



REGULAMIN ZAWODÓW 2017

CLASSIC FREESTYLE SLALOM

PAIR FREESTYLE SLALOM

SPEED SLALOM

BATTLE FREESTYLE SLALOM

FREESTYLE SLIDES

FREE JUMP

**WSSA TECHNICAL COMMITTEE ©JANUARY 2017
VER 20170228 1.5**



This rulebook is a direct translation from English into Polish language, in case of any misalignment between this translation and the original English version, the official English rulebook only has to be taken into account.

Translation by: Rafał Rackmann
Proofreading by: Tomasz Suwaj

Niniejszy regulamin zawodów jest bezpośrednim tłumaczeniem z języka angielskiego na język polski, w przypadku niespójności pomiędzy niniejszym tłumaczeniem, a oryginałem w języku angielskim, oficjalny, angielski zbiór zasad jest obowiązującym.

Tłumaczenie: Rafał Rackmann
Współpraca edytorska: Tomasz Suwaj

WSSA FREESTYLE SKATING REGULAMIN		5.5. WYMAGANIA TECHNICZNE	27
SPIS TREŚCI		5.6. KARY	28
1.	ZASADY ZAWODÓW FREESTYLE	5.7. POPRAWIANIE KUBECZKÓW	29
		5.8. RANKING	29
1.1.	KATEGORIE ZAWODÓW	6.	FREESTYLE SLIDES (FORMAT BATTLE)
1.2.	ZASADY REJESTRACJI		30
1.3.	TEREN ZAWODÓW I ROZMIESZCZENIE KUBKÓW	6.1.	TEREN ZAWODÓW
1.4.	ZASADY BEZPIECZEŃSTWA	6.2.	KOMPOZYCJA GRUP
1.5.	TEREN ROZGRZEWKI	6.3.	ZASADY ZAWODÓW
1.6.	DOZWOLONE ROLKI	6.4.	NAJLEPSZY SLAJD (BEST SLIDE)
1.7.	OFICJALNE PACHOŁKI (KUBECZKI) DOPUSZCZONE NA ZAWODACH	6.5.	WYMAGANIA TECHNICZNE
1.8.	NUMERY STARTOWE	6.6.	KARY
1.9.	WYPOSAŻENIE ZAWODÓW	6.7.	RANKING
1.10.	ANTY-DOPING	7.	FREE JUMP
2.	CLASSIC FREESTYLE SLALOM		34
		7.1.	TEREN ZAWODÓW I WYPOSAŻENIE
2.1.	TEREN ZAWODÓW	7.2.	ZAWODNICZY
2.2.	ZASADY ZAWODÓW	7.3.	ZASADY ZAWODÓW
2.3.	WYMAGANIA CZASOWE	7.4.	Remisy
2.4.	UBIÓR		
2.5.	ZACHOWANIE PODCZAS WYSTĘPU	ZAŁĄCZNIK A: WYPOSAŻENIE ZAWODÓW	37
2.6.	KRYTERIA OCENY	(patrz 1.9)	
2.7.	PUNKTACJA	ZAŁĄCZNIK B: TABELA TRIKÓW	
2.8.	KARY	FREESTYLE SLALOM (Patrz 2.6)	39
2.9.	POPRAWIANIE KUBECZKÓW	ZAŁĄCZNIK C: SYSTEM PUNKTÓW	
2.10.	RANKING	ZWYCIĘSTWA (Patrz 2.10)	40
3.	CLASSIC FREESTYLE SLALOM PAR	ZAŁĄCZNIK D: TABELA TRIKÓW	
	13	FREESTYLE SLIDES (Patrz 6.5)	42
3.1.	TEREN ZAWODÓW	ZAŁĄCZNIK E: PROTOKÓŁ I WYMOGI	
3.2.	ZASADY ZAWODÓW	DOTYCZĄCE UZNAWANIA REKORDÓW	
3.3.	WYMAGANIA CZASOWE	ŚWIATOWYCH	43
3.4.	UBIÓR	1. Speed Slalom	43
3.5.	ZACHOWANIE PODCZAS WYSTĘPU	2. Free Jump	44
3.6.	KRYTERIA OCENY	ZAŁĄCZNIK F: Wykaz zawodników objętych	
3.7.	PUNKTACJA	wyjątkiem	45
3.8.	KARY		
3.9.	POPRAWIANIE KUBECZKÓW		
3.10.	RANKING		
4.	SPEED SLALOM		15
4.1.	TEREN ZAWODÓW		15
4.2.	ZASADY ZAWODÓW		17
4.3.	SPEED SLALOM - WYMAGANIA		18
4.4.	KARY		20
4.5.	POPRAWIANIE KUBECZKÓW		21
4.6.	RANKING		21
5.	BATTLE FREESTYLE SLALOM		23
5.1.	TEREN ZAWODÓW		23
5.2.	KOMPOZYCJA GRUP		24
5.3.	ZASADY ZAWODÓW		25
5.4.	BEST TRICK (NAJLEPSZY TRIK) I LAST TRICK (OSTATNI TRIK)		26

1. ZASADY ZAWODÓW FREESTYLE

1.1. KATEGORIE ZAWODÓW

Zawody rolkarskie Freestyle obejmują wszystkie lub niektóre z następujących kategorii: Classic Freestyle Slalom, Pair Freestyle Slalom, Speed Slalom, Battle Freestyle Slalom, oraz Freestyle Slides (slajdy) i Free Jump (skoki wzwyż).

1.2. ZASADY REJESTRACJI

1.2.1. Zawodnicy muszą przedstawić ważny dowód tożsamości i obywatelstwa kraju zgodny ze swoim WSSA ID (np. paszport).

1.2.1.1. W przypadku zmiany obywatelstwa zawodnika, konieczne jest posiadanie nowego obywatelstwa przez okres co najmniej 1 roku i otrzymanie nowego identyfikatora WSSA. Zawodnik nie może zmienić swojej narodowości w sezonie (od 1 stycznia do 31 grudnia) po potwierdzeniu swojej narodowości lub zarejestrowaniu się na pierwszych zawodach. Każdy przypadek, w którym zawodnik chciałby zmienić obywatelstwo swojego kraju, podlega zatwierdzeniu przez WSSA.

1.2.2. Jeśli jest wystarczająca liczba mężczyzn i kobiet, zawody powinny zostać podzielone na dwie kategorie, męską i żeńską. Jeśli nie ma wystarczającej liczby zawodników do stworzenia osobnych kategorii, konkurencja ta może być mieszana. Ostateczna decyzja należy do sędziego głównego i organizatora zawodów.

1.2.3. Jeśli jest wystarczająco dużo zawodników w określonych przedziałach wiekowych, kategoria zawodów, w tym Battle, może być podzielona na juniorów i seniorów. Ostateczna decyzja należy do sędziego głównego i organizatora zawodów.

1.2.3.1. 10< Junior <16 lat; Senior 16+ lat.

Np. w 2017 roku, Juniorzy urodzili się między 1 stycznia 2001 roku a 31 grudnia 2007 roku; Seniorzy urodzili się przed 31 grudnia 2000 roku. Uwaga: w szczególnych przypadkach, w których zawodnicy kategorii Junior rywalizowali w WFSC, Mistrzostwa Azji i Mistrzostwa Europy 2014 jako Seniorzy (wykaz w załączniku F), zanim ta reguła miała zastosowanie, raz na zawsze wybrali swoją kategorię na początku sezonu 2015.

1.2.4. Wszelkie zmiany danych rejestracyjnych, w tym danych dotyczących par freestyle, muszą być dokonane przed upływem terminu rejestracji. Zmiany po upływie terminu rejestracji nie będą akceptowane.

1.2.5. Zawodnicy, którzy nie dokonają odprawy (tzw. check-in) w wyznaczonym przez organizatora terminie, zostaną zdyskwalifikowani w danej kategorii.

1.3. TEREN ZAWODÓW I ROZMIESZCZENIE KUBKÓW

1.3.1. Nawierzchnia terenu zawodów powinna być dostosowana do jazdy na rolkach freestyle'owych (tzn. płaska, równa, pozioma, przyczepna).

1.3.2. Powinny być ustawione 4 rzędy kubeczków, z odstępem 2 m między rzędami.

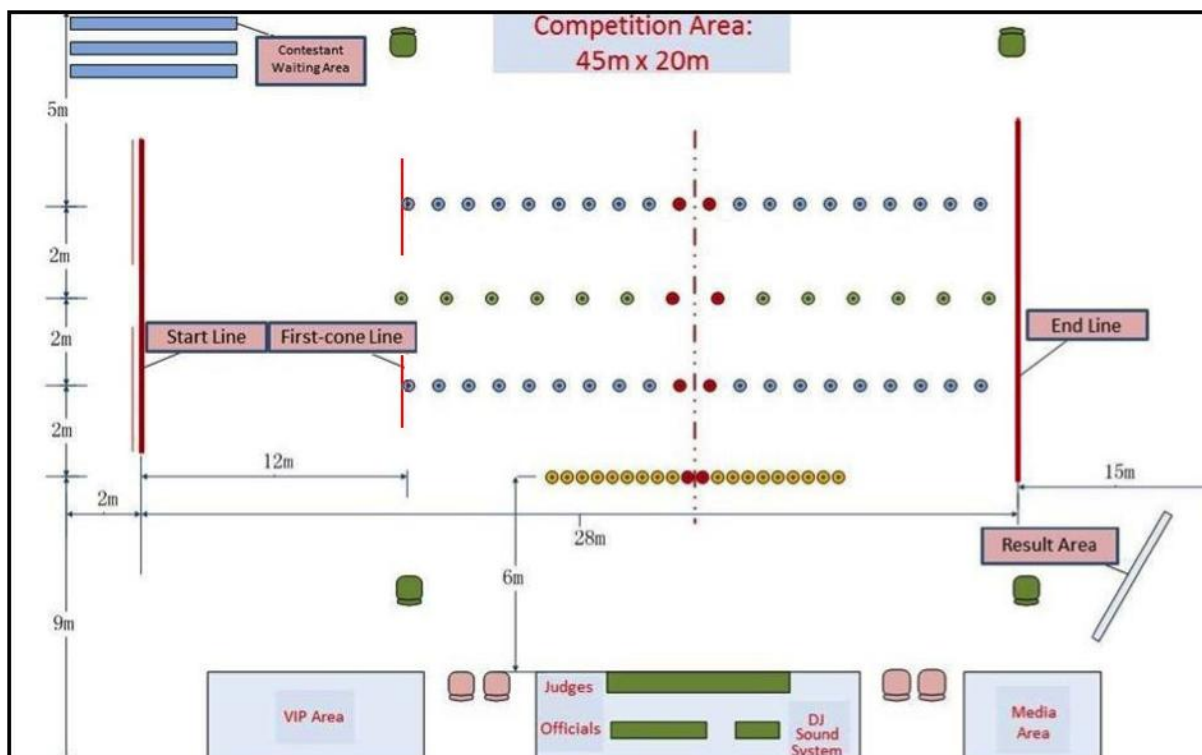
1.3.2.1. Kolejność ustawienia rzędów, począwszy od linii najbliższej sędziów: 50 cm, 80 cm, 120 cm, 80 cm.

1.3.2.2. Środek każdego rzędu musi pokrywać się ze środkiem stołu sędziowskiego.

1.3.2.3. Rzędy 50 cm i 80 cm składają się z 20 kubeczków. Rząd 120 cm zawiera tylko 14 kubeczków.

1.3.2.4. Znaczniki kubeczków (tzw. kropki) powinny mieć średnicę 7,7 cm, a środkowy punkt powinien mieć średnicę 0,7 cm.

RYСУNEK 1: OGÓLNY WIDOK TERENU ZAWODÓW



1.4. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

Teren zawodów musi być bezpieczny dla zawodników.

1.5. TEREN ROZGRZEWKI

Jeśli miejsce zawodów na to pozwala, zawodnicy powinni mieć zapewnioną strefę rozgrzewki. Powierzchnia ta powinna być podobna do powierzchni terenu zawodów.

1.6. DOZWOLONE ROLKI

1.6.1. Zawodnicy mogą korzystać w czasie zawodów z dowolnego typu rolek (inline lub quad).

1.6.2. Zawodnicy muszą zadbać, aby ich rolki były bezpieczne i gotowe do użycia.

1.6.3. Sędzia główny ma prawo odmówić korzystania z rolek, które są uważane za niebezpieczne lub dają nieuczciwą przewagę.

1.7. OFICJALNE PACHOŁKI (KUBECZKI) DOPUSZCZONE NA ZAWODACH

1.7.1. Wymiary pachołków to: wysokość 7,6 do 8 cm, średnica podstawy 7,4 do 7,5 cm, średnica górna 2,5 do 2,7 cm.

1.7.2. Materiał, z jakich wykonane są kubeczki powinien być wykonany z wystarczająco twardego materiału, aby nie dopuszczał do zablokowania kół przy potrąceniu kubeczka.

1.8. NUMERY STARTOWE

Na zawodach rangi 3 kubków lub wyższej dla Speed Slalom i Jump, organizator imprezy powinien zapewnić numery startowe. Sędzia główny zawodów, w zależności od układu terenu określa, gdzie i kiedy mają być one przypięte przez zawodników,. Nie dopuszcza się zmian w oznaczeniu numerycznym.

1.9. WYPOSAŻENIE ZAWODÓW

Sprzęt powinien być zgodny z wytycznymi zawartymi w Załączniku A: Wykaz wyposażenia zawodów.

1.10. ANTY-DOPING

Każdy zawodnik może zostać poddany testom podczas zawodów WSSA oraz testom pozakonkursowym w dowolnym czasie i miejscu. Zawodnicy poddają się kontroli dopingu na każde żądanie odpowiedzialnego urzędnika. WSSA stosuje się obecnie do przepisów antydopingowych krajowych federacji oraz Fédération Internationale de Roller Sports.

2. CLASSIC FREESTYLE SLALOM

Zawodnicy przygotowują choreografowany przejazd do wybranej przez siebie muzyki, który wykonują w określonym czasie podczas zawodów.

