



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: Klaudia Harmanis
& 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: Klaudia Harmanis
I Tomasz Suwaj

SPIS TREŚCI

1. OGÓLNE	4
1.1. Uzgodnienie	4
2. PRZEPISY TECHNICZNE	4
2.1. Zawody międzynarodowe	4
2.2. Kategorie zawodów	4
2.3.. Mistrzostwa świata Inline Freestyle	5
2.4. Dostępność sędziów międzynarodowych	5
2.5. Planowanie imprez	5
2.6. Narodowość	5
2.7. Procedura zgłoszeń na mistrzostwa świata	6
3. REGULAMIN SPORTOWY	7
3.1. Ogólne	7
3.2. Regulamin Sędziego Głównego	7
3.3. Regulamin sędziego międzynarodowego	8
3.4. Regulamin sędziów kalkulujących	8
3.5. Przepisy dotyczące sportowców	9
3.6. Regulamin trenerów	9
3.7. Przepisy dotyczące zażaleń	10
3.8. Oficjalne wyniki konkursu	10
3.9. Dozwolone sprzęt	10
3.10. Oficjalne pachołki	10
3.11. Znacznik z numerem zawodnika	10
3.12. Anti-Doping	11
4. ZASADY ZAWODÓW	12
4.1. Kategorie zawodów	12
4.2. Teren zawodów i rozmieszczenie pachołków	12
4.3. Zasady bezpieczeństwa	13
4.4. Teren rozgrzewki	13
5. CLASSIC FREESTYLE ŚLALOM	13
5.1. Teren zawodów	13
5.2. Zasady zawodów	13
5.3. Wymagania czasowe	14
5.4. Ubiór	15
5.5. Zachowanie podczas występu	15
5.6. Kryteria oceny	15
5.7. Punktacja	17
5.8. Rodziny trików i szczegółowe wymagania	17
5.9. Kary	18
5.10. Poprawianie kubeczków	20
5.11. Ranking	20
6. CLASSIC FREESTYLE ŚLALOM PAR	20
6.1. Teren zawodów	20
6.2. Zasady zawodów	20
6.3. Wymagania czasowe	20
6.4. Ubiór	21
6.5. Zachowanie podczas występu	21
6.6. Kryteria oceny	21

6.7. Punktacja	21
6.8. Kary	22
6.9. Poprawianie kubeczków	22
6.10. Ranking	22
7. SPEED SLALOM	22
7.1. Teren zawodów	22
7.2. Zasady zawodów	24
7.3. Speed slalom - wymagania	25
7.4. Kary	27
7.5. Poprawianie kubeczków	28
7.6. Ranking	28
8. BATTLE FREESTYLE SLALOM	29
8.1. Teren zawodów	29
8.2. Kompozycja grup	31
8.3. Zasady zawodów	32
8.4. Best trick (najlepszy trik) i last trick (ostatni trik)	33
8.5. Wymagania techniczne	34
8.6. Kary	36
8.7. Poprawianie kubeczków	36
8.8. Ranking	36
9. FREESTYLE SLIDE (FORMAT BATTLE)	37
9.1. Teren zawodów	37
9.2. Kompozycja grup	38
9.3. Zasady zawodów	38
9.4. Najlepszy slajd (best slide)	40
9.5. Wymagania techniczne	40
9.6. Kary	41
9.7. Ranking	41
10. FREE JUMP	41
10.1. Teren zawodów i wyposażenie	41
10.2. Zawodnicy	42
10.3. Zasady zawodów	42
10.4. Remisy	43
ZAŁĄCZNIK A: TABELA TRIKÓW FREESTYLE SLALOM	44
ZAŁĄCZNIK B: SYSTEM PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA	45
ZAŁĄCZNIK C: TABELA TRIKÓW FREESTYLE SLIDES	47

1 OGÓLNE

1.1 Uzgodnienie

Wszelkie sprawy nie przewidziane w niniejszym regulaminie, będą zgodne ze statutem World Skate.

2 PRZEPISY TECHNICZNE

2.1 Zawody międzynarodowe

2.1.1 Wszystkie międzynarodowe zawody pomiędzy dwoma lub więcej narodowymi federacjami z co najmniej dwóch różnych kontynentów muszą być organizowane zgodnie z zasadami komisji technicznej World Skate Inline Freestyle.

2.1.2 Członkowie Komisji Technicznej World Skate Inline Freestyle, Konfederacji Kontynentalnych lub Konfederacji Terenowych mogą poprosić o uznanie przez World Skate międzynarodowych zawodów najwyższej klasy, które organizują regularnie. Może to być zrobione pod warunkiem, że nie ma żadnych odstępstw od zasad Komisji Technicznej Inline Freestyle lub World Skate.

2.1.3 Zawody, które uzyskały takie uznanie od Komisji Technicznej World Skate Inline Freestyle będą miały pierwszeństwo w międzynarodowym kalendarzu, umożliwiając organizatorowi, Kontynentalnej lub Obszarowej konfederacji pierwszy wybór dat, pod warunkiem, że te daty i miejsca są ustalone co najmniej sześć (6) miesięcy wcześniej. Kiedy takie daty zostaną ustalone, mogą być zmienione tylko przez formalną pisemną prośbę od organizatorów.

2.1.4 Opłata organizacyjna i opłaty startowe powinny być uzgodnione z World Skate.

2.1.5 W przypadku nieprzewidzianych okoliczności lub nieuniknionego przełożenia zawodów, organizatorzy muszą natychmiast poinformować Komisję Techniczną Inline Freestyle, wszystkich uczestników i Federacje Narodowe o nowych terminach zawodów.

2.2 Kategorie zawodów

2.2.1 Mistrzostwa kontynentalne, mistrzostwa regionalne, mistrzostwa i zawody międzynarodowe mogą być rozgrywane w 2 lub 3 kategoriach

- Senior
- Junior

2.2.2 Kategorie wiekowe na rok 2020.

KATEGORIA	WIEK
Junior	10-18
Senior	19 i więcej

Uwaga: Kolumna WIEK w tabelach powyżej odnosi się do wieku, który zawodnik kończy w roku zawodów (czyli w roku kalendarzowym; 1 stycznia do 31 grudnia włącznie, w roku rozgrywania zawodów).

2.2.3 Aby móc startować w kategorii juniorów, rolkarz, który startował w poprzednim roku jako senior, nie może startować w kategorii juniorów.

2.2.4 Mistrzostwa świata, kontynentu, strefy lub kraju dla tej samej konkurencji nie mogą być organizowane więcej niż raz w roku.

