



(1) KATEGORIEN

- a. Es gibt eine Kategorie Waterslide und eine Kategorie Funmobil.
- b. In der Kategorie Waterslide sind nur Wintersportgeräte im Originalzustand erlaubt. Es dürfen keine Veränderungen daran vorgenommen werden und Skistöcke sind nicht erlaubt. Die Jury entscheidet über die Zulassung des Gerätes. Es werden Qualifikationsläufe und Finalläufe gefahren.
- c. In der Kategorie Funmobil zählt Bau, Spass, Kreativität, und Reichweite. Die Bewertung liegt im Ermessen einer Jury. Eine Note wird durch die Jury bereits vor der Fahrt erteilt. Für die Bewertung zählt die Funmobil-Finalshow, an welcher alle teilnehmen dürfen, die sich oder ihr Funmobil für originell halten. Die Jury entscheidet über die Zulassung des Gerätes. Werden die Zulassungsbedingungen erfüllt, darf auch in beiden Kategorien gestartet werden.

(2) TEILNAHME

- a. Die Anmeldung ist bis zum publizierten Datum möglich. Nachmeldungen vor Ort sind möglich. Jedoch ist die Teilnehmerzahl beschränkt.
- b. Unpünktliches Erscheinen zum Wettkampf führt zur Disqualifikation.
- c. Jeder Teilnehmer muss eine Wettkampferklärung vor dem Wettkampf ausfüllen, Schüler benötigen die zusätzliche Unterschrift des gesetzlichen Vertreters.

(3) BESICHTIGUNG

- a. Die Besichtigung darf nur außerhalb der Absperrungen erfolgen, ein Überschreiten dieser kann zur Disqualifikation führen.
- b. Das Befahren der Anlaufspur oder Durchfahren des Sees ohne Erlaubnis des Veranstalters führt zur Disqualifikation.

(4) ZEITPLAN

- a. Der Ablauf wird vom Organisator festgelegt.

(5) DER WETTKAMPF – Slide (Kategorie Waterslide)

- a. Als erfolgreiche Überquerung des Sees gilt, wer die Endplattform auf dem Wasser gleitend erreicht. Schrittmässige Fortbewegung oder andere zusätzliche Handlungen, welche das Erreichen der Endplattform begünstigen, sind nicht erlaubt.
- b. Je nach Teilnehmer gibt es zwei oder drei Qualifikationsläufe. Wer mindestens einmal den See überquert hat, qualifiziert sich für die Finalläufe (je nach Festlegung Halbfinale und/oder Finale)
- c. In den Finalläufen wird vom Durchgang zu Durchgang der Anlauf verkürzt. Dies wird vom Organisator festgelegt. Wer den See überquert, steigt in die nächste Runde auf.
- d. Es wird solange gefahren, bis nur noch ein Teilnehmer den See überqueren kann.
- e. Kann in einem Finaldurchgang kein Fahrer den See überqueren, wird dieser wiederholt.
- f. Sind mehrere Fahrer auf dem gleichen preisberechtigten Platz, entscheidet die Jury über die Form des Stechens.
- g. Die Wettkampfleitung kann je nach Bedarf den Wettkampfablauf ändern und über Lautsprecher verkünden.

(6) DER WETTKAMPF – Slide (Kategorie Funmobil)

- a. In der Kategorie Funmobil zählt Bau, Spass, Kreativität und Reichweite. Die Bewertung liegt im Ermessen einer Jury. Eine Note wird durch die Jury bereits vor der Fahrt erteilt.
- b. Das Team darf höchstens aus vier Personen bestehen.
- c. Das Funmobil darf nicht schwerer als ca. 60 kg sein, die Breite ist beschränkt auf 150cm.
- d. Die Sitzhöhe darf höchstens 50cm sein.
- e. Pyrotechnik oder Motoren am Funmobil sind nicht erlaubt!
- f. Das Funmobil darf keine scharfen Kanten und Ecken haben.
- g. Die Funmobile werden vor dem Anlass vom OK geprüft und können bei Mängeln oder ungenügender Sicherheit vom Start ausgeschlossen werden.
- h. Bei Unklarheiten während der Planung oder Bau unbedingt vorgängig das OK kontaktieren. (siehe Homepage)

(7) ALLGEMEINE REGELN

- a. Gestartet wird erst auf das Startzeichen vom Starter. Ein Frühstart führt zur Disqualifikation.
- b. Der Versuch gilt als gestartet sobald der Teilnehmer die Startlinie überquert hat. Ein Zurückspringen oder Zurücksteigen ist nicht erlaubt.
- c. Nach einem Sturz auf der Anlaufpiste ist das Aufstehen und Weiterfahren erlaubt.
- d. Der See muss fahrend durchquert werden.
- e. Bei Erreichen des Zielbereiches ist dieser SOFORT zu verlassen.
- f. Bei einem Sturz in den See ist dieser ebenfalls SOFORT zu verlassen. Ski und Snowboards sind im See abzuschnallen und mitzunehmen.
- g. Gegenstände die im See verloren gehen könnten, wie z.B. Schmuck oder Brillen, sind vor dem Start abzunehmen. Ein Tauchen nach verloren gegangenen Gegenständen während des Contests ist nicht möglich.
- h. Es dürfen keine Gegenstände ins Wasser geworfen werden.

(8) EINSPRUECHE

- a. Einsprüche können nur unmittelbar nach einer Juryentscheidung erhoben werden und ist mündlich der Jury mitzuteilen.
- b. Der Ausgang des Einspruches ist zu akzeptieren.

(9) HAFTUNG UND RISIKEN

- a. Ohne jegliche Einschränkung der Verantwortlichkeit eines Wettkampforganisators hinsichtlich der Gestaltung der Wettkampfanlage und der Durchführung des Wettkampfes muss sich jeder Teilnehmer bewusst sein, welche Risiken seine Teilnahme mit sich bringt. Dies sind Gefahren, die z.B. durch die Schwerkraft, die Kälte des Wassers oder noch nicht vorhersehbare Ereignisse auftreten. Durch die Ausübung eines solchen Wettkampfsportes können Leben und körperliche Sicherheit der Teilnehmer gefährdet sein. Der Teilnehmer muss sich bewusst sein, dass gewisse Abläufe nicht immer vorhergesehen oder unter Kontrolle gehalten und daher auch nicht ausgeschaltet oder durch Sicherheitsvorkehrungen präventiv verhindert werden können und daher der Organisator die Haftung ablehnt. Der Teilnehmer muss sich bewusst sein, dass er für Schäden gegenüber Dritten, die auf seine Teilnahme zurückzuführen sind, selbst haftbar gemacht werden kann.
- b. Der Teilnehmer muss selbst beurteilen, ob der Wettkampf nach den gegebenen Verhältnissen für ihn zumutbar ist.
- c. Durch seinen Start und die Wettkämpfer-Erklärung anerkennt der Teilnehmer Eignung und Zustand der Anlage, sowie sich mit diesen Wettkampfbestimmungen vertraut gemacht zu haben. Für die von ihm verwendete Ausrüstung, sowie die Wahl und Bewältigung der Fahrlinie ist dieser selbst verantwortlich.