2.1. TEREN ZAWODÓW

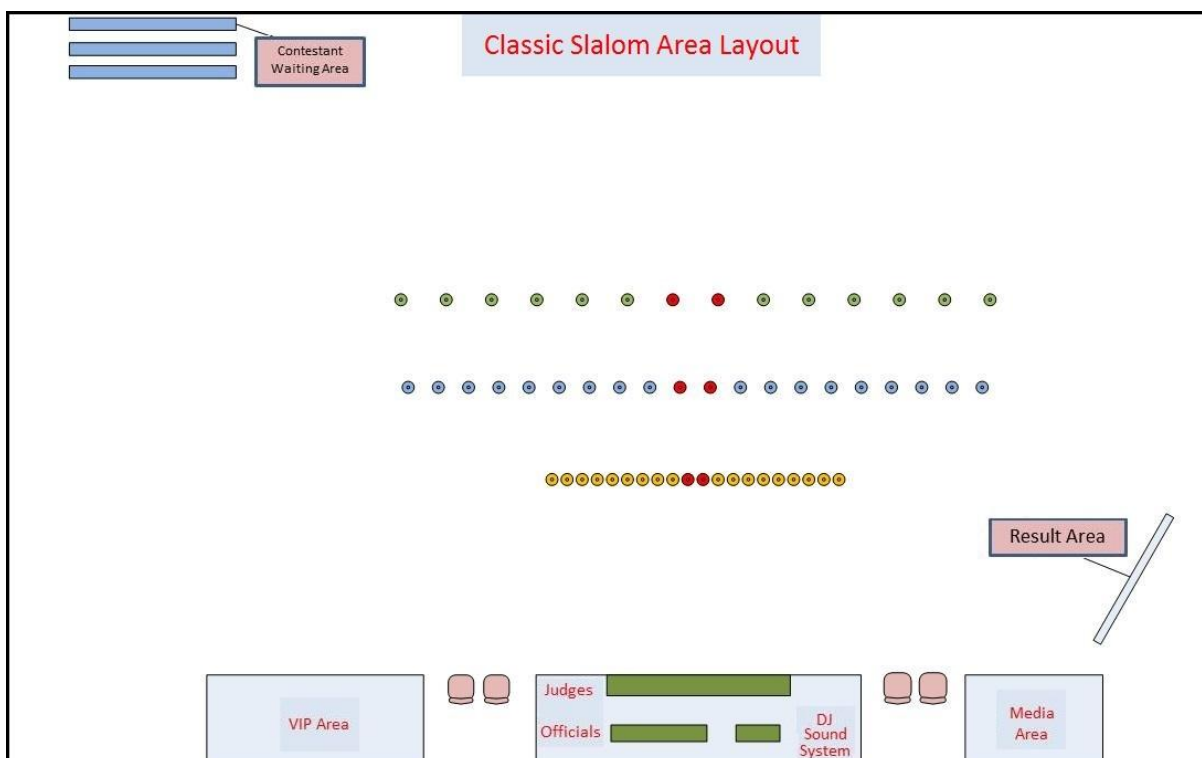
2.1.1. Powinny być ustawione 3 rzędy kubeczków, z odstępem 2m między rzędami.

2.1.1.1. Kolejność ustawienia rzędów, począwszy od linii najbliższej sędziów: 50 cm, 80 cm, 120 cm.

2.1.1.2. Rzędy 50 cm i 80 cm składają się z 20 kubeczków. Rząd 120 cm zawiera tylko 14 kubeczków.

2.1.1.3. Środek każdego rzędu musi pokrywać się ze środkiem stołu sędziowskiego.

RYSUNEK 2: WIDOK TERENU ZAWODÓW CLASSIC FREESTYLE SLALOM



2.2. ZASADY ZAWODÓW

2.2.1. Classic Freestyle Slalom ma tylko jedną rundę, jednak organizatorzy lokalni mogą mieć rundy kwalifikacyjne, jeśli w danej kategorii liczba zawodników jest duża.

2.2.1.1. Podczas rund kwalifikacyjnych, czołowi zawodnicy są automatycznie zakwalifikowani, a pozostali zawodnicy są dzieleni na grupy zgodnie z WSSA

Freestyle World Ranking. Sędzia główny decyduje o liczbie zakwalifikowanych zawodników, grup kwalifikacyjnych oraz liczbie zawodników przechodzących do finału.

2.2.1.2. Grupowanie rundy kwalifikacyjnej powinno być zgodne z poniższym podziałem:

RYSUNEK 3: PRZYKŁAD TWORZENIA GRUP DLA CLASSIC FREESTYLE SLALOM

TOP 16			
+			
Q1	Q2	Q3	Q4
17	18	19	20
24	23	22	21
25	26	27	28
32	31	30	29
33	34	35	36
40	39	38	37

Jest to przykład tworzenia grup kwalifikacyjnych w wypadku 40 zawodników.

Najlepsza 16ka jest wstępnie zakwalifikowana do rundy finałowej, a zawodnicy od 17 do 40 są podzieleni na kilka (np. 4) grup kwalifikacyjnych. Tylko najlepsi (np. pierwszych 2) z każdej grupy kwalifikacyjnej przejdzie do finału (i powtórzy w nim swój przejazd).

W finałowej rundzie będzie uczestniczyć Top 16 i (np. 8) zakwalifikowanych zawodników, tj. $16+8=24$ zawodników.

2.2.1.3. Zasady i wymagania dotyczące Rundy Kwalifikacyjnej są takie same jak w Rundzie Finałowej.

2.2.1.4. W Rundzie Finałowej udział wezmą zakwalifikowani czołowi zawodnicy oraz zawodnicy, którzy przeszli kwalifikacje.

2.2.2. Kolejność startów opiera się na najnowszym Rankingu WSSA Freestyle World Ranking, zaczynając od najniżej sklasyfikowanych. Zawodnicy nieobjęci rankingiem są dodawani losowo na początku listy i startują jako pierwsi.

2.2.3. Zawodnicy muszą przejechać wszystkie 3 rzędy - 50 cm, 80 cm, 120 cm i przeciąć każdy odstęp pomiędzy kubeczkami.

2.2.4. Natychmiast po tym, jak jeden zawodnik skończy swój przejazd, kolejny zostaje wezwany na teren zawodów w celu rozgrzewki, podczas gdy sędziowie oceniają poprzedniego zawodnika.

2.2.5. Trenerzy i managerowie zespołów mogą towarzyszyć swoim zawodnikom podczas oczekiwania na ogłoszone wyniki.

2.3. WYMAGANIA CZASOWE

2.3.1. Czas przejazdu dla Classic Freestyle Slalom wynosi 105-120 sekund (1 min 45 s - 2 minuty).

2.3.1.1. Pomiar czasu rozpoczyna się z chwilą rozpoczęcia odtwarzania muzyki. Muzyka rozpoczyna się, gdy zawodnik jest gotowy.

2.3.1.2. Przejazd kończy się, gdy zawodnik zasygnalizuje koniec, lub gdy muzyka się zatrzyma.

2.4. UBIÓR

2.4.1. Ubranie może odzwierciedlać charakter muzyki, o ile jest stosowne i odpowiednie do jazdy na rolkach.

2.4.1.1. Odzież nie powinna być zbyt skąpa ani mieć charakteru seksualnego.

2.4.2. Zabronione jest stosowanie akcesoriów i rekwizytów.

2.4.2.1. Jeżeli część kostiumu jest celowo zdejmowana lub zrzucana, uznaje się ją za rekwizyt.

2.4.2.2. Niejasne kwestie dotyczące ubrań są w gestii decyzja Sędziego Głównego.

2.5. ZACHOWANIE PODCZAS WYSTĘPU

2.5.1. Niestosowne (np. seksualne, brutalne, obraźliwe) ruchy lub gesty, zwłaszcza wobec sędziów, nie są właściwe, a zawodnik może zostać ukarany lub zdyskwalifikowany.

2.5.2. Surowo zabrania się używania utworów rasistowskich, politycznych, agresywnych i nieprzyzwoitych lub utworów, które do takiej tematyki nawiązują. Zawodnik, łamiący ten zakaz, zostanie ukarany karą dyscyplinarną (unieważnienie punktów, utrata rankingu, dyskwalifikacja, kara pieniężna). Wyżej wymienione działania dyscyplinarne, mogą zostać podjęte, także po zawodach w wyniku skargi otrzymanej od osób trzecich.

2.6. KRYTERIA OCENY

Końcowa ocena występu zawodnika w kategorii Classic Freestyle Slalom opiera się na dwóch kryteriach: punktacji technicznej i punktacji artystycznej. Ocena artystyczna jest częściowo uzależniona od poziomu umiejętności technicznych.

2.6.1. Ocena techniczna

Ocena techniczna opiera się na następujących elementach:

2.6.1.1. *Trudność trików slalomowych* (patrz załącznik B Tabela Trików). Na wynik techniczny ma również wpływ "*freestyle footwork*" wykonywany przez zawodnika. Trudność, szybkość i różnorodność wykonywanych ruchów prowadzi do wyższej oceny technicznej. Podstawowy lub prosty *freestyle footwork* prowadzi do zmniejszenia noty technicznej. Sędziowie są obowiązani podążać za poziomami trików (z Tabeli), gdy triki wykonywane są we właściwy sposób – odniesieniem są średnia prędkość, rząd kubków 80cm, wykonanie na min 4 kubki lub 3 obroty w przypadku rotacji.

2.6.1.2. *Różnorodność*: zawodnicy są zachęceni do wykonywania i łączenia różnych trików slalomowych, które obejmują siedzące, rotacyjne, na jednym kółku i triki z rodziny inne itp.

Minimalna liczba poprawnie wykonanych trików wynosi 8 (w różnych rodzinach i w dowolnej proporcji), jeśli zawodnik wykonuje mniej trików (lub mniej niż

8 poprawnie wykonanych trików) - zostanie ukarany przez sędziów za małą różnorodność w ocenie technicznej.

2.6.1.3. *Ciągłość*: Triki powinny być łączone tak, aby zawodnik mógł poruszać się w sposób ciągły i płynny.

2.6.1.4. *Prędkość i rytm*: Szybkość wpływa na techniczną trudność slalomu. Kontrolowane zmiany prędkości wskazują na dobrą kontrolę wykonywanych trików.

2.6.2. Ocena artystyczna

Sędziowie w ocenie artystycznej odzwierciedlają "Show" w wykonaniu zawodnika. Umiejętność indywidualnego wykonania kompletnego pokazu z dobrym połączeniem ruchów ciała (elementy taneczne), freestyle, muzyki, energii. Wszystkie te aspekty powinny być łączone w sposób spójny i mieć swoistą logikę.

Ocena artystyczna powinna być zgodny z zalecanym zakresem: Ocena techniki ± 10 i opiera się na następujących elementach:

2.6.2.1. *Ruchy ciała*: zawodnicy powinni wykazać się umiejętnością łączenia ruchu ciała z jazdą na rolkach. W trakcie slalomu zawodnicy powinni zwracać uwagę na ramiona, głowę i resztę ciała.

2.6.2.2. *Ekspresja muzyczna*: Dobór muzyki powinien być uzupełnieniem stylu jazdy zawodnika i być z nim harmonijny. Pokaz powinien być choreografowany w tempie muzycznym, aby wyrazić nastrój, rytm i szybkość muzyki. Triki wykonywane w takt rytmu muzyki są wyrazem umiejętności.

2.6.2.3. *Zarządzanie trikami*: Kryterium to odzwierciedla rozplanowanie trików zarówno w obrębie muzyki, jak i rzędów kubków.

2.6.2.4. Choreografia powinna być dostosowana do pauz i zmian w muzyce.

2.6.2.5. Zachęca się również do umieszczania trudnych trików we wnętrzu rzędów kubków, a nie tylko na ich końcach.

2.6.2.6. Wszystkie elementy pokazu powinny być umiejscowione wewnątrz rzędów kubków. Ocena elementu *Zarządzania trikami* zostanie zmniejszona, jeśli zawodnik spędzi zbyt wiele czasu poza rzędami kubków.

2.7. PUNKTACJA

Maksymalna ocena w konkurencji Classic Freestyle Slalom to 130 punktów. Ocena ta składa się z 2 elementów. Ocena techniczna wynosi od 10 do 60 punktów, a artystyczna od 0 do 70 punktów. Ocena ostateczna jest zaokrąglana do najbliższej części całkowitej w celu ustalenia wyniku końcowego.

2.7.1. Standardowa ocena trików i wymagania ogólne

2.7.1.1. Podstawą oceny sędziowskiej jest cena standardowa, która pozwala określić umiejętności zawodnika w opanowaniu trików. Zakłada ona, że triki są wykonywane płynnie i szybko w rzędzie kubeczków 80 cm, na średnim poziomie wykonania.

2.7.1.2. Triki powinny być wykonywane na co najmniej 4 kubeczkach lub zawierać 3 obroty.

2.7.1.3. Dopuszcza się możliwość przejścia z jednego triku do innego z tej samej lub innej rodziny, zmiany nogi lub kierunku. Przejście to powinno jednak przebiegać bez przerwy.

2.7.1.4. Tricki i przejścia powinny być wykonywane przez zawodnika w sposób jasny i precyzyjny. Jeżeli sędzia ma wątpliwości co do wykonania triku (jakość triku, dotknięcie, liczba kubeczków lub obrotów, dotknięcie ziemi podczas skoków, utraty trajektorii itp.) - nie zaliczy on całości triku lub przejścia, a jedynie część, która została poprawnie wykonana.

2.7.2. Rodziny trików i szczegółowe wymagania

2.7.2.1. Triki siedzące: zawodnik powinien być w pozycji kucanej, z talią poniżej poziomu kolan, przez cały czas jazdy na kubkach.

2.7.2.2. Triki skakane: Nogi zawodnika powinny oderwać się od podłoża.

2.7.2.3. Triki rotacyjne: Co najmniej jedno koło powinno dotykać podłoża, a także pozostawać wewnątrz rzędu kubków podczas rotacji.

2.7.2.4. Triki na jednym kółku: Triki wykonywane w kierunku do przodu, do tyłu, przodem, bokiem jak i tyłem oraz wewnątrz rzędu kubków, przy czym tylko jedno koło dotyka podłoża

2.7.2.5. Pozostałe triki: Triki niebędące siedzącymi, skakanymi, obrotowymi, na jednym kółku.

2.8. KARY

2.8.1. Kary czasowe

Jeśli zawodnik zakończy przejazd przed upływem 105 sekund lub po upływie 120 sekundach, otrzymuje 10-punktową karę.

2.8.2. Kary za przesunięte kubeczki i pominięte interwały

2.8.2.1. Za każdy przewrócony kubeczek lub kubeczek, który zostanie przesunięty odsłaniając środek swojego znacznika nakłada się karę 0,5 punktu.

2.8.2.1.1. W wyjątkowych przypadkach, w których zawodnik potrąci kubeczek poza jego znacznik, a kubeczek powróci z powrotem na ten znacznik, nie ma żadnej kary za ten kubeczek.

2.8.2.1.2. Jeżeli przetrącony kubeczek potrąci inny kubeczek, za każdy z nich przyznaje się karę 0,5 punktu.

2.8.2.2. Jeśli więcej niż 5 odstępów pomiędzy kubeczkami nie zostanie przeciętych przez zawodnika, przyznaje się karę 5 punktów.

2.8.3. Kary za błędy

Utrata równowagi, upadki lub błędy podczas przejazdu są karane. Utraty równowagi są karane przez sędziów punktujących. Upadki są karane przez sędziego karnego. (Patrz 2.8.5)

2.8.3.1. Za utratę równowagi, przedział kar wynosi 0,5 - 1,5 punktu. Za upadek, zakres kary wynosi 2 - 5 punktów.

2.8.4. Przerwy w przejeździe

2.8.4.1. Jeśli zawodnik przerwie przejazd z przyczyn zewnętrznych, nie ma żadnej kary za powtórkę. Drugie wykonanie powinno rozpocząć się od początku i będzie oceniane od momentu przerywania pierwszego wykonania.

2.8.4.2. Przerwie przejazd z przyczyny wewnętrznej (osobistych), za powtórzenie przejazdu zawodnik karany jest 5 punktami.

2.8.5. Muzyka otrzymana po upływie terminu

2.8.5.1. Jeżeli muzyka danego zawodnika zostanie dostarczona po upływie terminu nadsyłania, przyznaje się karę 10 punktów.

2.8.5.2. Jeśli muzyka nie zostanie dostarczona przed końcem spotkania liderów zespołów lub, w przypadku braku spotkania liderów, przed godziną 18.00 czasu lokalnego na dzień przed zawodami, zawodnik nie będzie mógł rywalizować w zawodach.