2.2.5 Zwycięzcy tych zawodów są oficjalnymi mistrzami do pierwszego dnia następných mistrzostw w danej konkurencji.

2.3 Mistrzostwa świata Inline Freestyle

2.3.1 Mistrzostwa świata World Skate Inline Freestyle rozgrywane są dla:

- Juniorów mężczyzn, juniorów kobiet, seniorów mężczyzn, seniorów kobiet w Speed Slalom, Freestyle Slalom Classic, Freestyle Slalom Pair, Freestyle Slalom Battle.
- Mężczyzn, kobiet bez podziału na wiek we Freestyle Slides i Free Jump.

2.4 Dostępność sędziów międzynarodowych

2.4.1 Sędziowie zawodów międzynarodowych w ramach World Skate muszą być urzędnikami World Skate International i muszą być mianowani przez World Skate.

2.5 Planowanie imprez

2.5.1 Organizatorzy mistrzostw świata muszą dostarczyć wszystkie niezbędne szczegóły do World Skate General Affair Dept. w celu zatwierdzenia zgodnie z harmonogramem zawartym w aplikacji przetargowej.

2.5.2 Organizator musi być poinformowany o szczegółach mistrzostw świata zatwierdzonych przez World Skate i Komisję Techniczną Inline Freestyle.

2.5.3 World Skate informuje wszystkie uczestniczące w zawodach Federacje Narodowe o harmonogramie imprez i szczegółach zawodów za pośrednictwem biuletynu.

2.6 Narodowość

2.6.1 Sportowcy uczestniczący w Mistrzostwach Świata, Kontynentu, Regionu i Międzynarodowych, startujący dla swojej Federacji Narodowej muszą wykazać, że posiadają paszport tego samego kraju. Sportowcy, którzy zmienili swoje

obywatelstwo lub mają podwójne obywatelstwo lub więcej paszportów nie mogą reprezentować innego kraju, jeśli nie upłynęły trzy (3) lata od ostatniego uczestnictwa w zawodach reprezentujących poprzedni kraj. Reguła 41 Karty Olimpijskiej MKOl.

2.6.2 Komisja Techniczna Inline Freestyle jest odpowiedzialna za to, aby wszyscy zawodnicy byli tej samej narodowości co Federacja Narodowa, którą reprezentują.

2.7 Procedura zgłoszeń na mistrzostwa świata

2.7.1 Zgłoszenia będą zarządzane poprzez World Skate Entry Platform.

2.7.2 Federacje narodowe uczestniczące w mistrzostwach świata muszą posiadać dobrą kondycję w zakresie opłat członkowskich World Skate.

2.7.3 Każda członkowska Federacja Narodowa może zgłosić maksymalnie sześciu (6) zawodników w każdej z poniższych konkurencji:

- Freestyle Slalom Classic – Junior Men, Junior Women, Senior Men, Senior Women
- Speed Slalom – Junior Men, Junior Women, Senior Men, Senior Women
- Freestyle Slalom Battle– Junior Men, Junior Women, Senior Men, Senior Women
- Freestyle Slides – Men, Women
- Free Jump – Men, Women

2.7.4 Każda członkowska Federacja Narodowa może zgłosić maksymalnie trzy (3) pary do Freestyle Slalom Pair bez ograniczeń co do płci i grupy wiekowej.

2.7.5 Opłaty startowe na mistrzostwa świata muszą być wniesione w dolarach amerykańskich przez każdą uczestniczącą Federację Narodową.

2.7.6 Wszystkie opłaty dla Federacji Narodowych i uczestników muszą być wpłacone na konto World Skate w terminie ustalonym przez World Skate. Federacje Narodowe, które dokonały płatności przelewem bankowym muszą okazać dowód wpłaty w dniu akredytacji.

2.7.7 Wysokość opłaty startowej określa World Skate wydając biuletyn.

2.7.8 Podczas rejestracji na platformie należy obowiązkowo załączyć lub przesać do organizatora drogą mailową muzykę do Freestyle Slalom Classic w formacie mp3. Plik musi być nazwany: Nazwisko zawodnika Imię zawodnika - Kategoria (junior/senior).

Muzyka musi być przesłana przed upływem terminu ustalonego przez Komisję Techniczną Inline Freestyle. W przypadku wysłania muzyki po terminie, zawodnik otrzyma 10 (dziesięć) punktów karnych. Jeżeli muzyka zawodnika nie zostanie dostarczona przed zakończeniem spotkania liderów drużyn lub, w przypadku braku spotkania liderów drużyn, przed godziną 18:00 czasu lokalnego dzień przed zawodami, zawodnik nie będzie dopuszczony do zawodów.

3 REGULAMIN SPORTOWY

3.1 Ogólne

3.1.1 Celem niniejszego regulaminu jest kontrolowanie wszelkich nietypowych przypadków, które mogą wystąpić podczas oficjalnych zawodów w Inline Freestyle Skating prowadzonych przez Komisję Techniczną World Skate Inline Freestyle lub międzynarodowych zawodów organizowanych przez narodową federację członkowską.

3.2 Regulamin sędziego głównego

3.2.1 Poza konkretnymi zadaniami przewidzianymi w artykułach ogólnych przepisów Komisji Technicznej Inline Freestyle, Sędzia Główny jest odpowiedzialny za techniczną i sędziowską ocenę zawodów. W związku z tym;

3.2.2 Sędzia główny jest odpowiedzialny za przeprowadzenie zawodów zgodnie z obowiązującym regulaminem.

3.2.3 Sędzia główny musi dopilnować, aby wszyscy zawodnicy przestrzegali przepisów, a także rozpatrywać i rozstrzygać wszelkie sytuacje techniczne, które pojawią się podczas zawodów.

3.2.4 Sędzia główny musi być zdolny do kierowania komisją sędziowską i przydzielania zadań każdemu sędziemu.

3.2.5 Sędzia główny musi koordynować i decydować w przypadku jakichkolwiek rozbieżności podczas zawodów, może dokonywać zmian w programie w interesie sportu, ale zmiany te nie mogą być sprzeczne z przepisami Komisji Technicznej Inline Freestyle i musi być o nich poinformowany obecny członek Komisji Technicznej Inline Freestyle lub arbiter i muszą być przez niego zatwierdzone.

3.2.6 W przypadku zaistnienia nieprzewidzianych sytuacji podczas zawodów, które nie są przewidziane w pisemnych przepisach, sprawa może być rozstrzygnięta przez sędziego głównego lub arbitra w najlepszym interesie sportu.

3.2.7 Sędzia główny może poinformować sędziego o niezwyklej różnicy w jego punktacji w porównaniu z punktacją innych sędziów, ale nie może pozwolić sędziom na odpowiednie dostosowanie punktacji.

