

2021 - Regler for DM i Onewheel

Generelt

- Udstyr
 - Hjelm påkræves
 - Tilføjelser som 'fastspænder' deltagerne er ikke tilladt (eks. flightfins)
 - WTF rails er ikke tilladt.
 - Handsker og håndledsbeskytter anbefales
- Præmier
 - Der vil være en vandrepokal til 1. pladsen i begge discipliner.
 - Der vil være medalje til 1., 2. og 3. pladsen i begge discipliner.

Forhindringsbane

- Tid
 - Banen køres på tid, den hurtigste sluttid vinder.
 - Tiden måles af en tidstager og noteres i sekunder med et decimal.
 - Tidsbonus trækkes fra kørelstiden og giver sluttiden.
 - Køretid = faktisk tid rundt på banen.
 - Tidsbonus = tid der trækkes fra køretid ved klarede forhindringer
 - Sluttid = køretid minus tidsbonus
- Forsøg
 - Hver deltager har to gennemkørsler, kun det bedste forsøg er gældende.
 - Flyvende start er ikke tilladt. En af tidtageren tæller ned til start (3,2,1,GO)
 - Hvis tidtageren vurderer at der er kørt før der er sagt GO, mister deltageren forsøget.
 - I tilfælde af utilsigtede forstyrrelser der påvirker et forsøg kan tidtageren beslutte at give et ekstra forsøg.
 - Styrt er tilladt, deltageren kan fortsætte sit forsøg fra Onewheellets position.
 - Gennemkørselsforsøg må ikke foretages kontinuerlig efter hinanden.
- Forhold
 - De vejrlige forhold, herunder banens føre skal være ens for alle deltagere og ikke udgøre en større betydning for tiderne. Dette vurderes af tidtageren.
 - Større skader på banen udbedres mellem hver deltager.
- Banen og forhindringer
 - Banen har et angivet antal forhindringer på en anvist rute
 - Ruten skal følges, men svære forhindringer er valgfrie.
 - Alle forhindringer har en start- og slutmarkering.
 - En forhindring er gennemført når man har kørt mellem start og slut markeringen uden at have været af sit Onewheel.

- Ved hver forhindring må deltageren bruge op til fem forsøg på at gennemføre.
- Hvis deltageren gennemfører en forhindring får deltageren en tidsbonus.
- Tidsbonusen er et antal sekunder der trækkes fra ens køretid.
- Størrelsen af tidsbonusen svarer til 3-4 gange forhindringens gennemkørselstid - svære forhindringer ganges med en mindre faktor.
- Der er mulighed for at "køre forbi" alle svære forhindringer.
- Falder man af Onewheellet på en forhindring, starter man igen fra før forhindringens startmarkering. Her kan man forsøge igen eller "køre forbi".
- Onewheellet må bæres eller køres tilbage.

Slalom

- Tid
 - Banen køres på tid, den hurtigste tid vinder.
 - Tiden måles af mindst to tidstagere med hver deres stopur. Gennemsnittet noteres i sekunder med to decimaler.
- Forsøg
 - Hver deltager har to forsøg, kun det bedste forsøg er gældende.
 - Flyvende start er ikke tilladt. En af tidtagerne tæller ned til start (3,2,1,GO)
 - Hvis begge tidstagere vurderer at deltageren køre før der er sagt GO, mister deltageren dette forsøg.
 - I tilfælde af utilsigtede forstyrrelser der påvirker et forsøg kan begge tidstagere sammen beslutte at give et ekstra forsøg.
 - Styrt er tilladt, deltageren kan fortsætte sit forsøg fra Onewheellets position.
 - Gennemkørselsforsøg må ikke foretages kontinuerlig efter hinanden.
- Forhold
 - De vejrlige forhold, herunder banens føre skal være ens for alle deltagere og ikke udgøre en større betydning for tiderne. Dette vurderes af tidtageren.
 - Banens underlag er fin plan asfalt uden huller, fri for blade, sten, el.lign.
- Banen
 - Banen består af 10 plastkegler med en bund på ca 30x30 cm og en højde på mindst 30 cm.
 - Keglerne er de eneste forhindringer på banen og der skal være mindst en meter fri omkring hele banen.
 - Keglerne må rammes, men ikke væltes. Væltes en kegle mistes forsøget.
 - Placeringen af keglerne markeres med kridt og placeres her efter hvert forsøg.
 - Keglernes placering og kørselsforløbet er vist i billederne herunder.
 - Deltageren bestemmer selv sin gennem kørselsretning (banen kan køres spejlvendt) og må gerne skifte mellem sine tre forsøg.
 - Alle sving på banen skal ske i korrekt retning rundt om keglerne.
 - Kørselsretningen om keglerne indikeres på keglerne eller jorden for begge retninger i forskellige farve.