2.8.6. Zestawienie kar stosowanych przez sędziego karnego

RODZAJ BŁĘDU	PUNKTY KARNE	OPIS
Upadek	2	Lekki upadek, który nie ma wpływu na przejazd.
Poważny upadek	5	Ciężki upadek na ziemię.
Czas przejazdu	10	Przejazd zakończony przed lub po upływie dozwolonego czasu (105-120s).
Przerwa w przejeździe	5	Przejazd przerywany przez zawodnika. Kara w gestii sędziego głównego.
Przesunięty kubek	0.5	Za każdy przesunięty (lub przewrócony) kubeczek
Ominięty interwał	5	Za więcej niż 5 pominiętych interwałów
Upuszczenie garderoby	2	Upuszczenie odzieży, w tym okularów
Rekwizyty	DQ	Użycie odzieży jako rekwizytu lub innych rekwizytów
Kara za muzykę	10	Muzyka dostarczona po upływie terminu

2.9. POPRAWIANIE KUBECZKÓW

2.9.1. Osoby zajmujące się poprawianiem kubeczków po zakończeniu występu muszą poczekać na polecenie sędziego karnego nim rozpoczną poprawianie.

2.9.2. Osoby zajmujące się poprawianiem kubeczków nie mogą jeździć na rolkach podczas wykonywania swojej pracy.

2.10. RANKING

2.10.1. Ranking finałowy opiera się na porównaniu rankingów poszczególnych sędziów z systemem *punktów zwycięstwa*. (Zob. punkt zwycięstwa Załącznik C)

2.10.2. Rankingi poszczególnych sędziów oparte są o przyznane przez nich punkty pomniejszone o punkty karne nałożone przez sędziego karnego.

3. CLASSIC FREESTYLE SLALOM PAR

Dwóch zawodników wykonuje choreografowany przejazd do wybranej przez siebie muzyki, który wykonują jednocześnie w określonym czasie podczas zawodów. Punktacja oparta jest na synchronizacji i ekspresji muzycznej oraz technice.

3.1. TEREN ZAWODÓW

Teren zawodów Pair Slalom jest taki sam jak teren zawodów Classic Slalom (patrz 2.1).

3.2. ZASADY ZAWODÓW

3.2.1. Pary startują w określonej kolejności, reguły dla Pair Slalom są takie same jak dla Classic Freestyle Slalom (patrz 2.2).

3.2.2. Kolejność startowa jest ustalana zgodnie z rankingiem Pair Freestyle Slalom.

3.2.3. W przypadku Mistrzostw Świata lub Kontynentalnych, obaj zawodnicy muszą reprezentować ten sam kraj.

3.2.4. Każda para otrzyma identyfikator WSSA dla rankingu Pair World Ranking.

3.2.4.1. Zawodnik, który jest w więcej niż jednej parze będzie miał więcej niż jeden numer identyfikacyjny dla WSSA.

3.3. WYMAGANIA CZASOWE

3.3.1. Poza czasem trwania, wymagania czasowe dla Pair Slalom są takie same jak dla Classic Freestyle Slalom (patrz 2.3).

3.3.2. Czas przejazdu w Pair Slalom wynosi 160-180 s (2 min 40 s – 3 min).

3.4. UBIÓR

Zasady dotyczące odzieży są takie same jak dla Classic Freestyle Slalom (patrz 2.4).

3.5. ZACHOWANIE PODCZAS WYSTĘPU

Zasady dotyczące zachowania są takie same jak dla Classic Freestyle Slalom (patrz 2.5).

3.6. KRYTERIA OCENY

Końcowy rezultat występu zawodników w slalomie par oparty jest na trzech kryteriach ocen: Ocena Techniczna, Ocena Artystyczna i Ocena Synchronizacji. Zarówno ocena Artystyczna, jak i Synchronizacja zależy częściowo od poziomu umiejętności technicznych.

3.6.1. Ocena techniczna

Kryteria oceny technicznej są takie same jak dla Classic Freestyle Slalom (patrz 2.6.1).

3.6.2. Ocena artystyczna

Kryteria oceny artystycznej są takie same jak dla Classic Freestyle Slalom (patrz 2.6.2).

3.6.3. Synchronizacja

3.6.3.1. Podczas przejazdu obaj rolkarze powinni zachować koordynację ruchów ciała i wycucie czasu, wykonując te same ruchy w tym samym kierunku. Możliwe są różne warianty: np. palce/pięta, przód/ tył, lewo/prawo.

3.6.3.2. Synchronizacja lustrzana nie jest oceniana jako część oceny synchronizacji. Wchodzi w skład oceny artystycznej.

3.7. PUNKTACJA

Maksymalna ocena w konkurencji Pair Classic Freestyle Slalom to 200 punktów. Ocena ta składa się z 3 elementów. Maksymalny wynik oceny technicznej to 60 punktów, maksymalny wynik oceny artystycznej to 70 punktów, a maksymalna ocena synchronizacji to 70 punktów. Ocena ostateczna jest zaokrąglana do najbliższej części dziesiątej w celu ustalenia wyniku końcowego.

3.7.1. Ocena techniczna bazuje na ocenie zawodnika o niższych umiejętnościach.

3.8. KARY

Klasyfikacja kar jest taka sama jak w przypadku Classic Freestyle Slalom (patrz 2.8).

3.9. POPRAWIANIE KUBECZKÓW

Zasady poprawiania kubeczków są takie same jak w przypadku Classic Freestyle Slalom (patrz 2.9).

3.10. RANKING

Ustalanie rankingu jest takie samo jak w przypadku Classic Freestyle Slalom (Patrz 2.10).

4. SPEED SLALOM

Zawodnicy jak najszybciej przejeżdżają przez rząd kubeczków na jednej nodze.

4.1. TEREN ZAWODÓW

Wszystkie obliczenia wykonywane są od środka rzędu kubeczków.

4.1.1. Ustawione są 2 rzędy składające się z 20 kubeczków rozmieszczonych co 80 cm. Rzędy kubeczków są rozmieszczone w odległości 3 metrów od siebie.

4.1.1.1. Pośrodku, w równej odległości, pomiędzy 2 rzędami kubeczków musi być ustawiona barierka o minimalnej długości 15,2 m i wysokości od 15 do 20 cm.

4.1.2. W odległości 40cm od siebie znajdują się 2 równoległe linie startowe. Punkt startowy każdego zawodnika jest oznaczony prostokątem o szerokości 2 m (patrz rysunek 5).

4.1.2.1. Pierwszy kubeczek jest umieszczony 12 m od najbliższej linii startu. Linie końcową umieszcza się 80 cm od ostatniego kubeczka (patrz rysunki 4 i 5).

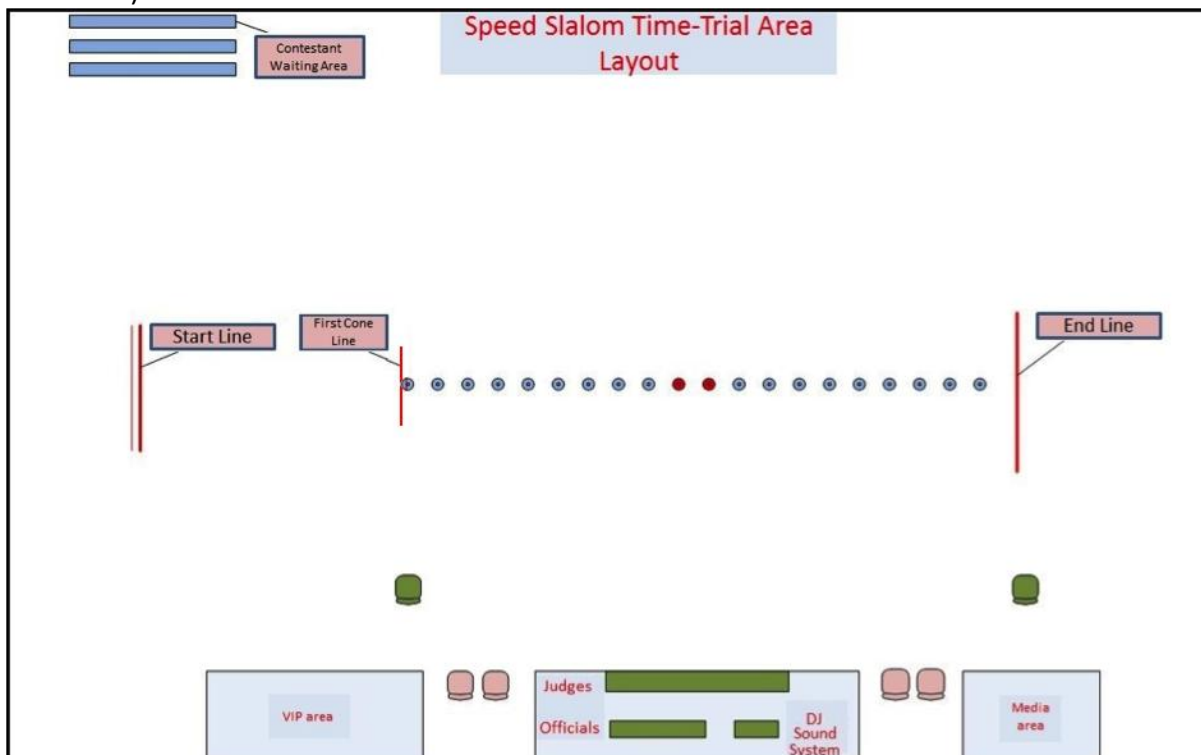
4.1.3. Całkowitą długość każdej z linii kubeczków oblicza się w następujący sposób:
 $12 + (19 \times 0,8) + 0,8 = 28 \text{ m}$

4.1.4. Elektroniczny chronometr musi być stosowany zarówno do rund kwalifikacyjnych, jak i rund finałowych.

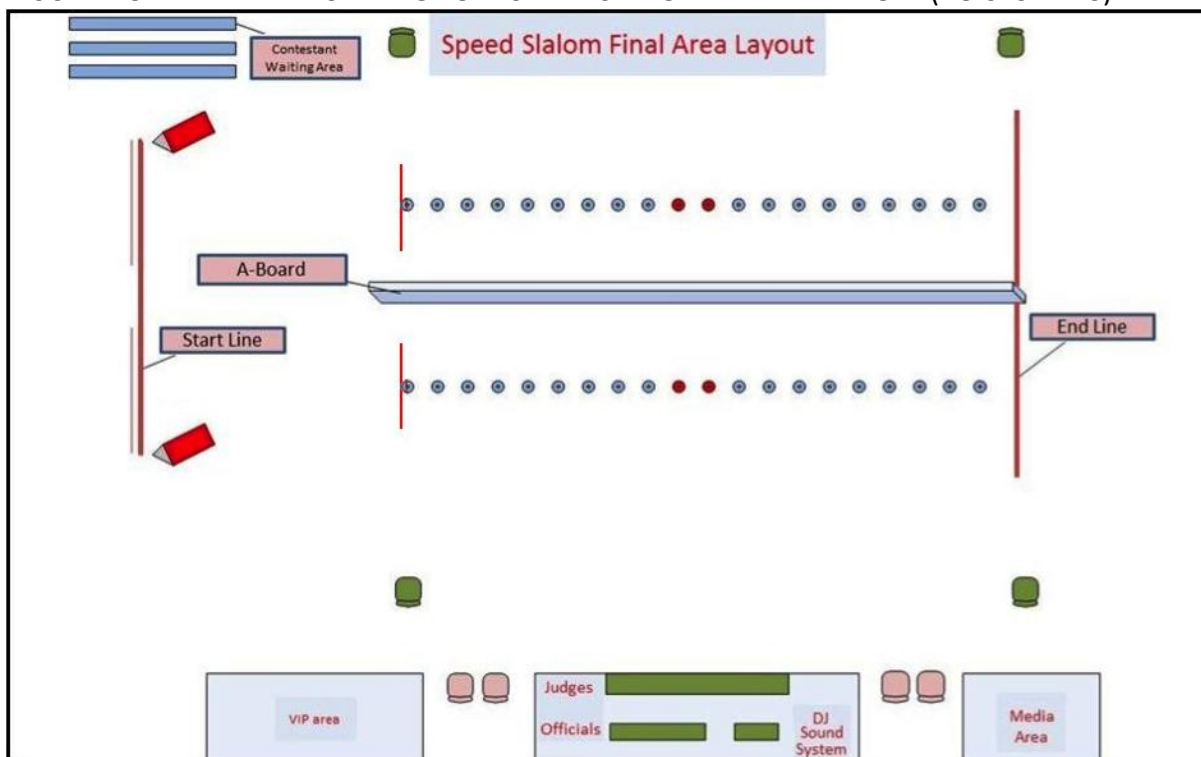
4.1.4.1. Podczas rund kwalifikacyjnych, czujniki bramki linii startowej muszą być ustawione 40 cm (+/- 2 cm) ponad poziomem nawierzchni, a czujniki bramki linii mety muszą być ustawione 20 cm (+/- 2 cm) ponad poziomem nawierzchni.

4.1.4.2. Podczas finałowych rund nie ma czujników bramki linii startowej, a bramki linii mety muszą być ustawione 20 cm (+/- 2 cm) ponad poziomem nawierzchni.

RYSUNEK 4: PLAN TERENU ZAWODÓW SPEED SLALOM: FAZA KWALIFIKACJI (PRÓBY CZASOWE)



RYSUNEK 5: PLAN TERENU ZAWODÓW SPEED SLALOM: FAZA FINAŁÓW (KO SYSTEMS)



4.2. ZASADY ZAWODÓW

Speed Slalom składa się z dwóch etapów: fazy kwalifikacyjnej, opartej na indywidualnych próbach czasowych oraz fazy finałowej (KO Systems), opartej na systemie pucharowym.

4.2.1. Faza kwalifikacyjna (próby czasowe)

Każdy z zawodników ma dwie próby czasowe z wolnego startu. Do rankingu kwalifikacji brany jest pod uwagę tylko lepszy z dwóch czasów. Zawodnicy z najlepszymi czasami zostają zakwalifikowani do fazy finałowej.

4.2.1.1. Kolejność startów zawodników w pierwszej rundzie kwalifikacyjnej oparta jest o najnowszy Ranking Światowym Speed Slalom WSSA, zaczynając od najniższej sklasyfikowanych. Zawodnicy niesklasyfikowani w rankingu dodawani są losowo na początku listy i startują jako pierwsi.

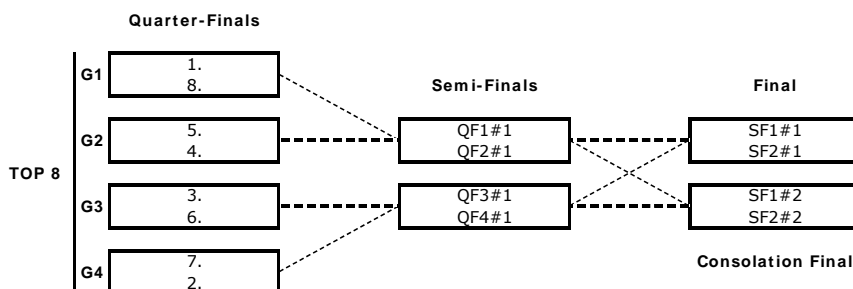
4.2.1.2. Kolejność startów zawodników w drugiej rundzie kwalifikacyjnej oparta jest o wyniki pierwszej rundy, zaczynając od najniższej sklasyfikowanych. Nieumieszczeni na liście (bez czasu) zawodnicy dodawani są losowo na początku listy i startują jako pierwsi.