3.2.8 Sędzia główny może wyznaczyć zastępstwo, jeśli sędzia nie zgłosi się na zawody lub musi je opuścić z powodu złego samopoczucia, zachowania lub z innego powodu.

3.2.9 Sędzia główny musi potwierdzić wyniki podpisem przed podaniem wyników do publicznej wiadomości.

3.2.10 Sędzia główny musi przeprowadzić zebranie liderów drużyn przed rozpoczęciem zawodów. Jednakże, zasady zawodów nie mogą być zmieniane w żaden sposób.

3.3 Regulamin sędziego międzynarodowego

- 3.3.1 Sędziowie wyznaczeni na mistrzostwa świata, kontynentu, mistrzostwa regionu i zawody międzynarodowe muszą przestrzegać i ściśle egzekwować wszystkie przepisy i zasady wydane przez Komisję Techniczną Inline Freestyle.
- 3.3.2 Komisja Techniczna Inline Freestyle ma prawo do ukarania sędziów za naruszenie ogólnych przepisów Komisji Technicznej Inline Freestyle. Dyscyplinowanie może odbywać się poprzez udzielanie ostrzeżeń, zawieszenie na 1 rok lub ostateczne usunięcie z komisji sędziowskiej.
- 3.3.3 Sędziowie w żaden sposób nie próbują wpływać na decyzję któregokolwiek z sędziów
- 3.3.4 Sędziowie muszą być gotowi do pełnienia funkcji na 30 minut przed rozpoczęciem zawodów.
- 3.3.5 Jeśli brak jest sędziego przed rozpoczęciem zawodów, sędzia główny powinien wyznaczyć zastępstwo lub, jeśli to konieczne, poinstruować asystenta sędziego głównego, aby pełnił rolę sędziego w zawodach.
- 3.3.6 Podczas zawodów Inline Freestyle Slalom Classic sędziowie nie mogą dyskutować na temat występu zawodnika z innymi sędziami lub jakąkolwiek inną osobą do momentu ogłoszenia ostatecznych wyników.
- 3.3.7 Sędziowie nie są nauczycielami, dlatego nie mogą doradzać ani pomagać uczestnikom przed, w trakcie lub po zawodach.
- 3.3.8 Sędziowie są odpowiedzialni tylko przed Komisją Techniczną Inline Freestyle za ich zachowanie jako sędziów i ich umiejętności sędziowskie. W przypadku nieakceptowalnego sędziowania, zaangażowany sędzia może stracić, tymczasowo lub na stałe, uprawnienia sędziowskie.
- 3.3.9 Na zawodach sędziom nie wolno spożywać pokarmów podczas wykonywania obowiązków sędziowskich.
- 3.3.10 W trakcie zawodów sędziowie nie mogą korzystać z urządzeń mobilnych (gry, media społecznościowe) podczas wykonywania obowiązków sędziowskich.

3.4 Regulamin sędziów kalkulujących

- 3.4.1 Sędzia kalkulujący powinien przygotować wszystkie istotne dokumenty dotyczące zawodów przed upływem 1 miesiąca do rozpoczęcia pierwszego dnia zawodów.
- 3.4.2 Na zawodach Mistrzostw Świata musi być minimum 2 sędziów kalkulujących.
- 3.4.3 Może być przyjęty uzupełniający sędzia kalkulujący, ale jego koszty ponosi Federacja Narodowa.
- 3.4.4 Każde wycofanie się zawodnika, które nastąpi po zgrupowaniu, ale przed rozpoczęciem zawodów musi być natychmiast zgłoszone sędziom kalkulującym.

- 3.4.5 Sędziowie kalkulujący są odpowiedzialni za zapisywanie wszystkich punktów i zestawianie ostatecznych wyników zawodów.
- 3.4.6 Indywidualne wyniki zawodników są obliczane, biorąc pod uwagę wszystkie czynniki, które mogą mieć zastosowanie. Sumy te są przenoszone na arkusz wyników podsumowujących.
- 3.4.7 Wyniki wszystkich zawodów muszą być uzgodnione przez sędziów kalkulujących.
- 3.4.8 Wszystkie wyniki tabelaryczne muszą być potwierdzone i podpisane przez sędziego głównego przed publikacją.
- 3.4.9 Sędzia kalkulujący musi wykonać kopie zestawionych wyników podpisane przez sędziego głównego i przekazać je do odpowiednich federacji krajowych.
- 3.4.10 W czasie zawodów sędzia kalkulujący nie może spożywać pokarmów w trakcie wykonywania obowiązków sędziowskich.
- 3.4.11 Podczas zawodów sędzia kalkulujący nie może korzystać z urządzeń mobilnych (gry, media społecznościowe) podczas wykonywania obowiązków sędziowskich.

3.5 Przepisy dotyczące sportowców

- 3.5.1 Zawodnicy muszą być w strefie zawodów i gotowi, kiedy nadejdzie ich czas na występ.
- 3.5.2 Zawodnicy zgłaszający się po czasie przeznaczonym na występ nie będą dopuszczeni do rywalizacji w tym wydarzeniu.
- 3.5.3 Podział uczestników na grupy dokonywany jest przed rozpoczęciem zawodów i nie ulega zmianie w przypadku wycofania się uczestnika lub jego braku.
- 3.5.4 Zawodnicy nie powinni zachowywać się niewłaściwie w stosunku do sędziów i innych uczestników podczas zawodów. W przypadku niedopuszczalnego zachowania, zawodnik będzie podlegał karze dyskwalifikacji.
- 3.5.5 Znaczniki z numerami startowymi nie mogą być zgubione, w przeciwnym razie zawodnicy będą musieli zapłacić karę w wysokości 50 dolarów amerykańskich za wymianę nowego znacznika.

3.6 Regulamin trenerów

- 3.6.1 Krzyczenie i instruowanie zawodników z boku obszaru zawodów podczas zawodów nie jest dozwolone. Jeśli tak się stanie trener zostanie usunięty z obszaru zawodów, a zawodnik może zostać ukarany. Instruowanie zawodników jest dozwolone tylko w strefie dla trenerów.

