaufen
- Begrenzungen grob berührt/ verschoben

### Der Übersteiger

**Vorgabe:**

In der angezeichneten Richtung zum Hindernis fahren.

Seitliches Übersteigen: dabei müssen beide Füße nacheinander am Boden sein und zwar jeweils der Inline mit allen Rollen.

**Fehler:**

- falsch begonnen (falsche Seite angefahren)
- nur ein Fuß wird aufgesetzt
- der zweite Fuß wird zwar aufgesetzt, aber nur mit der Vorderrolle
- beidbeinig gesprungen
- das Hindernis wird umgerissen

### Die Wippe

**Vorgabe:**

Der Läufer darf bis zum Hindernis skaten. Kurz vor dem Hindernis müssen beide Füße in den Parallelstand gebracht werden: im Parallelstand (beidbeinig) auffahren – im Parallelstand überfahren und im Parallelstand abfahren!

**Fehler:**

- das Hindernis wird nur mit einem Fuß befahren
- auf dem Hindernis werden Schritte gemacht
- beim Abfahren des Hindernisses werden Schritte gemacht

### Hürdenlauf

**Vorgabe:**

Der Läufer muss die Hürden überwinden ohne sie zu reißen. Das Überwinden kann frontal oder seitlich, im Sprunglauf (1 Bein zuerst, das andere folgt) oder mittels beidbeinigem Sprung geschehen.

**Fehler:**

- die Hürde wird gerissen/ fällt um
- eine oder mehrere Hürden werden ausgelassen

## Slalom „Zick Zack“

### Vorgabe:

Der Läufer muss die Slalomstangen in der vorgegebenen Richtung umlaufen ohne dabei die Stangen aktiv zu berühren.

### Fehler:

- falsch begonnen (falsche Seite angefahren)
- aktive Berührung: wegschlagen, ~stoßen, ~schieben, so dass die Stange deutlich sichtbar pendelt
- Tor/ Stange ausgelassen
- Tor/ Stange falsch genommen (falsche Seite)

## Kreis

### Vorgabe:

In der vorgegebenen Richtung einlaufen und einmal vollständig umrunden + ½ Runde, d.h. insgesamt 1,5fach umrunden.

### Fehler:

- falsch begonnen
- inkomplett durchlaufen
- Begrenzungen grob berührt/ verschoben

## Slalom vertikal

### Vorgabe:

Der Läufer muss die Slalomstangen in der vorgegebenen Richtung umlaufen/ umfahren.

### Fehler:

- falsch begonnen (falsche Seite angefahren)
- Tor/ Stange ausgelassen
- Tor/ Stange falsch genommen (falsche Seite)

## Die Welle

### Vorgabe:

Der Läufer darf bis zum Hindernis skaten. Kurz vor dem Hindernis müssen beide Füße in den Parallelstand gebracht werden: im Parallelstand (beidbeinig) auffahren – im Parallelstand überfahren und im Parallelstand abfahren!

### Fehler:

- das Hindernis wird nur mit einem Fuß befahren
- auf dem Hindernis werden Schritte gemacht
- beim Abfahren des Hindernisses werden Schritte gemacht

## Der Tunnel

### Vorgabe:

In der tiefen Hockfahrt den Tunnel durchfahren.

### Fehler:

- Begrenzungen grob berührt/ verschoben
- Skating-Schritte während der Tunnelfahrt

## Einbeinfahren

### Vorgabe:

Das Hindernis korrekt anfahren im Parallelstand.

Zunächst rechtes Bein heben und oberhalb des Balkens (ohne Kontakt zum Brett) hochhalten, linkes Bein fährt am Hindernis vorbei.

Wechsel: rechtes Bein aufsetzen, linkes Bein heben für die Dauer des Balkens.

### Fehler:

- falsch begonnen
- inkomplett durchlaufen
- Balken verschoben
- Fuß rollt mit Belastung über den Balken

## Die Schanze

### Vorgabe:

Der Läufer darf bis zum Hindernis skaten. Kurz vor dem Hindernis müssen beide Füße in den Parallelstand gebracht werden: im Parallelstand (beidbeinig) auffahren – im Parallelstand überfahren und im Parallelstand abfahren (Sprünge sind erlaubt)!

### Fehler:

- das Hindernis wird nur mit einem Fuß befahren
- auf dem Hindernis werden Schritte gemacht

## Rückwärts fahren

### Vorgabe:

Das Hindernis korrekt anfahren und vor der Linie in Rückwärtsposition drehen. Beide Linien (Start und Ziel des Hindernisses) müssen in der Rückwärtsposition überfahren werden.

### Fehler:

- nach der Startlinie erst in Rückwärtsposition
- bei Drehung bereits auf/ über Linie
- vor/ auf Ziellinie bereits in Vorwärtsposition