4.2.1.3. W zależności od liczby zawodników i według uznania sędziego głównego, do etapu finałowego kwalifikuje się 4, 8, 16, 32 lub 64 najlepszych zawodników. (Patrz rysunki 6.a i 6.b)

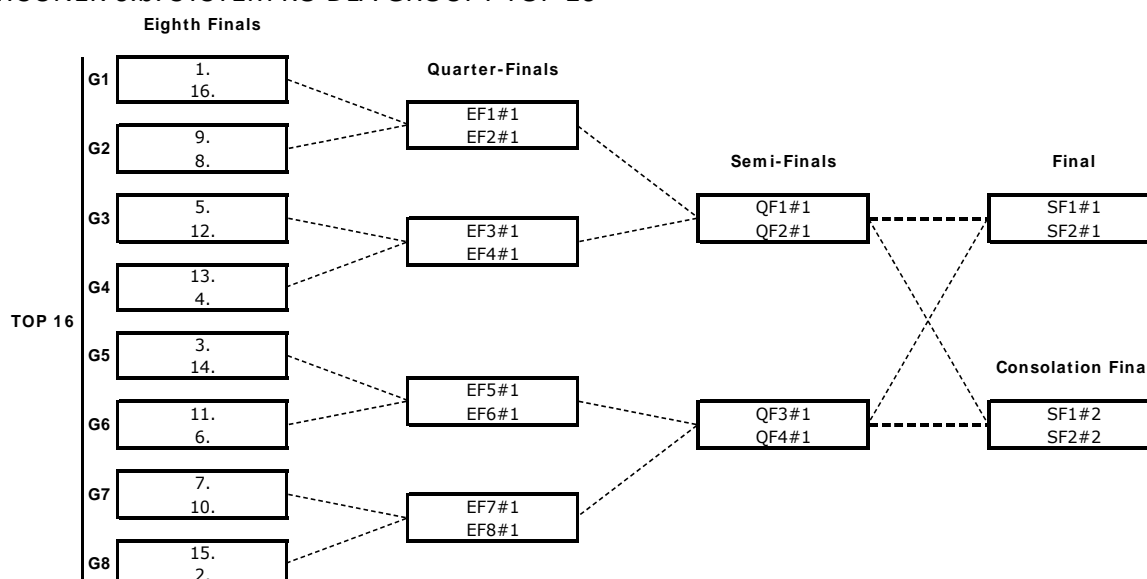
4.2.2. Faza Finałowa (System KO)

4.2.2.1. Zakwalifikowani zawodnicy są grupowani w pary zgodnie z następującą zasadą: pierwszy w kwalifikacjach z ostatnim zakwalifikowanym, drugi z przedostatnim, itd. (zob. rysunki 6.a i 6.b) Pierwszy zawodnik, która wygra 2 rundy przechodzi do następnego etapu, drugi odpada.

RYSUNEK 6.a: SYSTEM KO DLA GRUPOY TOP 8



RYSUNEK 6.b: SYSTEM KO DLA GROUPY TOP 16



4.2.2.2. Jeśli zakwalifikowany zawodnik podda się bez podania przyczyny, jego wynik jest nieważny, a pozostały zawodnik przechodzi do następnego etapu.

4.2.2.3. Jeśli po 5 przejazdach nie ma zwycięzcy w danej grupie, to zawodnik wyżej notowany w rankingu zostaje ogłoszony zwycięzcą i przechodzi do następnego etapu.

4.2.2.4. Po zakończeniu rundy półfinałowej zwycięzcy każdej z grup półfinałowych rywalizują o miejsca 1 i 2 w rundzie finałowej, po tym jak dwóch pozostałych zawodników rozegra pojedynek o miejsca 3 i 4 w finale pocieszenia.

4.3. SPEED SLALOM - WYMAGANIA

4.3.1. Start i komenda startu

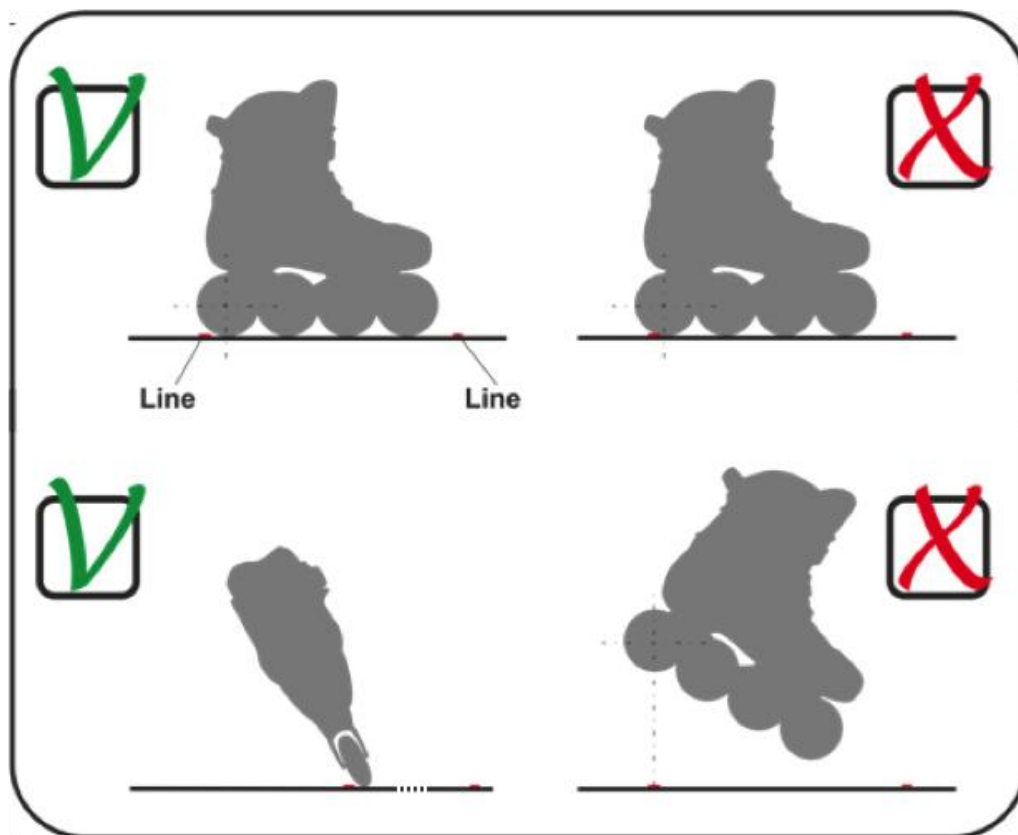
4.3.1.1. Faza kwalifikacyjna (próby czasowe)

4.3.1.1.1. Sekwencją komend startowych w kwalifikacjach z wolnego startu jest: "On Your Marks", po którym następuje "Ready".

4.3.1.1.2. Zawodnik musi rozpocząć przejazd w ciągu 5 sekund po poleceniu "Ready" lub zostanie ogłoszony falstart. W przypadku dwóch kolejnych falstartów, przejazd uznaje się za nieważny.

4.3.1.1.3. Przednia rolka zawodnika musi znajdować się w polu startowym (40cm x 2m) i żadna z jej części, włącznie z kołami, nie powinna dotykać przedniej i tylnej linii startu. Druga rolka może dotykać tylnej linii startu. Obie rolki lub ich części muszą dotykać podłoża. Pierwszy ruch rolki do przodu musi minąć linię startu. Dopuszcza się ruchy ciała zawodnika.

RYSUNEK 7: POZYCJA FRONTOWEJ NOGI ZAWODNIKA W POLU STARTOWYM



4.3.1.2. Faza Finałowa (System KO)

4.3.1.2.1. W fazie finałów stosowana jest następująca sekwencja startowa: "On Your Marks. Set. Sygnał startu [sygnał Beep]"

4.3.1.2.1.1. "On your marks": Zawodnicy powinni przygotować się i przyjąć postawę startową w ciągu 3 sekund, w przeciwnym wypadku ogłoszony zostaje falstart.

4.3.1.2.1.2. "Set": Po komendzie "Set" nie wolno się poruszać lub drgać ciałem, w przeciwnym wypadku ogłoszony zostaje falstart.

4.3.1.2.1.3. Sygnał startowy ("Beep"): Zawodnicy muszą czekać na sygnał startu ("Beep"), w przeciwnym wypadku ogłoszony zostaje falstart.

4.3.1.2.1.4. Przednia rolka zawodnika musi znajdować się w polu startowym (40cm x 2m) i żadna z jej części, włącznie z kołami, nie powinna dotykać przedniej i tylnej linii startu. Druga rolka może dotykać tylnej linii startu. Obie rolki lub ich części muszą dotykać podłoża, a kółka nie mogą się obracać.

4.3.2. Wjazd w rząd kubków

Linia prostopadła do rzędu kubeczków, której przednia krawędź znajduje się na poziomie pierwszego kubeczka oznacza koniec strefy rozbiegu i początek strefy slalomu.

4.3.2.1. Zawodnik musi wjechać w rząd kubeczków na jednej nodze. (Patrz 4.4.2). Podczas całego przejazdu dozwolona jest jazda na jednym kółku i nie można za to karać zawodnika.

4.3.3. Linia końcowa

4.3.3.1. Zawodnicy muszą przekroczyć linię końcową na jednej nodze, tej samej na której wykonywali przejazd przy co najmniej jednym kole dotykającym podłoża.

4.4. KARY

4.4.1. Kary na linii startu

4.4.1.1. Jeśli zawodnik nie przestanie poruszać ciałem w ciągu 3 sekund od poleceniu "On your marks", ogłoszony zostaje falstart.

4.4.1.2. Po komendzie "Set" nie wolno się poruszać lub drgać, w przeciwnym wypadku ogłoszony zostaje falstart.

4.4.1.3. Jeśli zawodnik wystartuje przed sygnałem startu (Beep), ogłoszony zostaje falstart.

4.4.1.4. Jeśli łyżwiarz wykona dwa falstarty (przy tym samym biegu), zostanie zdyskwalifikowany w danym biegu.

4.4.2. Kary pierwszego kubeczka

4.4.2.1. Jeśli zawodnik nie jest na jednej nodze przy wjeżdżaniu w rząd kubeczków, pierwszy kubek uważany jest za niezaliczony i zawodnik otrzymuje karę za pierwszy kubeczek.

4.4.2.2. Jeżeli podczas mijania drugiego kubeczka zawodnik nie jest na jednej nodze, oprócz kary za pierwszy kubek otrzyma karę za drugi kubeczek.

4.4.2.3. Jeśli podczas mijania trzeciego kubeczka zawodnik nie będzie jechał na jednej nodze, jego przejazd zostanie unieważniony i nie będzie uznany czas.

4.4.3. Kary podczas slalomu

4.4.3.1. Jeśli zawodnik zmieni nogę lub jeśli ich swobodną nogą dotknie podłoża przed linią końcową, jego przejazd zostanie unieważniony i nie będzie uznany czas.

4.4.4. Kary na linii końcowej

4.4.4.1. Jeżeli linia końcowa nie zostanie najpierw przecięta przez nogę, na której jedzie zawodnik, jego przejazd zostanie unieważniony i nie będzie uznany czas.

4.4.4.2. Zabronione jest przeskakiwanie przez linię końcową. Jeśli tak się stanie przejazd zostanie unieważniony i czas nie będzie uznany. Dozwolony jest skok przed linią końcową jeśli zawodnik wyląduje przed linią końcową.

4.4.5. Kary za kubeczki

4.4.5.1. Za każdy pominięty lub potrącony kubeczek zostanie naliczona kara w wysokości +0,2 sekundy.

4.4.5.2. Kubeczek, w przypadku, którego odsłonięty jest środek znacznika pola jest uznawany za potrącony, a do czasu zawodnika dodaje się karę +0,2 sekundy.

4.4.5.2.1. Poruszone kubeczki, w przypadku, których nie są odsłonięte środki znacznika pola, nie są karane.

4.4.5.2.2. W wyjątkowych przypadkach, w których kopnięty kubeczek powróci z powrotem na swój znacznik, nie ma żadnej kary.

4.4.5.3. Jeśli poruszony kubeczek uderzy o kolejny kubeczek, za oba zostanie dodana kara +0,2 sekundy. Przykład: Jeśli zawodnik poruszy kubeczek odsłaniając środek jego znacznika - otrzyma karę +0,2 sekundy, jeśli poruszony kubeczek, przesunie ze znacznika drugi kubeczek, otrzyma karę +0,4 sekundy (+0,2 sekundy za każdy).

4.4.5.4. Jeśli zawodnik otrzyma więcej niż 4 kary, jego przejazd zostanie unieważniony i nie będzie uznany czas. W przypadku zawodów niskiej rangi, liczba kar, które prowadzą do dyskwalifikacji zawodnika, zależy od decyzji sędziego głównego.

4.5. POPRAWIANIE KUBECZKÓW

Zasady poprawiania kubeczków są takie same jak w przypadku Classic Freestyle Slalom (patrz 2.9).

4.6. RANKING

4.6.1. Ranking fazy kwalifikacyjnej (próby czasowej)

4.6.1.1. Ranking finałowy fazy kwalifikacyjnej opiera się na najlepszym czasie każdego zawodników, z dwóch przejazdów.

4.6.1.2. W przypadku remisu, do podjęcia decyzji o awansie zawodnika zostaną wykorzystane drugie rundy kwalifikacyjne. W przypadku remisu w obu rundach kwalifikacyjnych, do ich rozstrzygającego wyboru zostaną wykorzystane Rankingi WSSA Speed Slalom World Ranking. W przypadku remisu (brak rankingu) kwalifikacja powinna być rozstrzygnięta poprzez rzucenie monet.

4.6.2. Ranking Fazy Finałowej (System KO)

4.6.2.1. Miejsca 1 i 2 trafiają do zawodników, którzy dotarli do Rundy Finałowej. Określa się je na podstawie wyników Rundy Finałowej.

4.6.2.2. Miejsca 3 i 4 trafiają do zawodników, którzy doszli do Rundy Półfinałowej, ale nie przeszli do Rundy Finałowej. Są one ustalane na podstawie wyników Finału Poczieszenia.

4.6.2.3. Miejsca od 5 do 8 trafiają do zawodników, którzy doszli do Rundy Ćwierćfinałowej, ale nie przeszli do Rundy Półfinałowej. Są oni klasyfikowani według najlepszego czasu w fazie kwalifikacyjnej.

4.6.2.4. Miejsca od 9 do 16 trafiają do zawodników, którzy dotarli do Rundy 1/8 Finałów, ale nie przeszli do Rundy Ćwierćfinałowej. Są oni klasyfikowani według najlepszego czasu w fazie kwalifikacyjnej.

4.6.2.5. W tabeli końcowej, wyniki zawodników, którzy zakwalifikowali się do etapu finałowego, będą wskazywane z podaniem najlepszych czasów zarówno fazy kwalifikacyjnej, jak i finałowej. Zawodnicy, którzy nie zakwalifikowali się do etapu finałowego, otrzymują miejsca według ich najlepszych czasów w kwalifikacjach.