3.7 Przepisy dotyczące zażaleń

- 3.7.1 Reklamacje dotyczące decyzji sędziowskich muszą być przedstawione na piśmie sędziemu głównemu, Komisji Technicznej Inline Freestyle lub arbitrowi w ciągu 10 minut po opublikowaniu wyników, wraz z opłatą w wysokości 100US\$.
- 3.7.2 Po rozpoczęciu konkursu nie będą przyjmowane żadne odwołania ani zażalenia.
- 3.7.3 Tylko zarejestrowany Kierownik Drużyny, Trener lub oficjalny Delegat Narodowy danego kraju może złożyć skargę.
- 3.7.4 Skarga zostanie przedstawiona do rozpatrzenia przez Komisję Techniczną Inline Freestyle.
- 3.7.5 Opłata zostanie zwrócona, jeśli orzeczenie będzie przychylne dla skargi.
- 3.7.6 Podczas zawodów pod kontrolą Komisji Technicznej Inline Freestyle i kiedy tylko jest to możliwe, zaleca się używanie oficjalnego zapisu wideo z zawodów, na którym rejestrowana jest dokładność występów i łamanie zasad.
- 3.7.7 Tylko oficjalne wideo jest używane, osobiste wideo nie jest akceptowane.

3.8 Oficjalne wyniki konkursu

- 3.8.1 Ostatniego dnia Mistrzostw Świata, Kontynentalnych i Regionalnych, Federacja organizująca musi dostarczyć pełne wyniki do wszystkich uczestniczących Federacji Narodowych.

3.9 Dozwolony sprzęt

- 3.9.1 Zawodnicy mogą startować w zawodach na każdym rodzaju rolek (inline lub quad).
- 3.9.2 Zawodnicy bezpośrednio odpowiedzialni za to, aby ich sprzęt spełniał najwyższe wymogi bezpieczeństwa i był gotowy do użycia.
- 3.9.3 Sędzia główny ma prawo odmówić przyjęcia do zawodów sprzętu (rolek), które są uznane za niebezpieczne lub dają nieuczciwą przewagę.

3.10 Oficjalne pachołki

- 3.10.1 Wymiary dla pachołków slalomowych: maksymalna wysokość 7,6 do 8 cm, maksymalna średnica podstawy 7,4 do 7,5 cm, średnica wierzchołka 2,5 do 2,7 cm.
- 3.10.2 Materiał pachołków powinien być twardy u podstawy, aby zapobiec zatrzymywaniu się kół po uderzeniu w pachołek.

3.11 Znacznik z numerem zawodnika

- 3.11.1 Identyfikatory dla zawodników są dostarczane przez lokalnego organizatora, identyfikatory są przeznaczone dla wszystkich konkurencji, głównie Speed Slalomu i Slajdów. Sędzia główny decyduje, w którym miejscu ma być

umieszczony numer zawodnika, a jego położenie zależy od układu obszaru zawodów. Zmiana numeru startowego jest niedozwolona.

3.12 Anti-Doping

- 3.12.1 W celu zapoznania się z przepisami antydopingowymi World Skate prosimy o zapoznanie się ze specyfikacją antydopingową WADA opublikowaną na stronie World Skate.

4 ZASADY ZAWODÓW

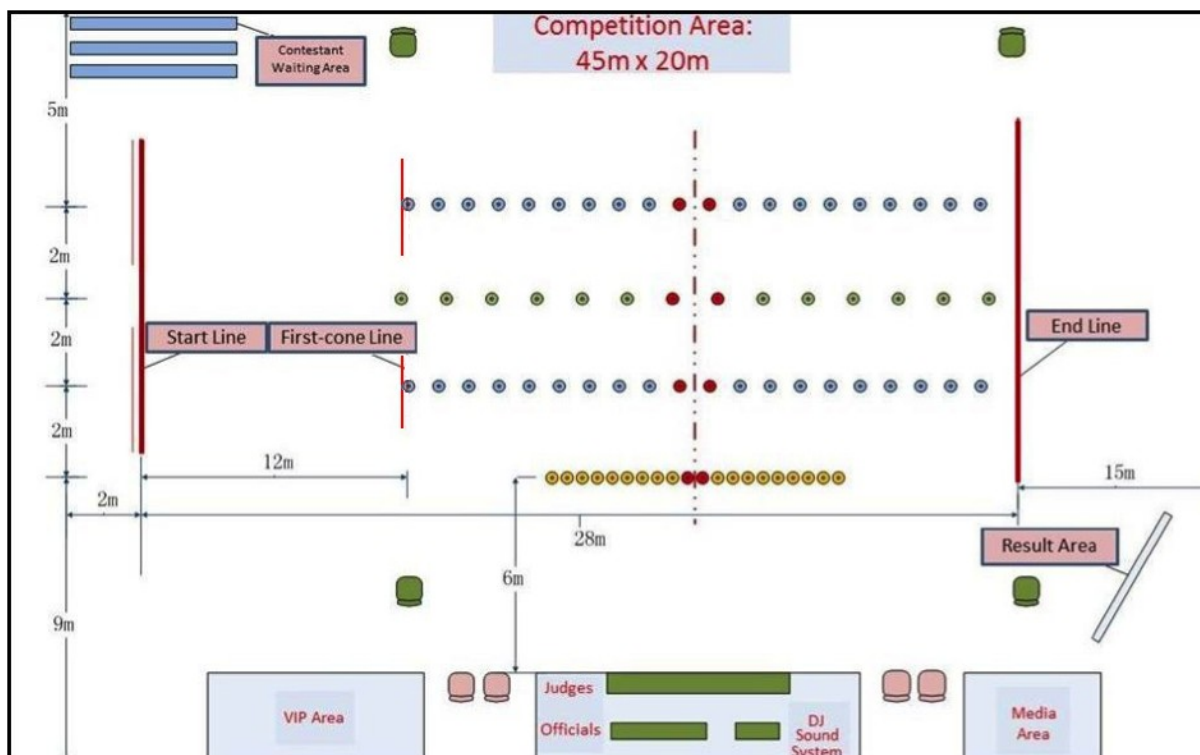
4.1 Kategorie zawodów

Zawody we freestyle'u na rolkach obejmują wszystkie lub niektóre z poniższych kategorii: Freestyle Slalom Classic, Freestyle Slalom Pair, Freestyle Slalom Battle, Speed Slalom, Freestyle Slides and Free Jump.

4.2 Teren zawodów i rozmieszczenie pachołków

- 4.2.1 Nawierzchnia terenu zawodów powinna być dostosowana do jazdy na rolkach freestyle'owych (tzn. płaska, równa, pozioma, przyczepna).
- 4.2.2 Powinny być ustawione 4 rzędy kubeczków, z odstępem 2 m między rzędami.
- 4.2.3 Kolejność ustawienia rzędów, począwszy od linii najbliższej sędziów: 50 cm, 80 cm, 120 cm, 80 cm.
- 4.2.4 Środek każdego rzędu musi pokrywać się ze środkiem stołu sędziowskiego.
- 4.2.5 Rzędy 50 cm i 80 cm składają się z 20 kubeczków. Rząd 120 cm zawiera tylko 14 kubeczków.
- 4.2.6 Znaczniki kubeczków (tzw. kropki) powinny mieć średnicę 7,7 cm, a środkowy punkt powinien mieć średnicę 0,7 cm.

