

SNOWBOARDCROSS (SBX)

1. LE TRACE

La piste devra être d'un dénivelé **compris entre 100 et 240 mètres**.
La largeur **de la piste** devra être d'au moins **40 mètres**.

La distance entre le départ et le premier virage doit être de **80 mètres minimum**, de plus cette ligne droite doit comporter au moins un module et sa largeur doit être au minimum identique à celle des portes de départ. **La pente de cette première ligne droite devra être comprise entre 13° et 15° approximativement.**

Si la visibilité sur la piste est réellement faible, l'utilisation de petits drapeaux, couleur, sapinette est recommandée.

Le tracé sera matérialisé par des portes de Géant composées d'un petit piquet à rotule, d'un grand piquet rigide et d'une banderole triangulaire (la banderole étant placée en bas).
La dimension des banderoles est de 1m 30 pour la base, 110 cm pour le long côté et 45 cm pour le petit côté.

2. CARACTERISTIQUES DE COURSE

Le Snowboardcross est une succession d'obstacles à franchir le plus rapidement possible.

Différents obstacles peuvent être utilisés : virages relevés, tables, rollers, tunnels, sauts, whoops, step up, transfer.

Les sauts de type Gap sont interdits.

3. RECONNAISSANCES ET ENTRAÎNEMENTS

La reconnaissance ne peut avoir lieu que durant la période spécifiée officiellement.

Les sessions d'entraînement sont obligatoires.

Il n'y a pas d'ordre de départ spécifique pour les entraînements.

Les dossards doivent être portés durant toute la durée des entraînements.

Les entraînements peuvent être faits de 1 à 4 compétiteurs (ceci sera annoncé par le jury de course).

4. QUALIFICATIONS

Afin d'être qualifié pour la finale, le temps est chronométré et le meilleur run est pris en compte (dans le cas de 2 runs de qualification).

Les 8, 16, 32 ou 64 meilleurs seront qualifiés pour une finale à 4 par poule.

Les qualifications se feront avec des départs un par un.

En cas d'ex aequo en qualification à la dernière place des qualifiés (16 si finale à 16 ; 32 si finale à 32...), les compétiteurs seront départagés par **une manche supplémentaire.**

5. FINALES

Les finales seront organisées en « KO système » (élimination directe)

KO système 32 qualifiés

Manche n°	1 ^{er} choix	2ème choix	3ème choix	4ème choix
1	1	16	17	32
2	8	9	24	25
3	5	12	21	28
4	4	13	20	29
5	3	14	19	30
6	6	11	22	27
7	7	10	23	26
8	2	15	18	31

KO système 16 qualifiés

Manche n°	1 ^{er} choix	2ème choix	3ème choix	4ème choix
1	1	8	9	16
2	4	5	12	13
3	3	6	11	14
4	2	7	10	15

Les coureurs seront qualifiés après chaque **manche**. A chaque fois, 4 coureurs prendront ensemble le départ des finales et 2 coureurs seront qualifiés pour le tour suivant.

Les qualifiés sont répartis dans le tableau de finales par rapport au temps des qualifications.

Le choix du couloir de « start » dans chaque poule se fait par rapport à la place obtenue lors des qualifications.

Cette procédure de choix de couloirs est reconduite à chaque **manche** de phase finale.

6. CLASSEMENT

Pour les non-finalistes, la liste officielle de résultats des qualifications déterminera le classement final.

Après le premier round de finale, les compétiteurs non qualifiés seront classés en fonction de **leurs temps de qualification et de leurs places dans le tour où ils ont été éliminés. Tous les troisièmes seront classés en premier et départagés par leurs temps de qualification. Puis tous les quatrièmes départagés par leurs temps de qualification.**

Les 8 premiers compétiteurs devront courir pour leur classement final (soit petite et grande finale).

7. DISQUALIFICATIONS

La décision de disqualifier un coureur ne peut être prise que par les juges situés le long du parcours, ou un membre du jury.

Un coureur est disqualifié en qualification si :

- il ne passe pas correctement toutes les portes du parcours.

Un coureur est disqualifié en finale et est classé dernier du tour où la disqualification a eu lieu si :

- il fait obstruction volontaire à un autre coureur (par lui-même ou son matériel) ; ceci est considéré comme une «faute d'obstruction»,
- il fait action volontaire des membres supérieurs pour pousser ou tirer un autre compétiteur.

Un coureur est disqualifié en finale et classé dernier de sa manche si :

- il ne passe pas correctement toutes les portes du parcours.

8. ABANDONS ET ABSENTS AU DEPART EN FINALE

Il n'y a pas d'abandon en finale SBX, le coureur ne franchissant pas l'arrivée est classé quatrième. Si deux coureurs ne franchissent pas l'arrivée, le coureur ayant été le plus loin dans le parcours sera classé troisième et l'autre quatrième.

Si un coureur est absent au départ, il sera classé dernier du tour où il aurait été absent.

9. PORTE DE DEPART

Un système de départ parallèle avec ouverture simultanée pour 4 coureurs devra être utilisé.

Le départ sera donné par :

« Coureurs prêts ! Attention ! » Puis le starter ouvrira les portes dans les 5 secondes après avoir donné l'annonce précédente.

10. JUGES DE COMPETITIONS

Ils sont responsables d'un secteur du tracé et devront être munis d'une radio en contact direct avec le départ et le jury.

Les juges de **compétitions** sont responsables de la communication des informations relatives à la sécurité et aux disqualifications.

11. DOSSARDS DE COULEURS

Afin de reconnaître les compétiteurs, lors de chaque round des phases finales, il est conseillé qu'ils portent des dossards de couleur au-dessus de leur dossard numéroté.

12. JURY

Le jury sera composé de trois personnes :

- le Délégué Technique,
- le Juge à l'arrivée,
- le Directeur d'épreuve.