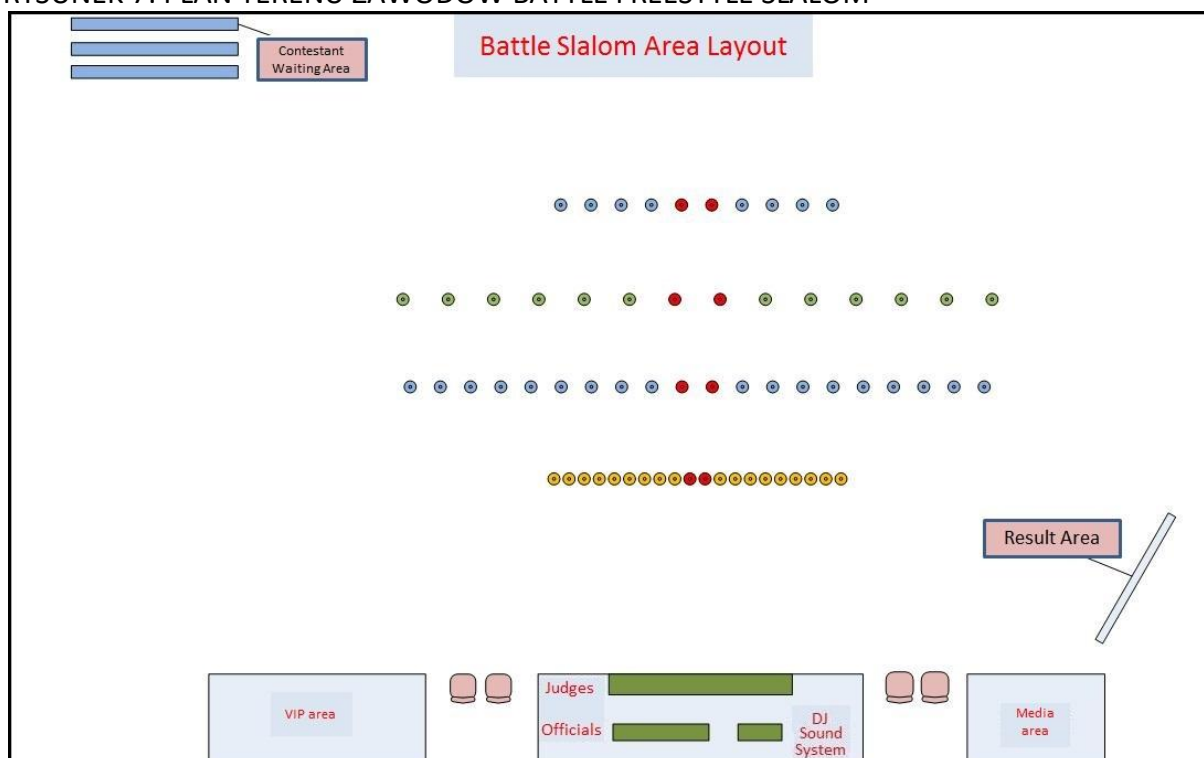
5. BATTLE FREESTYLE SLALOM

Zawodnicy rywalizują w małych grupach 3 lub 4 osobowych i mają kilka rund, by pokazać swoją techniczną przewagę. Dwóch najlepszych zawodników przechodzi do następnego etapu. Ranking jest dokonywany poprzez bezpośrednie porównanie pomiędzy zawodnikami.

5.1. TEREN ZAWODÓW

5.1.1. Plan terenu zawodów Battle Freestyle Slalom jest taki sam jak zawodów Classic Freestyle Slalom z dodatkowym rzędem 10 kubeczków o rozstawie 80 cm, umieszczonym w odległości 2 m od rzędu kubków 120 cm (patrz 2.1 i Rysunek 7).

RYSUNEK 7: PLAN TERENU ZAWODÓW BATTLE FREESTYLE SLALOM



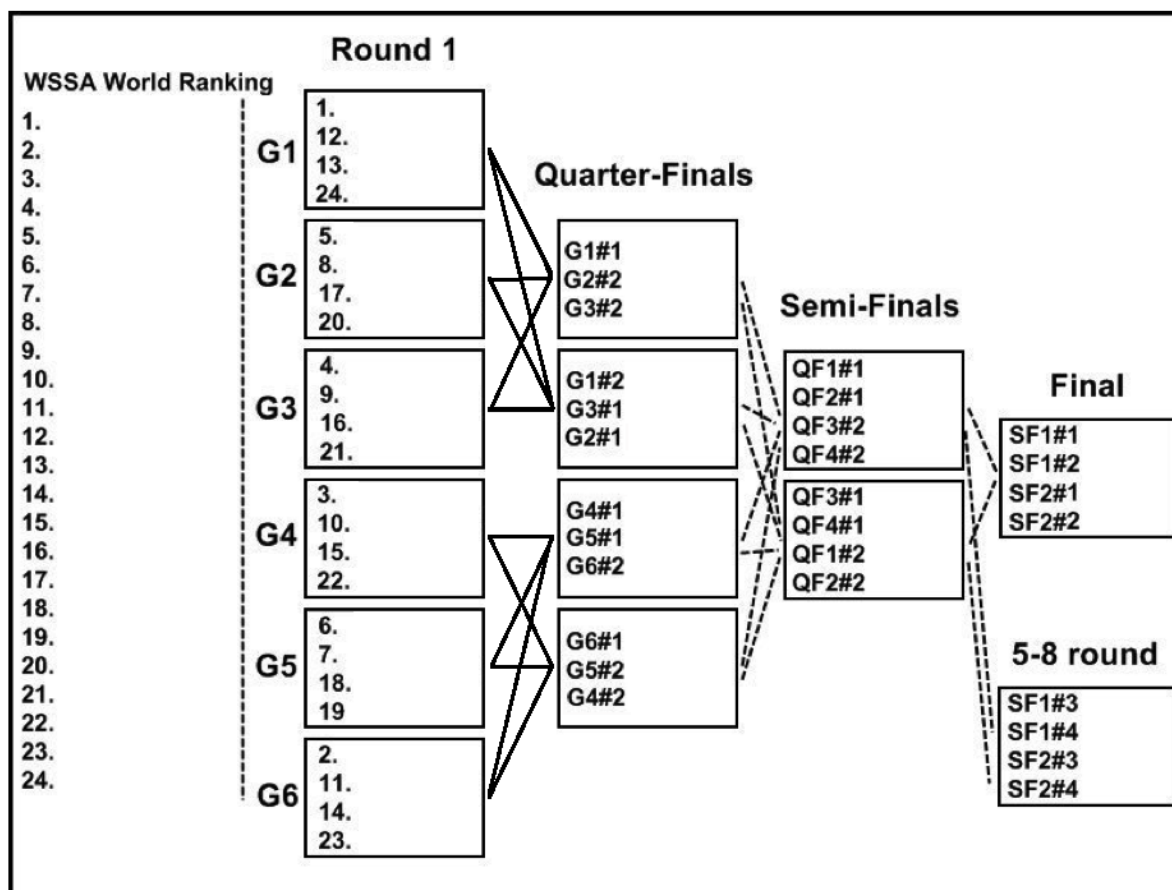
5.2. KOMPOZYCJA GRUP

5.2.1. Grupy są tworzone w oparciu o najnowszy ranking WSSA Freestyle World Ranking. Każdy zawodnik jest sklasyfikowany na liście według WSSA Freestyle World Ranking. Zawodnicy nieklasyfikowani w ranking są dodawani losowo na końcu listy.

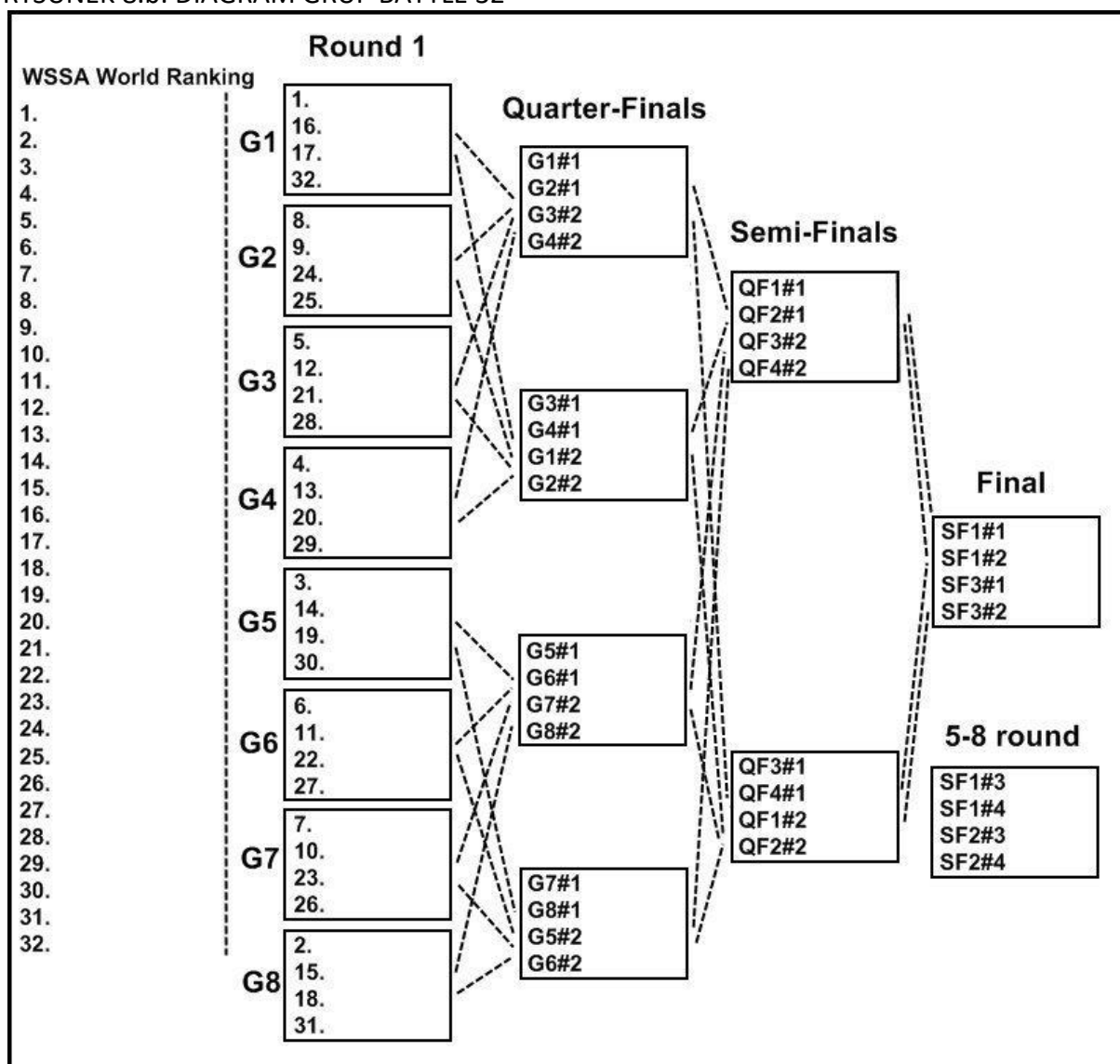
5.2.2. Każda grupa składa się z minimum 3 zawodników i maksymalnie 4 zawodników.

5.2.3. Liczba grup zależy od liczby zawodników. Są one zorganizowane w następujący sposób: 12-16 zawodników > 4 grupy; 18-23 zawodników > 6 grup; 24-32 zawodników > 8 grup; itd. (Patrz Rysunek 8.a i 8.b)

RYSUNEK 8.a: DIAGRAM GRUP BATTLE 24



RYSUNEK 8.b: DIAGRAM GRUP BATTLE 32



5.3. ZASADY ZAWODÓW

5.3.1. Zawodnicy w obrębie grupy mają taką samą liczbę przejazdów i wykonują je jeden po drugim. Czas trwania każdego przejazdu wynosi 30 sekund. Odliczanie rozpoczyna się w momencie, gdy zawodnik minie pierwszy kubeczek, a sędziowie przestają oceniać dokładnie po 30 sekundach.

5.3.1.1. Liczba przejazdów w grupie jest różna: Do rundy ćwierćfinałowej, zawodnicy mogą mieć 2 lub 3 przejazdy według uznania sędziego głównego. W półfinałach, zawodnicy mają po 3 przejazdy. W finale pocieszenia zawodnicy mają po 2 przejazdy i 1 ostatni trik. W finale zawodnicy mają po 3 przejazdy i 1 ostatni trik każdy (patrz 5.4).

5.3.2. Zawodnicy pierwszej grupy są wzywani do rozgrzewki na terenie zawodów (1-5 min.).

5.3.2.1. W międzyczasie MC przedstawia zawodników i ogłasza kolejność ich startów w ramach obecnej grupy.

5.3.2.2. Przed każdym przejazdem zawodnicy muszą czekać na sygnał dany im przez MC.

5.3.2.3. DJ jest odpowiedzialny za muzykę. Nie wolno zawodnikom wybierać muzyki.

5.3.3. Podczas przejazdu:

5.3.3.1. Zawodnicy mogą robić wszystko, co chcą. Nie jest obowiązkowe używanie każdego z rzędów czy też objeżdżanie każdego z kubeczków.

5.3.3.2. Uwzględnia się jedynie wyniki bieżącej rundy. Wyniki poprzednich rund nie są brane pod uwagę.

5.3.3.3. Jeżeli czas nie jest wyświetlany na ekranie, MC musi poinformować zawodników o pozostałym czasie: 20, 10, 5 sek.

5.3.4. Po zakończeniu przejazdów w grupie:

5.3.4.1. Zawodnicy muszą poczekać na wyniki w strefie rezultatów.

5.3.4.2. Podczas obrad sędziowskich MC wzywa zawodników kolejnej grupy do rozgrzewki.

5.3.4.3. Po zakończeniu obrad sędziowskich, MC zatrzymuje rozgrzewkę i ogłasza wyniki w następującej kolejności: zawodnik zakwalifikowany jako pierwszy (1), zawodnik ostatni w grupie (4), zawodnik zakwalifikowany jako drugi (2) i zawodnik (3). Dwaj zakwalifikowani zawodnicy przechodzą do następnej rundy, a dwaj pozostali odpadają.

5.3.4.4. W przypadku remisu, patrz 5.4.

5.3.5. Runda Finałowa:

5.3.5.1. Po zakończeniu rundy półfinałowej dwaj najlepsi zawodnicy z każdej grupy są zakwalifikowani do Finału, aby walczyć o miejsca od 1 do 4. Zawodnicy z dwóch ostatnich pozycji każdej z grup będą walczyć o miejsca od 5 do 8 w finale pocieszenia.

5.3.5.2. Tylko w finale finaliści decydują o kolejność w jakiej wystartują: najwyżej sklasyfikowany w rankingu WSSA Freestyle World Ranking wybiera jako pierwszy spośród 4 dostępnych miejsc (1,2,3 lub 4), następnie drugi najlepiej sklasyfikowany wybiera spośród 3 pozostałych miejsc, trzeci uplasowany z pozostałych 2 miejsc, czwarty dostaje pozostałe miejsce.

5.4. BEST TRICK (NAJLEPSZY TRIK) I LAST TRICK (OSTATNI TRIK)

5.4.1. Najlepszy Trik: W każdej rundzie, w przypadku remisu dwóch zawodników, sędziowie mogą poprosić o Najlepszy Trik.

5.4.1.1. Najlepszy Trik to przejazd z wykonaniem tylko jednego triku powtórzonego największą możliwą ilość razy.

5.4.1.2. Ostateczna decyzja sędziów opiera się wyłącznie na wynikach Najlepszego Triku, niezależnie od wcześniejszych przejazdów wykonywanych przez ocenianych zawodników podczas rundy.

5.4.2. Procedura Najlepszego Triku jest następująca:

5.4.2.1. O kolejności przejazdu decyduje rzut monetą, który przeprowadza sędzia główny. Zwycięzca losowania wybiera kolejność.

5.4.2.2. Każdy z zawodników ma maksymalnie 2 kolejne próby liczące maksymalnie 30 sekund. Jeśli pierwsza próba przekroczy 10 sekund, zawodnik nie ma drugiej próby. Pod uwagę brana jest tylko najlepsza próba.