RYSUNEK 1: OGÓLNY WIDOK TERENU ZAWODÓW



4.3 Zasady bezpieczeństwa

4.3.1 Teren zawodów musi być bezpieczny dla zawodników.

4.4 Teren rozgrzewki

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

5 CLASSIC FREESTYLE SLALOM

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

5.1 Teren zawodów

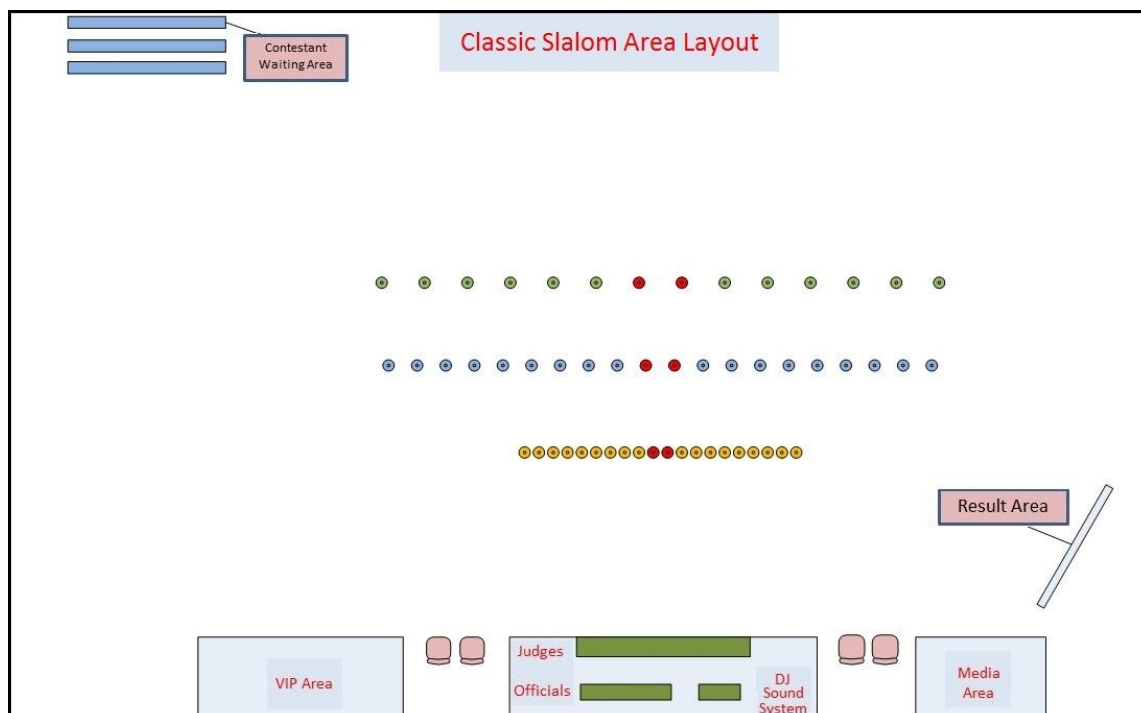
5.1.1 Powinny być ustawione 3 rzędy kubeczków, z odstępem 2m między rzędami.

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

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

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

RYSUNEK 2: WIDOK TERENU ZAWODÓW CLASSIC FREESTYLE SLALOM



5.2 Zasady zawodów

- 5.2.1 Classic Freestyle Slalom ma tylko jedną rundę, jednak organizatorzy lokalni mogą mieć rundy kwalifikacyjne, jeśli w danej kategorii liczba zawodników jest duża.
- 5.2.2 Podczas rund kwalifikacyjnych, czołowi zawodnicy są automatycznie prekwalifikowani, a pozostali zawodnicy są dzieleni na grupy zgodnie z Rankiem Światowym. Sędzia główny decyduje o liczbie prekwalifikowanych zawodników, grup kwalifikacyjnych oraz liczbie zawodników przechodzących do finału. Liczba prekwalifikowanych zawodników powinna wynosić minimum połowę całkowitej liczby zawodników w finale. (np. jeśli w finale jest 20 zawodników, co najmniej 10 powinno być prekwalifikowanych).
- 5.2.3 Grupowanie rundy kwalifikacyjnej powinno być zgodne z poniższym podziałem:

RYСУNEK 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 16-ka jest prekwalifikowana 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.

Zasady i wymagania dotyczące Rundy Kwalifikacyjnej są takie same jak w Rundzie Finałowej. W Rundzie Finałowej udział wezmą prekwalifikowani czołowi zawodnicy oraz zawodnicy, którzy przeszli kwalifikacje.

- 5.2.4 Kolejność startów opiera się na najnowszym Rankingu Światowym, zaczynając od najniżej sklasyfikowanych. Zawodnicy nieobjęci rankingiem są dodawani losowo na początku listy i startują jako pierwsi.
- 5.2.5 Zawodnicy muszą przejechać wszystkie 3 rzędy - 50 cm, 80 cm, 120 cm i przeciąć każdy odstęp pomiędzy kubeczkami.
- 5.2.6 Natychmiast po tym, jak jeden zawodnik skończy swój przejazd, kolejny zostaje wezwany na teren zawodów w celu rozgrzewki, podczas gdy sędziowie oceniają poprzedniego zawodnika.
- 5.2.7 Trenerzy i liderzy zespołów mogą towarzyszyć swoim zawodnikom podczas oczekiwania na ogłoszone wyniki.

5.3 Wymagania czasowe

- 5.3.1 Czas przejazdu dla Classic Freestyle Slalom wynosi 105-120 sekund (1 min 45 s - 2 minuty).
- 5.3.2 Pomiar czasu rozpoczyna się z chwilą rozpoczęcia odtwarzania muzyki. Muzyka rozpoczyna się, gdy zawodnik jest gotowy.
- 5.3.3 Przejazd kończy się, gdy zawodnik zasygnalizuje koniec, lub gdy muzyka się zatrzyma.

5.4 Ubiór

- 5.4.1 Ubranie może odzwierciedlać charakter muzyki, o ile jest stosowne i odpowiednie do jazdy na rolkach.
- 5.4.2 Odzież nie powinna być zbyt skąpa ani mieć charakteru seksualnego.
- 5.4.3 Zabronione jest stosowanie akcesoriów i rekwizytów.
- 5.4.4 Noszenie maski lub malowanie twarzy inne niż zwykły makijaż jest niedozwolone.
- 5.4.5 Jeżeli część kostiumu jest celowo zdejmowana lub zrzucana, uznaje się ją za rekwizyt.
- 5.4.6 Niejasne kwestie dotyczące ubrań są w gestii decyzja Sędziego Głównego.