5.4.2.3. Po wykonaniu najlepszych trików MC podchodzi do stołu sędziowskiego i przekazuje mikrofon każdemu z sędziów, którzy ogłaszają swoje indywidualne decyzje. Zawodnik, który otrzyma więcej głosów wygrywa Najlepszy Trik.

5.4.3. Ostatni Trik jest dodatkowym przejazdem rundzie finałowej i rundzie finału pocieszenia.

5.4.3.1. Ostatni trik składa się z jednego triku powtórnego największą możliwą ilość razy.

5.4.3.2. Suma przejazdów i ostatniego triku jest brana pod uwagę przez sędziów w ustalaniu rankingu grupy.

5.4.4. Procedura Ostatniego Triku jest następująca:

5.4.4.1. Kolejność przejazdu jest taka sama jak poprzedzających przejazdów.

5.4.4.2. Każdy z zawodników ma maksymalnie 2 kolejne próby, z których każda liczy maksymalnie 30 sekund. Jeśli pierwsza próba przekroczy 10 sekund, zawodnik nie ma drugiej próby. Pod uwagę brana jest tylko najlepsza próba.

5.5. WYMAGANIA TECHNICZNE

5.5.1. Standardy trików i wymagania ogólne.

5.5.1.1. Trik - ruch slalomowy zazwyczaj wykonywany w rzędzie kubeczków, który może być zidentyfikowany przez sędziego. Triki mogą być wykonywane na dowolnej liczbie kubków, ale minimalna liczba kubków zatwierdzająca trik przez sędziego bez kar - 4 kubki (lub 3 obroty).

5.5.1.2. Zezwala się na przejście z jednego triku do innego, z tej samej lub innej rodziny trików, zamiana nóg lub zmienianie kierunków. Aby przejście mogło zostać zatwierdzone, należy je wykonać bez przerwy.

5.5.2. Sędziowie biorą również pod uwagę rodziny trików. Nie jest obowiązkowe, aby zawodnik wykonywał wszystkie rodziny trików, ale sędziowie przy porównywaniu zawodników w grupie oceniają nie tylko jakość trików, długość, prędkość, klarowność itp. ale również różnorodność trików.

5.5.2.1. Triki siedzące: zawodnik powinien być w pozycji kucanej, z talią poniżej poziomu kolan, przez cały czas jazdy na kubkach.

- 5.5.2.2. Triki skakane: Nogi zawodnika powinny oderwać się od podłoża.
- 5.5.2.3. Triki obrotowe: Co najmniej jedno koło powinno dotykać podłoża, a także pozostawać wewnątrz rzędu kubków podczas wirowania.
- 5.5.2.4. Triki na jednym kółku: Triki wykonywane w kierunku do przodu, do tyłu, przodem, bokiem jak i tyłem oraz wewnątrz rzędu kubków, przy czym tylko jedno koło dotyka podłoża,
- 5.5.2.5. Pozostałe triki: Triki niebędące siedzącymi, skakanymi, obrotowymi, na jednym kółku.

5.5.3. Sędziowie nie mogą rozpatrywać "prób" trików lub przejść jak trików, ale tylko jako pominięte triki lub nie liczyć ich, jeśli nie zostały wykonane w całości lub nie zostały prawidłowo zakończone.

5.5.4. Przejazdy zawodników w ramach tej samej grupy nie są punktowane, lecz uszeregowane według bezpośredniego porównania, po naradzie sędziów podejmujących wspólnie decyzje. Sędziowie ustalają miejsca w rankingu kierując się kryteriami technicznymi:

- 5.5.4.1. Ilość i jakość: Stopień trudności triku oceniany jest na podstawie liczby powtórzeń oraz jakości wykonania, kontroli zawodnika od początku do końca triku. Trik z mniejszą ilością powtórzeń, ale poprawnie zakończony będzie preferowany zamiast nieco dłuższego triku, który zawodnik kończy utratą panowania. (liczbę kubeczków na których wykonany jest trick bierze się również pod uwagę przy porównaniu) Jeżeli koło przecina jedną z linii równoległych do bocznych krawędzi kubeczków, uznaje się, że trik znajduje się wewnątrz linii.
- 5.5.4.2. Ciągłość i płynność: Triki z kontrolowanym rozpoczęciem i zakończeniem, jak również płynne przejścia pomiędzy poszczególnymi rzędami kubeczków.
- 5.5.4.3. Różnorodność trików: Wykonywanie szerokiego wachlarza trików pokazuje bardziej wyższy poziom techniczny niż skupienie się tylko na jednym rodzaju.
- 5.5.4.4. *Footwork* (praca nóg) i połączenia: Włączenie triku do *footwork* pokazuje wyższy poziom techniczny danego triku niż wykonywanie tego triku bez wprowadzania i wyjścia. Uwzględniana jest również złożoność samego połączenia.

5.6. KARY

5.6.1. Nie jest przyznawana kara za nieudane triki, strącone kubeczki, utratę równowagi lub upadek. Jednak obniżają one jakość techniczną osiągnięć zawodnika.

5.6.2. Kopnięte i pominięte kubeczki:

- 5.6.2.1. Nie bierze się pod uwagę kopniętych i pominiętych kubeczków przy wykonywaniu triku. Np. 2 kubki przewrócone z 8-kubkowego triku = 6-kubkowy trik.
- 5.6.2.2. Podobnie nie będą brane pod uwagę triki wykonywane na wcześniej strąconych kubeczkach.

5.6.3. Upadki: W przypadku upadku, wykonywany trik będzie brany pod uwagę tylko do czasu utraty równowagi przez zawodnika.

5.6.4. Powtórzenia: Jeśli w tej samej rundzie kilka razy wykonywany jest ten sam trik, pod uwagę brana będzie tylko najlepsza próba. Ten sam trik lub podobne triki powtarzające się kilkakrotnie w tej samej rundzie obniżają ocenę odmiany łyżwiarza.

5.7. POPRAWIANIE KUBECZKÓW

5.7.1. Po każdym przejeździe wszystkie kubeczki muszą zostać poprawione.

5.7.2. Poprawiający kubki muszą zadbać o czysty teren przed i podczas każdego przejazdu.

5.7.3. Poprawiający kubki nie mogą jeździć na rolkach podczas wykonywania swojej pracy.

5.8. RANKING

5.8.1. Ranking każdej grupy ustalany jest na podstawie wspólnej decyzji sędziów.

5.8.1.1. Jeżeli wszyscy sędziowie są zgodni co do rankingu grupowego, jest on zatwierdzany bez dyskusji i niezwłocznie ogłaszany przez MC (Patrz 5.3.3.4.3).

5.8.1.2. Jeśli nie wszyscy sędziowie zgadzają się z rankingiem grupowym, obradują do czasu osiągnięcia porozumienia.

5.8.1.3. Jeśli sędziowie nie są jednomyślni, większość wygrywa (decyzja 2 do 1). Podczas ogłaszania wyniku, MC informuje o tym fakcie.

5.8.1.4. Jeśli sędziowie nie mogą zdecydować o rankingu dwóch z zawodników, mogą poprosić o Najlepszy Trick (Patrz 5.4).

5.8.2. Ostateczny ranking zawodów przedstawia się następująco:

5.8.2.1. Miejsca od 1 do 4 trafiają do zawodników, którzy dotarli do Rundy Finałowej. Są one ustalane na podstawie wyników Rundy Finałowej.

5.8.2.2. Miejsca od 5 do 8 trafiają do zawodników, którzy dotarli do Rundy Półfinałowej, ale nie przeszli do Rundy Finałowej. Są one ustalane na podstawie wyników Finału Poczieszenia.

5.8.2.3. Czterech zawodników, którzy zajęli 3. miejsca w grupach ćwierćfinałowych, zajmuje 9. miejsce w klasyfikacji generalnej. Czterech zawodników, którzy zajęły 4. miejsce w swoich miejsce w grupach ćwierćfinałowych zajmuje 13. miejsce w klasyfikacji generalnej.

5.8.2.4. Ośmiu zawodników, którzy zajęli 3. miejsca w grupach 1/8 Finałów zajmie 17. miejsce. Ośmiu zawodników, którzy zajęli 4. miejsca w grupach 1/8 Finałów zajmie 25. miejsce itd.

6. FREESTYLE SLIDES (FORMAT BATTLE)

Zawodnicy rywalizują w małych grupach po 3 lub 4 i mają kilka rund, by pokazać swoją techniczną przewagę. Dwóch najlepszych zawodników przechodzi do następnego etapu. Ranking jest dokonywany poprzez bezpośrednie porównanie pomiędzy zawodnikami.

6.1. TEREN ZAWODÓW

6.1.1. Powierzchnia terenu zawodów powinna być dostosowana do slajdów: płaska i gładka, bez otworów i nierówności.

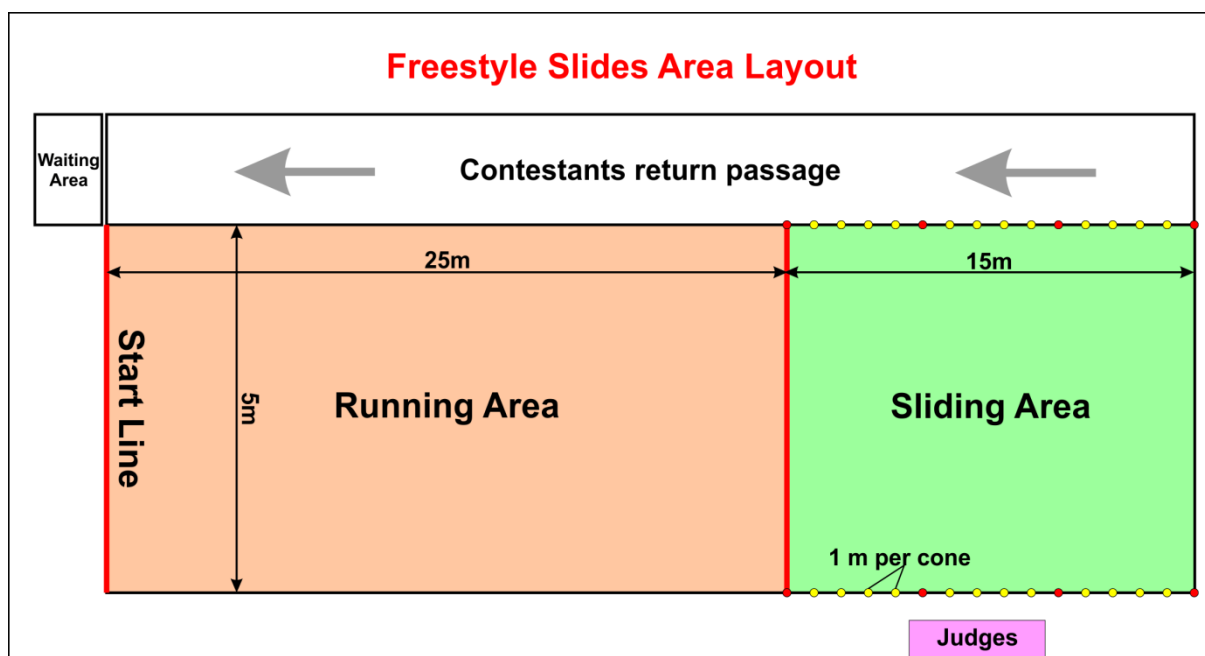
6.1.2. Stół sędziowski umieszczony jest naprzeciwko obszaru wykonywania slajdów. Powinien być oddalony o co najmniej 1 m od miejsca zawodów.

6.1.3. Teren zawodów powinien mieć długość minimum 40m i szerokości 8m, (szerokość może być zmniejszona w zależności od rozmiaru miejsca zawodów i jest uzależniona od decyzji sędziego głównego), w tym:

6.1.3.1. Strefa rozbiegu dł. 25m między linią startu, a linią obszaru wykonywania slajdów, niezbędna zawodnikom do nabrania prędkości do wykonania slajdów.

6.1.3.2. Obszar wykonywania slajdów dł. 15m ograniczony z obu stron rzędami kubeczków, ustawionych co 1m w celu określania długości slajdów.

RYСУNEK 9: PLAN TERENU ZAWODÓW BATTLE FREESTYLE SLIDES



6.2. KOMPOZYCJA GRUP

6.2.1. Grupy są tworzone w oparciu o najnowszy ranking WSSA Freestyle World Ranking. Każdy zawodnik jest klasyfikowany na liście według tego ranking. Zawodnicy nieklasyfikowani w ranking są dodawani losowo na końcu listy.

6.2.2. Każda grupa składa się z minimum 3 zawodników i maksymalnie 4 zawodników.

6.2.2.1. Wyjątkowo w pierwszej rundzie grupa może liczyć 5 zawodników.

6.2.3. Liczba grup zależy od liczby zawodników. Są one zorganizowane w następujący sposób: 12-16 zawodników > 4 grupy; 18-23 zawodników > 6 grup; 24-32 zawodników > 8 grup; itd. (Patrz Rysunek 8.a i 8.b w rozdz. 5.2)

6.3. ZASADY ZAWODÓW

6.3.1. Zawodnicy w grupie mają taką samą liczbę przejazdów i wykonują je po jeden po drugim.

6.3.1.1. Liczba przejazdów w grupie jest różna: aż do rundy finałowej, zawodnicy mają po 4 przejazdy. W finale każdy z nich ma po 5 przejazdów.

6.3.2. Zawodnicy pierwszej grupy są wzywani do rozgrzewki na terenie zawodów (1-5 min.)

6.3.2.1. W międzyczasie MC przedstawia zawodników i ogłasza kolejność ich startów w ramach obecnej grupy.

6.3.2.2. Przed każdym przejazdem zawodnicy muszą czekać na sygnał dany im przez MC.

6.3.3. Podczas przejazdu:

6.3.3.1. Zawodnicy mogą wykonywać pojedyncze slajdy lub kombinacje slajdów. Nie ma ograniczeń (patrz 6.5).

6.3.3.2. Pod uwagę brane są 3 najlepsze przejazdy (z 4) każdego zawodnika.

6.3.3.2.1. W finale, brane są pod uwagę 4 najlepsze przebiegi (spośród 5) każdego zawodnika.

6.3.3.2.2. Wyniki z poprzednich rund nie są brane pod uwagę.

6.3.3.2.3. Odrzucony slajd jest używany w przypadku remisu.

6.3.3.3. Uwzględniane są tylko slajdy wykonane w obszarze egzekucji slajdów.

6.3.3.4. Pod uwagę brana jest tylko odległość w obrębie obszaru slajdów.

6.3.3.5. Slajdy, które przekroczą obszar slajdów są traktowane jako niepełne slajdy i mogą być karane przez sędziów - liczona będzie tylko część wewnątrz obszaru slajdów i zostanie przyznana niższa wartość.

6.3.4. Po zakończeniu przejazdów w grupie:

6.3.4.1. Podczas obrad sędziowskich MC wzywa zawodników kolejnej grupy do rozgrzewki.

6.3.4.2. Po zakończeniu obrad sędziowskich, MC zatrzymuje rozgrzewkę i ogłasza wyniki w następującej kolejności: zawodnik zakwalifikowany jako pierwszy (1), zawodnik ostatni w grupie (4), zawodnik zakwalifikowany jako drugi (2) i zawodnik (3). Dwaj zakwalifikowani zawodnicy przechodzą do następnej rundy, a dwaj pozostali odpadają.

6.3.4.3. W przypadku remisu, patrz 6.4.

6.3.5. Runda Finałowa:

6.3.5.1. Po zakończeniu rundy półfinałowej dwaj najlepsi zawodnicy z każdej grupy są zakwalifikowani do Finału, aby walczyć o miejsca od 1 do 4. Zawodnicy z dwóch ostatnich pozycji każdej z grup będą walczyć o miejsca od 5 do 8 w finale pocieszenia.

6.3.5.2. Tylko w finale finaliści decydują o kolejność w jakiej wystartują: najwyżej sklasyfikowany w rankingu WSSA Freestyle World Ranking wybiera jako pierwszy spośród 4 dostępnych miejsc (1,2,3 lub 4), następnie drugi najlepiej sklasyfikowany wybiera spośród 3 pozostałych miejsc, trzeci uplasowany z pozostałych 2 miejsc, czwarty dostaje pozostałe miejsce.

6.4. NAJLEPSZY SLAJD (BEST SLIDE)

6.4.1. W każdej rundzie, w przypadku remisu dwóch zawodników, sędziowie mogą poprosić o Najlepszy slajd.

6.4.1.1. Najlepszy slajd składa się z jednego slajdu lub kombinacji slajdów (patrz 6.5).

6.4.1.2. Ostateczna decyzja sędziów opiera się wyłącznie na wynikach Najlepszego Slajdu, niezależnie od wcześniejszych przejazdów wykonywanych przez ocenianych zawodników podczas rundy

6.4.2. Procedura Ostatniego Slajdu jest następująca:

6.4.2.1. O kolejności przejazdu decyduje rzut monetą, który przeprowadza sędzia główny. Zwycięzca losowania wybiera kolejność.

6.4.2.2. Każdy z zawodników ma maksymalnie 2 kolejne próby. Pod uwagę brana jest tylko najlepsza próba.

6.4.2.3. Po wykonaniu najlepszych trików MC podchodzi do stołu sędziowskiego i przekazuje mikrofon każdemu z sędziów, którzy ogłaszają swoje indywidualne decyzje. Zawodnik, który otrzyma więcej głosów wygrywa Najlepszy Slajd.

6.5. WYMAGANIA TECHNICZNE

Przejazdy zawodników w ramach tej samej grupy nie są punktowane, lecz uszeregowane według bezpośredniego porównania, po radzie sędziów podejmujących wspólnie decyzje. Sędziowie ustalają miejsca w rankingu kierując się kryteriami technicznymi:

6.5.1. Długość i jakość: Trudność triku oceniana jest na podstawie długości oraz jakości jego wykonania, poziomu kontroli zawodnika od początku do końca triku. Krótszy trik, ale z pewnym zakończeniem będzie preferowany zamiast dłuższego tricku, który zawodnik kończy niestabilnie.

6.5.1.1. W przypadku zawodów o randze 3-kubków i wyżej minimalna długość pojedynczego slajdu wynosi 2m.

6.5.1.2. Kombinacja slajdów (combo) składa się z 2 lub więcej pojedynczych trików ślizgowych połączonych jako jeden slajd. W combo minimalna długość każdego z slajdów wynosi 2 m (dla imprez zawodów o randze 3-kubków i wyżej), a dystans na przejście do następnego slajdu nie może przekraczać 1 m.

6.5.2. Ciągłość i płynność: Triki z kontrolowanym rozpoczęciem i zakończeniem, jak również płynne przejścia i kombinacje pomiędzy różnymi rodzajami slajdów.

6.5.3. Właściwa sylwetka z dobrym panowaniem nad górną częścią ciała.

6.5.4. Różnorodność trików: Wykonywanie szerokiego wachlarza trików pokazuje wyższy poziom techniczny niż skupienie się tylko na jednym rodzaju.

6.5.4.1. Zawodnik musi pokazać slajdy z co najmniej dwóch rodzin.

6.6. KARY

6.6.1. W przypadku potknięcia lub upadku slajd jest uznawany za nieważny.

6.6.2. Jeżeli obie ręce zawodnika dotkną podłoża, slajd jest uznawany za nieważny.

6.6.3. Jeżeli jedna ręka dotknie podłoża, slajd jest uznawany i obniża jakość techniczną.

6.6.4. Jeśli łyżwiarz powtarza kilka razy ten sam slajd podczas rundy, pod uwagę brana jest tylko najlepsza próba.

6.7. RANKING

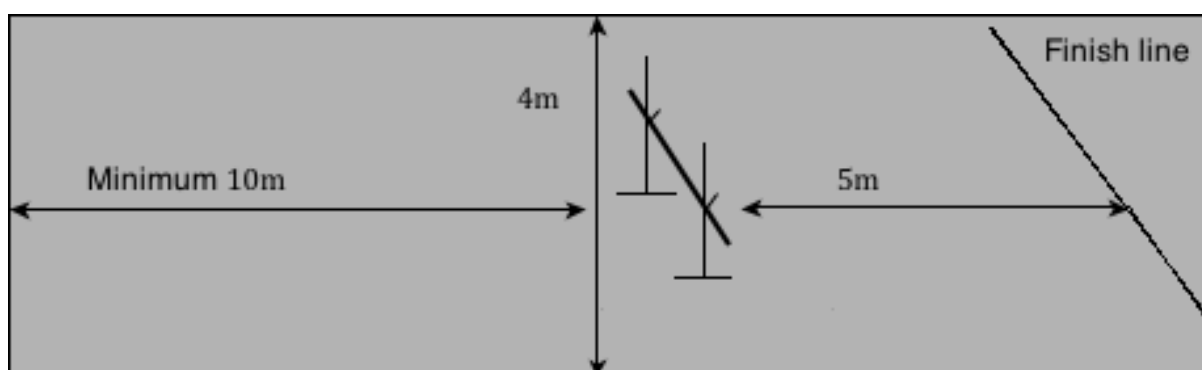
Ranking Slide Battle opiera się o te same zasady do co ranking Freestyle Battle (Patrz 5.8).

7. FREE JUMP

Zawodnicy mają kilka prób aby przeskoczyć jak najwyżej nad poprzeczką.

7.1. TEREN ZAWODÓW I WYPOSAŻENIE

7.1.1. Teren zawodów



7.1.2. Wyposażenie

Minimalny niezbędny sprzęt to dwa wsporniki, regulowane w zakresie od 0,4 m do 1,7 m i poprzeczka o długości 3 metrów. Zaleca się posiadanie zapasowych poprzeczek. Linia mety musi być narysowana (taśma) 5 m za poprzeczką.

7.2. ZAWODNICY

7.2.1 Zabezpieczenia.

Nie ma obowiązkowego wyposażenia ochronnego. Zdecydowanie zaleca się ochraniacze nadgarstków.

7.3. ZASADY ZAWODÓW

Kolejność startów jest oparta na odwrotnej kolejności niż w najnowszy ranking WSSA Jump World Ranking.

7.3.1. Zasady

7.3.1.1. Zawodnik ma 2 do 3 prób (zgodnie z decyzją sędziego głównego) na przeskoczenie poprzeczki. Jeśli przeskoczy pomyślnie, przechodzi do kolejnej rundy. Zawodnik może również zdecydować się nie skakać, czekając na następną rundę.

7.3.1.2. Jeśli poprzeczka po skoku spadnie lub zawodnik przejedzie pod poprzeczką, skok nie zostaje zawodnikowi uznany.

7.3.1.3. Jeśli zawodnik skoczył i ląduje bez upadku, nie dotykając podłoża ręką, kolaniem lub jakąkolwiek inną częścią ciała, skok zostaje mu zaliczony. Skoczek musi przekroczyć linię mety, aby potwierdzić swoją próbę. Jeśli upadnie po linii mety, próba zostanie zaliczona. Jeśli upadnie wcześniej, próba nie zostanie uznana.

7.3.1.4. Jeśli zawodnik nie skoczy w ostatniej próbie, odpada z zawodów.

7.3.1.5. Konkurs rozpoczyna się od różnych wysokości dla kobiet i mężczyzn. Sędzia główny decyduje o początkowej wysokości poprzeczki w zależności od sytuacji (czas, kategoria..).

Kobiety : ...70 cm / 80 cm / 90 cm / 95 cm / 100 cm / 105 cm / 110 cm itd.

Mężczyźni : ...90 cm / 100 cm / 110 cm / 115 cm / 120 cm / 125 cm / 130 cm itd.

7.3.1.6. W przypadku, gdy pozostało tylko 3 zawodników, ustalają oni między sobą wysokość. Jeśli zawodnicy w finale nie podejmą zgodnej decyzji, poprzeczka zostaje ustawiona na najniższej wnioskowanej wysokości. Minimalna wysokość będzie większa o 2 cm od poprzedniej wysokości.

7.3.1.7. Zawodnik, który bezzasadnie opóźnia skoki, naraża się na ryzyko, anulowania próby skoku i jego niezaliczenia. Do sędziów należy rozstrzygnięcie, biorąc pod uwagę wszystkie okoliczności, co stanowi nieuzasadnione opóźnienie. Osoba upoważniona informuje zawodnika, że wszyscy są gotowi do rozpoczęcia skoków, a czas na próby rozpoczyna się od tej chwili.

7.3.1.8. Jeżeli po upływie umownego czasu na skok, zawodnik nie zdecyduje się na skok, uznaje się to za niepowodzenie. Nie przewiduje się dodatkowego czasu na dalsze próby. Jeżeli od rozpoczęcia próby przez zawodnika upłynął określony czas, nie należy go wykluczać z udziału w tej próbie.

7.4. Remisy

Dla miejsc 1-3 obowiązują następujące zasady dotyczące remisów:

7.4.1. Zawodnik z najniższą liczbą skoków na wysokości, na której występuje remis, otrzymuje wyższe miejsce.

7.4.2. Jeśli dalej pozostaje remis, zawodnik z najniższą sumą prób otrzyma wyższe miejsce.

7.4.3. Jeśli dalej pozostaje remis, zawodnikowi, którego nieudana próba zakończyła się na wyższej wysokości, przyznaje się wyższe miejsce.

7.4.4. Jeśli dalej pozostaje remis, skoczkowie mają dodatkowy skok. Każdy skoczek ma jedną próbę. Poprzeczka jest następnie opuszczana lub podnoszona o 2 cm, aż do momentu, gdy któremuś z zawodników uda się na danej wysokości wykonać poprawny skok.

7.4.5. Zawodnicy tak remisujący muszą skakać za każdym razem, aby rozwiązywać remis.

Od miejsca czwartego i niżej remisy rozstrzyga się w następujący sposób z:

Zawodnik z najniższą liczbą skoków na wysokości, na której występuje remis, otrzymuje wyższe miejsce.

7.4.6. Jeśli remis zostanie zachowany, zawodnik z najniższą sumą prób otrzyma wyższe miejsce.

7.4.7. Jeśli remis nadal pozostaje, zawodnikowi, który skoczył z wyższym pierwszym niepowodzeniem, przyznaje się wyższe miejsce.

7.4.8. Jeśli remis zostanie utrzymany, zawodnicy będą mieć ten sam ranking.

ZAŁĄCZNIK A: WYPOSAŻENIE ZAWODÓW (patrz 1.9)

Uwaga: Lista zawiera wszelkie możliwe wyposażenie niezbędne do organizacji zawodów.

No.	Opis	Ilość	Uwagi	Potrzebne	W trakcie	Jest
1	Sound System	1 zestaw	Z mikserem, złączami itp., który odtwarza MP3 i pozwala na odtwarzania z komputera.			
2	Mikrofon	2 lub więcej	Mikrofon bezprzewodowy, może pokrywać cały obszar zawodów.			
3	Przewód z adapterem audio	1 zestaw	Zestaw kabli ze złączami pozwalającymi na podłączeni MP3 / Komputer			
4	Długi przewód audio	1 szt.	Umożliwia dostęp do system nagłośnienia zespołowi sędziów			
5	Odtwarzacz audio	2 set	Laptop, iPad, lub inne, opcjonalne urządzenie odtwarzające pliki muzyczne.			
6	Walkie - Talkie	7 szt.	Radiostacje ręczne (odbiorczo-nadawcze) wraz z ładowarkami i słuchawkami			
7	Drukarka laserowa	1	Sterowniki do drukarki			
8	Zapasy kartridż do drukarki	1				
9	Przedłużacz elektryczny		Zalecany 50m			
10	Rozgałęziacz elektryczny	2				
11	Apteczka		Zestaw pierwszej pomocy, zestaw opatrunkowy			
12	Stoły dla sędziów	8 to 10	Długość pojedynczego blatu min 1.2 m			
13	Nakrycie stołów		Stoły sędziowskie			
14	Krzeseła dla sędziów	25	Sędziowie, rejestracja i podnoszenie kubków			
15	Składany namiot	4	Imprezy na otwartym powietrzu, 3 * 3m każdy			
16	Auditorium					
17	Oznakowanie kontrolne	1				
18	Tablica wyników	1				
19	Taśma miernicza	1	30 do 50 metrów			
20	Stoper	2 szt.				
21	Małe flagi	4	2 czerwone, 2 białe			
22	Gwizdek	1				
23	Żółta i czerwona kartka	4	Podobna jak w piłce nożnej			
24	Kubeczki	8 zestawów	Każdy zestaw 20, 2 zestawy po 4 kolory, kolorystycznie dopasowany do barwy nawierzchni.			
25	Taśma klejąca	100m	Do wyznaczania linii startu i mety, samoklejąca, nie śliska.			
26	Taśma izolacyjna		Isolators, 50 m			
27	Markery wodne	3	Do tablicy wyników			
28	Kreda	1 opak				
29	Długopisy	15				
30	Clip Board	8				
31	Naklejki do oznaczania pól pod kubki	150	Okrągłe naklejki, średnicy 7.7cm, centralny otwór 0,7cm (otwór lub przezroczysty środek).			
32	Papier A4	3pkts				
33	Koperty A4	30	Able to fit A4 size paper			
34	Przybory	1 set	Klej, nożyczki, nóż, zszywacz, zszywacz tapicerski.			
35	Laptop	1	system Windows, do Speed Slalom i Battle.			
36	Woda pitna		Sędziowie			
37	Przegroda torów do Speed Slalom		15 - 20 cm wysokości. Dł całkowita 16m. / D			
38	Speed Slalom oznakowanie torów	4szt	30cm wysokość, 25 cm dł. / 1			
39	Tło dla prezentacji wyników		Okolo 3 m * 3 m			
40	Prezentacja wyników		Sofa dla 4 osób lub 4 fotele			
41	Chronometr		Speed Slalom			