5.5 Zachowanie podczas występu

- 5.5.1 Niestosowne (np. seksualne, brutalne, obraźliwe) ruchy lub gesty, zwłaszcza wobec sędziów, nie są właściwe, a zawodnik może zostać ukarany lub zdyskwalifikowany.
- 5.5.2 Surowo zabronione jest używanie utworów rasistowskich, politycznych, brutalnych, homofobicznych, seksistowskich, wulgarnych lub 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.

5.6 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.

- 5.6.1 Ocena techniczna
Ocena techniczna opiera się na następujących elementach:

- 5.6.1.1 *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.
- 5.6.1.2 *Różnorodność*: zawodnicy są zachęceni do wykonywania i łączenia różnych trików slalomowych, które obejmują siedzące, rotacyjne, na jednym kółku i triki z rodziny inne itp.
- 5.6.1.3 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.
- 5.6.1.4 *Ciągłość*: Triki powinny być łączone tak, aby zawodnik mógł poruszać się w sposób ciągły i płynny.
- 5.6.1.5 *Prędkość i rytm*: Szybkość wpływa na techniczną trudność slalomu. Kontrolowane zmiany prędkości wskazują na dobrą kontrolę wykonywanych trików.

5.6.2 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:

- 5.6.2.1 *Praca ciała*:
Praca ciała jest to ważna część oceny artystycznej. Zawodnicy powinni wykazać się umiejętnością łączenia ruchu ciała z jazdą na rolkach, dobrą logiką w synchronizacji ramion, pleców i nóg.

Sędziowie będą oceniać ruchy ciała według następujących kryteriów:

- Ocena artystyczna będzie znacznie obniżona - brak pracy ciała. Zawodnik nie kontroluje swojego ciała podczas trików i przejść, jego ciało jest zmuszane w nienaturalny sposób do podążania za jazdą na rolkach.
- Ocena artystyczna będzie obniżona - praca ciała jest prawie nieobecna lub ukryta za ruchami tanecznymi nie związanymi ze slalomem (podczas postojów, poza liniami kubeczków itp.)

- Ocena artystyczna pozostaje w okolicach 0 - praca ciała jest obecna - sędziowie dostrzegają pewną logikę w synchronizacji rąk i nóg, wygląda to w większości ładnie.
- Ocena artystyczna będzie podwyższona - bardzo dobra praca ciała, ciało odzwierciedla ruchy zawodnika, ręce i nogi są zsynchronizowane, odzwierciedlają triki, a także pokazują choreografię związaną ze slalomem.

5.6.2.2 *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.

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

Choreografia powinna być dostosowana do pauz i zmian w muzyce.

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

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

5.7 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.

5.7.1 Standardowa ocena trików i wymagania ogólne

5.7.1.1 Podstawą oceny sędziowskiej jest ocena 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.

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

5.7.1.3 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.

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

5.8 Rodziny trików i szczegółowe wymagania

- 5.8.1 Triki siedzące: zawodnik powinien być w pozycji kucznej, z talią poniżej poziomu kolan, przez cały czas jazdy na kubkach.
- 5.8.2 Triki skakane: Obie stopy powinny być w powietrzu w tym samym czasie.
- 5.8.3 Triki rotacyjne: Co najmniej jedno koło powinno dotykać podłoża, a także pozostawać wewnątrz rzędu kubków podczas rotacji.
- 5.8.4 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
- 5.8.5 Pozostałe triki: Triki niebędące siedzącymi, skakanymi, obrotowymi, na jednym kółku.

5.9 Kary

5.9.1 Kary czasowe

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

5.9.2 Kary za przesunięte kubeczki i pominięte interwały

- 5.9.2.1 Za każdy przewrócony kubeczek lub kubeczek, który zostanie przesunięty odsłaniając środek swojego znacznika nakłada się karę 1 punktu.
- 5.9.2.2 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.
- 5.9.2.3 Jeżeli przetrącony kubeczek potrąci inny kubeczek, za każdy z nich przyznaje się karę 1 punktu.
- 5.9.2.4 Przykład: Jeśli zawodnik przesunął kubeczek - otrzyma 1 punkt karny, jeśli kubeczek, który poruszył wybije inny kubeczek z jego znaku, otrzyma 2 punkty karne (1 punkt za każdy)
- 5.9.2.5 Jeśli więcej niż 5 odstępów pomiędzy kubeczkami nie zostanie przeciętych przez zawodnika, przyznaje się karę 5 punktów.

5.9.3 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 2.9.3.2)

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

5.9.4 Przerwy w przejeździe

5.9.4.1 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.

5.9.4.2 Jeśli zawodnik przerwie przejazd z przyczyny wewnętrznej (osobistych), za powtórzenie przejazdu zawodnik karany jest 5 punktami.

5.9.5 Muzyka otrzymana po upływie terminu

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

5.9.5.2 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.

5.9.5.3 Pominięte triki sztuczki i rodziny trików

Jeśli zawodnik wykona mniej trików (lub mniej niż 8 udanych trików) - Sędzia Punktowy obniży ocenę za *Różnorodność* w ocenie Technicznej o 2 punkty za każdy nieudany trik.

- Jeśli zawodnik nie wykona przynajmniej jednego triku z jednej z rodzin opisanych w punkcie 5.8 - Sędzia Punktowy obniży ocenę za *Różnorodność* w ocenie Technicznej o 3 punkty za każdą rodzinę, która nie została wykonana poprawnie.

5.9.6 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	1	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

5.10 Poprawianie kubeczków

- 5.10.1 Osoby zajmujące się poprawianiem kubeczków po zakończeniu występu muszą poczekać na polecenie sędziego karnego nim rozpoczną poprawianie.
- 5.10.2 Osoby zajmujące się poprawianiem kubeczków nie mogą jeździć na rolkach podczas wykonywania swojej pracy.

5.11 Ranking

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

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

6 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.

6.1 Teren zawodów

Teren zawodów Pair Slalom jest taki sam jak teren zawodów Classic Slalom (patrz 5.1).

6.2 Zasady zawodów

- 6.2.1 Pary startują w określonej kolejności, jej reguły dla Pair Slalom są takie same jak dla Classic Freestyle Slalom (patrz 5.2).
- 6.2.2 Kolejność startowa jest ustalana zgodnie z rankingiem Pair Freestyle Slalom.
- 6.2.3 W przypadku mistrzostw świata lub kontynentalnych, obaj zawodnicy muszą reprezentować ten sam kraj.
- 6.2.4 Każda para otrzyma identyfikator dla Światowego Rankingu Par (Pair World Ranking).
- 6.2.5 Zawodnik, który jest w więcej niż jednej parze będzie miał więcej niż jeden numer ID w Rankingu Światowym
- 6.2.6 Zawodnik nie może startować w więcej niż jednej parze w tych samych zawodach.

6.3 Wymagania czasowe

- 6.3.1 Poza czasem trwania, wymagania czasowe dla Pair Slalom są takie same jak dla Classic Freestyle Slalom (patrz 5.3).

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

6.4 Ubiór

Zasady dotyczące odzieży są takie same jak dla Classic Freestyle Slalom (patrz 5.4).

6.5 Zachowanie podczas występu

Zasady dotyczące zachowania są takie same jak dla Classic Freestyle Slalom (patrz 5.5).

6.6 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.

6.6.1 Ocena techniczna

Kryteria oceny technicznej są takie same jak dla Classic Freestyle Slalom (patrz 5.6.1).

6.6.2 Ocena artystyczna

Kryteria oceny artystycznej są takie same jak dla Classic Freestyle Slalom (patrz 5.6.2).

6.6.3 Synchronizacja

6.6.3.1 Ocena synchronizacji powinien bazować na ocenie techniki w zalecanym zakresie ± 10 .

6.6.3.2 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.

6.6.3.3 Synchronizacja lustrzana nie jest oceniana jako część wyniku za synchronizację. Jest ona wliczana do oceny artystycznej.

6.6.3.4 Odległość pomiędzy zawodnikami jest brana pod uwagę przy ustalaniu oceny. Ocena będzie wyższa dla zawodników jeżdżących bliżej siebie podczas całego występu.

6.7 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.

6.7.1 Ocena techniczna bazuje na ocenie zawodnika o niższych umiejętnościach.

6.8 Kary

Klasyfikacja kar jest taka sama jak w przypadku Classic Freestyle Slalom (patrz 5.9).

6.9 Poprawianie kubeczków

Zasady poprawiania kubeczków są takie same jak w przypadku Classic Freestyle Slalom (patrz 5.10).

6.10 Ranking

Ustalanie rankingu jest takie samo jak w przypadku Classic Freestyle Slalom (Patrz 5.11).

7 SPEED SLALOM

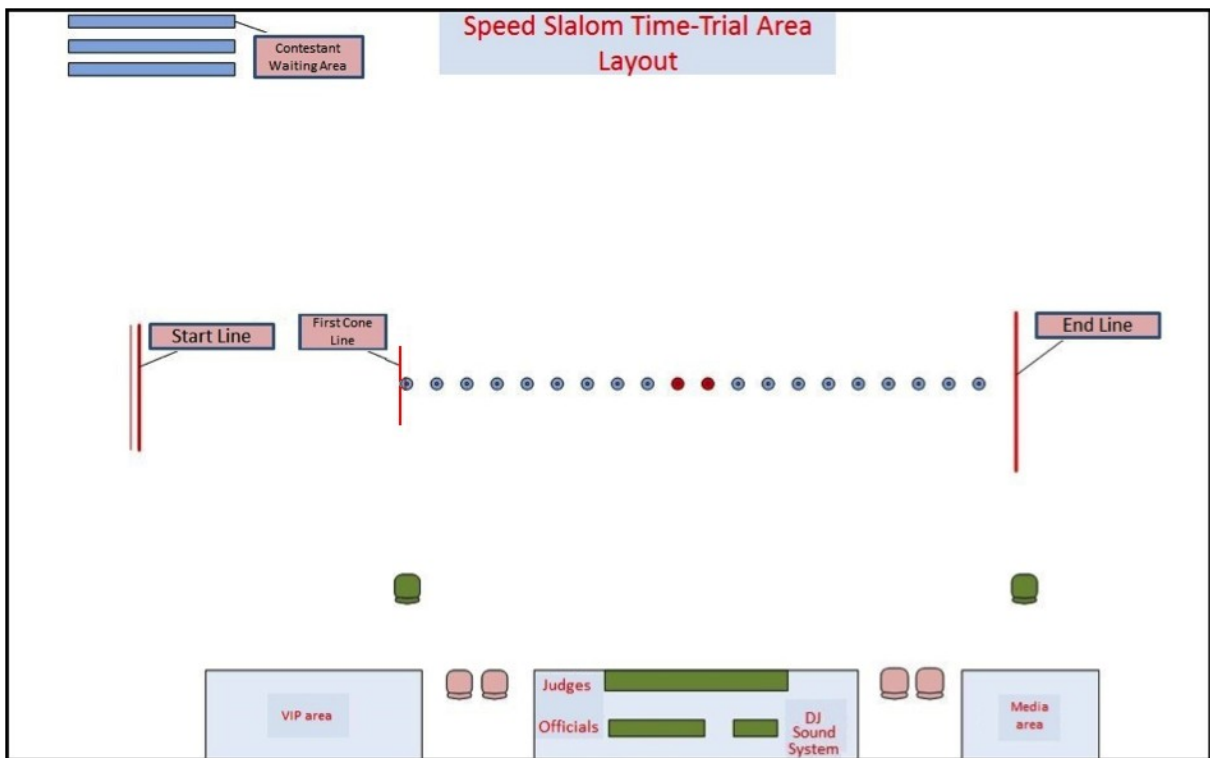
Zawodnicy jak najszybciej przejeżdżają przez rząd kubeczków na jednej nodze.