42	Projektor lub TV		Duży rozmiar, może być podłączony do komputera, dla zegara Bitwy i Speed slalom			
43	Ławki		Zapewnienie miejsc dla 20 do 30 osób			
44	Maty gimnastyczne		Przy imprezach w salach do zabezpieczenia hamowania w speed slalomie			
45	Śmietniki (torby)	2pkts				
46	Mop	3	Mop do usuwania wilgoci z podłogi		1 of 2	
47	Identyfikatory		Sędziowie, obsługa, zawodnicy, trenerzy, leaderzy teamów, media.			
48	Numery startowe		Materiał, 18cm * 12cm, jedna sztuka dla każdego zawodnika, z bezpiecznym zapięciem.			
49	Bezpieczne agrałki		4 do 5 na zawodnika			
50	Koszulki dla sędziów		Zależne od liczby sędziów.			
51	Koszulki dla zawodników					
52	Obsługa zawodów	11	2 Check-in , 8 osób podnoszących kubki w 2 grupach, 1 operator kamery			
53	Akrylowe stojaki	4pcs	Podstawa wys. 10cm szerokości * 30cm * 25cm długości, trójkątne			
54	Medale		Dla miejsc 1-3 wszystkich kategorii			
55	Certyfikaty		Dla miejsc 1-6 wszystkich kategorii			
56	Certyfikaty uczestnictwa		Dla wszystkich zawodników			
57	Ubezpieczenia					
58	Miejsce wypoczynku dla sędziów	1				
59	Miejsce wypoczynku dla zawodników	Kilka pokoi				
60	Pomieszczenie dla mediów		WiFi, zasilanie w różnych standardach, napoje, przekąski, krzesła			
61	Duży plakat zawodów					
62	Podium					
63	Presentation Tray					
64	Tray red cloth					
65	Stojaki/wieszaki do flag					
66	Zespół do prezentacji flag					
67	Flagi krajów reprezentowanych					
68	Flaga kraju gospodarza					
69	Hymny narodowe					
70	Etykiety					
71	Pokój konferencyjny		Narady sędziów, trenerów i managerów teamów			
72	Zestaw masztów do flag		Składane			
73	Przesłona z materiału, kurtyna		Rozdzielenie obszaru zawodów od obszaru rozgrzewki			

ZAŁĄCZNIK B: TABELA TRIKÓW FREESTYLE SLALOM (Patrz 2.6)

All Technical tricks based on Stability, Average Speed, on 80 cm cones (Min 4 cones on tricks, Min 3 cones (or spins) for spinning moves)					
	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins
A (50-60)		Toe Christie Back			Toe Footgun Spin
		Toe Christie	Toe Wiper		
	Butterfly	Toe Footgun Back			Internal / External 1 cone 7 Back Internal / External Backward 7
				Wheeling Special/Wheeling Shifts/French shift	Internal / External 7
		TeaPot/ Superman			
B (40-50)		Toe Footgun		Flipping 360 Shift / Wheeling fishleg / Daynight	Internal / External 1 cone 7
			Footgun Footspin Kazatchok Back		
	Toe Reverse Eagle	Christie Back			
	Cobra Back			Sewing Machine	
C (30-40)		Christie		Wheeling Back	
	Cobra	Footgun Back	Kazatchok		Cross Korean Volt Back One Cone cross Korean Volt Cross Korean Volt
	Reverse Eagle				
	Toe Wheeling Eagle			Flat shift / Flat Fake Wheeling Forward	Two wheels spinning
			Wiper		
		Cross Sitting Heel-Toe Back			Reverse J-Turn
	Z-Eagle	Footgun Cross Sitting Heel Toe	Special Jumps		
D (20-30)	Special Brush		Footspin		J-Turn 2 feet Spin TotalCross
	Heel Toe Special	Sitting Heel-Toe Back			
	Eagle / Eagle Cross / Sidesurf	Sitting Heel-Toe / Full Remi		Heel-Toe Back	
				FanVotl Series / Sweepers	
E (10-20)	Eight	Small car / 5 wheels sitting			
	Eight Back			One Foot Back	Italian / Volt
	Crazy Legs		X jump Crab Cross		
					Crazy sun / Mexican
	Stroll / Back Stroll				
	Back Double Crazy				
	Crazy / Spins				
	Double Crazy				Sun / Mabrouk
	ChapChap / X		Crab		
			One Foot Cross Back / Snake / Fish Cross / Snake / Fish		
Nelson / Nelson Back	Sitting fish				
	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins

ZAŁĄCZNIK C: SYSTEM PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA (Patrz 2.10)

Główną ideą systemu jest obliczenie, ile razy ponad połowa sędziów głosowała (wg ich rankingów) na danego zawodnika w porównaniu z do innych.

Przykład

Tabela 1. Oceny sędziów

Name	Pen.	Judge 1			Judge 2			Judge 3			Judge 4			Judge 5		
		Tech	Art	Total	Tech	Art	Total	Tech	Tech	Art	Total	Tech	Art	Tech	Art	Tech
Skater 1	1	42	33	74	42	32	Skater 1	1	42	33	74	42	32	Skater 1	1	42
Skater 2	0	35	25	60	38	28	Skater 2	0	35	25	60	38	28	Skater 2	0	35
Skater 3	2	38	28	64	30	22	Skater 3	2	38	28	64	30	22	Skater 3	2	38
Skater 4	2	31	26	55	36	26	Skater 4	2	31	26	55	36	26	Skater 4	2	31
Skater 5	0	28	28	56	33	35	Skater 5	0	28	28	56	33	35	Skater 5	0	28
Skater 6	2,5	12	16	25,5	10	15	Skater 6	2,5	12	16	25,5	10	15	Skater 6	2,5	12
Skater 7	2	21	20	39	7	14	Skater 7	2	21	20	39	7	14	Skater 7	2	21
Skater 8	3	11	14	22	6,5	14	Skater 8	3	11	14	22	6,5	14	Skater 8	3	11

Tabela 2. Ranking sędziów

Name	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5
Skater 1	1	1	1	1	1
Skater 2	3	3	2	2	2
Skater 3	2	5	4	4	3
Skater 4	5	4	3	3	5
Skater 5	4	2	4	4	4
Skater 6	7	6	6	7	6
Skater 7	6	7	7	6	7
Skater 8	8	8	8	8	8

Tabela 3. Lista Punktów zwycięstwa i ranking finałowy

	Skater 1	Skater 2	Skater 3	Skater 4	Skater 5	Skater 6	Skater 7	Skater 8	Criteria 1 Win Sum	Criteria 2 Local WP	Criteria 3 Tech Pts	Total Win Pts Criteria 4	Total marks Criteria 5	Rank
Skater 1		5	5	5	5	5	5	5	7					1
Skater 2	0		4	5	4	5	5	5	6					2
Skater 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	167	21		3
Skater 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	167	20		4
Skater 5	0	1	2	3		5	5	5	4	5	144			5
Skater 6	0	0	0	0	0		3	5	2					6
Skater 7	0	0	0	0	0	2		5	1					7
Skater 8	0	0	0	0	0	0	0		0					8

Tabela przedstawia zestawienie, w którym wielu sędziów głosowało na zawodników w kolumnach przeciwko zawodnikom w rzędach (punkty zwycięstwa)

Kryterium 1 – Główne kryterium – liczba zwycięstw w stosunku do innych zawodników

Porównujemy każdego z zawodników z pozostałymi, jeśli punkty zwycięstwa w komórce tego zawodnika są większe niż połowa liczby sędziów dodajemy 1 punkt do Kryterium 1 (Suma zwycięstw). Najwyższe miejsce zajmuje najwyższa suma. Kryterium 1 określa to, ile razy więcej niż połowa sędziów głosowała na danego zawodnika w stosunku do innych zawodników.

Kryterium 2 - zwycięstwa lokalne punkty

Jeżeli Kryterium 1 nie rozstrzygnie o miejscach (np. w tej tabeli, zawodnicy 3, 4, 5 są równi w Kryterium 1) to wylicza się punkty zwycięstwa tylko w stosunku do tych 3 zawodników (punkty lokalne).

Kryterium 3

Jeśli Kryterium 2 również nie rozstrzygnie o miejscach, porównamy ich sumę punktów technicznych.

Kryterium 4

Jeśli Kryterium 3 dalej nie rozstrzygnie o miejscach, obliczamy sumę punktów zwycięstwa dla tych zawodników.

Kryterium 5

Jeśli Kryterium 5 dalej nie rozstrzygnie, należy porównać sumę ich ocen.

Jeśli Kryterium 5 również nie rozstrzygnie, to uzyskali to samo miejsce.

ZAŁĄCZNIK D: TABELA TRIKÓW FREESTYLE SLIDES (Patrz 6.5)

Technical Difficulty Rate Based on 2 Meters					
Technical Level	Family 1	Family 2	Family 3	Family 4	Family 5
A	V - Toe Toe	Cowboy Heel Heel	8 Cross Heel Heel		
		Cowboy Toe Toe	8 Cross Toe Toe		
			8 Cross Toe Heel		
		Cowboy Toe Heel			
		Cowboy 8 Wheels	8 Cross 8 Wheels		
			Cross UFO Heel Heel		
			Cross UFO Toe Toe		
			Cross UFO Toe heel		
			Cross UFO 8 Wheels		
		Cross Ern Sui Heel Heel		Backslide Toe	
				Backslide Heel	
		Cross Ern Sui Heel Toe		FastSlide Toe	
		Cross Ern Sui Toe Toe		FastSlide Heel	
		Cross Ern Sui Heel	Eagle Toe Toe		
	Cross Ern Sui Toe				
		Eagle Toe Heel			
		Eagle Heel Heel			
		Eagle 8 Wheels			
B			UFO Heel Heel	Backslide 4 Wheels	Cross Parallel Heel Heel
			UFO Toe Heel	FastSlide 4 Wheels	Cross Parallel Toe Toe
			UFO Toe Toe		Cross Parallel Toe Heel
			UFO 8 Wheels		
		Ern Sui Heel Heel		Magic Toe Toe	Cross Parallel 8 Wheels
		Ern Sui Heel Toe		Magic Heel Heel	
		Ern Sui Toe Heel		Magic Toe Heel	
		Ern Sui Toe Toe			
		Ern Sui 4 Wheels			Unity / Savannah Heel Heel
					Unity / Savannah Toe Toe
				Unity / Savannah Toe Heel	
C	Soyale Heel Heel			Magic 8 Wheels	Unity / Savannah 8 Wheels
	Soyale Heel Toe			FastWheel 4 Wheels	Parallel Toe Toe
	Soyale Toe Heel			FastWheel Heel	Parallel 8 Wheels
	Soyale Toe Toe			FastWheel Toe	Parallel Heel Toe
	Soyale Heel			FastWheel Heel Heel	Parallel Heel Heel
	Soyale Toe			FastWheel Toe Toe	
	Soyale 4 Wheels			FastWheel Toe Heel	
				FastWheel Heel Toe	
		Cross Acid Heel Toe			
		Cross Acid Toe Heel			
		Cross Acid Toe Toe			
		Cross Acid Heel Heel			
		Barrow Heel Toe			
		Barrow Toe Heel			
		Barrow 4 Wheels			
		Barrow Toe			
		Barrow Heel			
		Cross Acid 8 Wheels			
		Cross Acid Toe			
		Cross Acid Heel			
		Acid Toe Heel		Powerslide Toe	
		Acid Heel Toe		Powerslide Heel	
		Acid Toe Toe		Powerslide Toe Toe	
		Acid Heel Heel		Powerslide Heel Heel	
		Acid Toe		Powerslide Heel Toe	
	Acid Heel		Soul Toe		
	Acid 4 Wheels		Soul Heel		
			Soul 4 Wheels		

* Na czerwono zaznaczono typ

ZAŁĄCZNIK E: PROTOKÓŁ I WYMOGI DOTYCZĄCE UZNAWANIA REKORDÓW ŚWIATOWYCH

1. Speed Slalom

1.1. Wymagania dotyczące miejsca

1.1.1. Tylko wynik na zawodach halowych może zostać uznany za rekord świata. Zbyt wiele czynników wpłynęłoby na wynik na zewnątrz. (wiatr, światło, światło, nachylenie podłoża itp.)

1.1.2. Nawierzchnia musi zostać sprawdzona i zatwierdzona przez Sędziego Głównego. Jeśli jest zbyt elastyczna, rekord może nie zostać potwierdzony, ponieważ fotokomórka mety może być przesunięta przed przekroczeniem linii przez zawodnika.

1.1.3. Nawierzchnia musi być płaska.

1.2. Instalacja wyposażenia

Linie początkowe, lina 1-szego kubka oraz linia mety muszą być wyznaczone precyzyjnie.

1.3. Pozycje obowiązkowe

1.3.1. Kamery z funkcją nagrywania "w zwolnionym tempie" na linii pierwszego kubeczka i finiszu.

1.3.2. Automatyczny, zatwierdzony przez WSSA Chronometr z automatycznymi procedurami uruchamiania.

1.3.3. Wysokość początkowa i końcowa bramki zgodnie z Regulami (20 cm dla bramki końcowej, 40 cm dla bramki startowej).

1.4. Sędziowie i regulamin

1.4.1. Na zawodach powinien być obecny minimum jeden sędzia poziomu 2, który będzie w stanie sprawdzić i potwierdzić przestrzeganie protokołów i zasad sportowych.

1.4.2. Przejazd musi być bezbłędny, bez żadnych kar.

1.5. Zatwierdzenie przez WSSA

Komitet WSSA musi dokonać weryfikacji wszystkich elementów niezbędnych do zatwierdzenia protokołu: sędzia lub organizacja albo zawodnicy ubiegający się o rekord światowy muszą dostarczyć wszystkich niezbędnych elementów, takie jak film wideo z przejazdu, zdjęcia startu, zdjęcie ekranu z godziną końcową, oryginalny pomiar chronometru (plik xml, jeśli jest dostępny).

Zatwierdzenie protokołu musi być podpisane przez prezesa WSSA i co najmniej jednego członka komisji + sędziego głównego zawodów.

1.6. Certyfikat

Certyfikat rekordu światowego jest wydawany przez WSSA i podpisywany przez wyżej wymienionych członków.

2. Free Jump

2.1. Wymagania

Imprezy na zewnątrz i halowe będą akceptowane. Podłoże musi być normalną nawierzchnią do jazdy na rolkach (Nie jest zbyt elastyczną). Podłoże nie powinno dać skoczkowi dodatkowego odbicia, które pomogłoby mu skoczyć wyżej.

2.2. Instalacja

Na nawierzchni w obszarze skoków musi być oznaczona linia mety.

2.3. Pozycje obowiązkowe

2.3.1. System skoków musi być wystarczająco klarowny i precyzyjny (weryfikacja sędziego głównego lub po zawodach zweryfikowana przez sędziego poziomu 3).

2.3.2. Środek poprzeczki określa zatwierdzoną wysokość, sędzia prowadzący musi sprawdzić wysokość środka poprzeczki po skoku, jeśli rekord zostanie pobity.

2.3.3. Szerokość poprzeczki musi wynosić co najmniej 3m lub więcej.

2.4. Sędziowie

Na zawodach powinien być obecny minimum jeden sędzia poziomu 2., który będzie w stanie sprawdzić i potwierdzić przestrzeganie protokołów i zasad sportowych.

2.5. Zatwierdzenie przez WSSA

Komitet WSSA musi dokonać weryfikacji wszystkich elementów niezbędnych do zatwierdzenia protokołu: sędzia lub organizacja albo zawodnicy ubiegający się o rekord światowy muszą dostarczyć wszystkich niezbędnych elementów, takie jak film wideo ze skoku, zdjęcia skoków, zdjęcie sprzętu do skoków.

Zatwierdzenie protokołu musi być podpisane przez prezesa WSSA i co najmniej jednego członka komisji + sędziego głównego zawodów.

2.6. Certyfikat

Certyfikat rekordu światowego jest wydawany przez WSSA i podpisywany przez wyżej wymienionych członków.

ZAŁĄCZNIK F: Wykaz zawodników objętych wyjątkiem

Następujący zawodnicy będą rywalizować wyłącznie w kategorii

MĘŻCZYŹNI

#	Imię i nazwisko	Data urodzenia	Kraj	WSSA ID
1	TIMCHENKO SERGEY	2002.03.13	RUS	1901510000281

KOBIETY

#	Imię i nazwisko	Data urodzenia	Kraj	WSSA ID
1	ZENKOVA ANASTASIA	2002.04.14	RUS	2901510001458