7.1 Teren zawodów

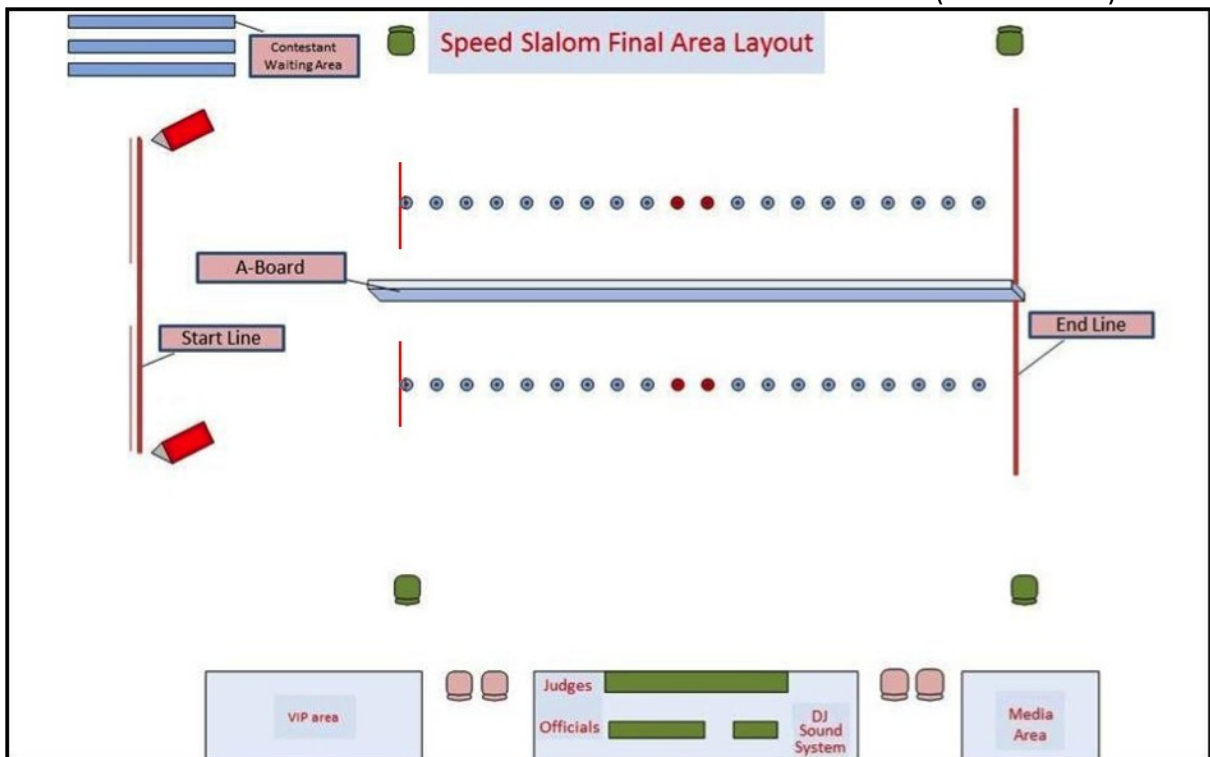
Wszystkie obliczenia wykonywane są od środka rzędu kubeczków.

- 7.1.1 Ustawione są 2 rzędy składające się z 20 kubeczków rozmieszczonych co 80 cm. Rzędy kubeczków są rozmieszczone w odległości 3 metrów od siebie.
- 7.1.2 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.
- 7.1.3 Podczas Fazy Kwalifikacyjnej (Próby Czasowe) 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).
 - 7.1.3.1 Podczas Fazy Finałowej (KO) jest tylko jedna linia startowa.
- 7.1.4 Pierwszy kubeczek jest umieszczony 12 m od najbliższej linii startu. Linie końcową umieszcza się 80 cm od ostatniego kubeczka (patrz rysunki 4 i 5).
- 7.1.5 Całkowitą długość każdej z linii kubeczków oblicza się w następujący sposób:
 $12 + (19 \times 0,8) + 0,8 = 28 \text{ m}$
- 7.1.6 Elektroniczny chronometr musi być stosowany zarówno do rund kwalifikacyjnych, jak i rund finałowych.
 - 7.1.6.1 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. Głośnik(i) muszą być umieszczone na centralnie, za zawodnikami.
 - 7.1.6.2 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



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



7.2 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.

7.2.1 Faza kwalifikacyjna (próby czasowe)

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

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

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

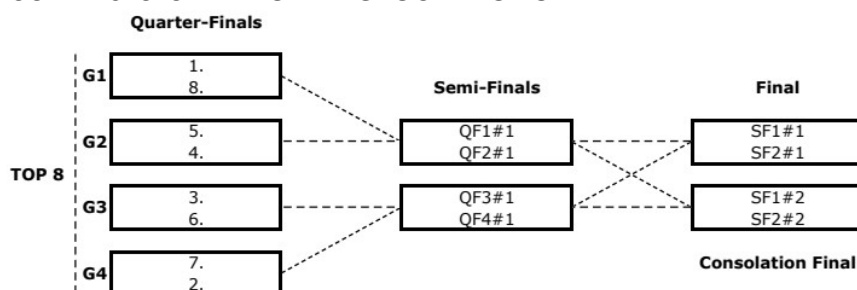
7.2.1.3 W zależności od liczby zawodników i według uznania sędziego głównego, do etapu finałowego kwalifikuje się 4, 8, 16, 32 lub 64 najlepszych zawodników. (Patrz rysunki 6 i 7))

7.2.2 Faza Finałowa (System KO)

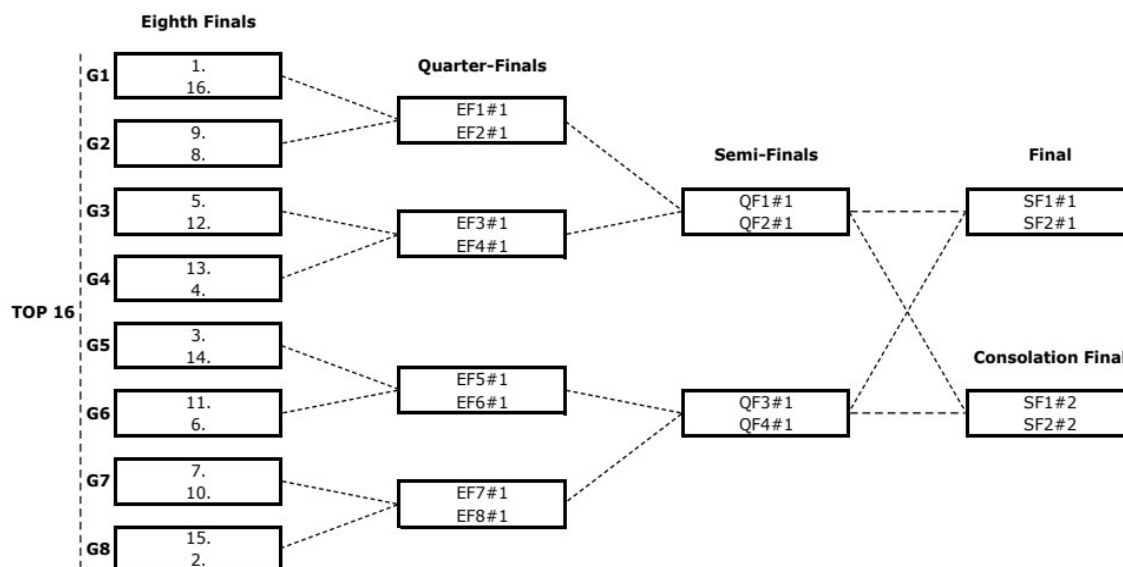
7.2.2.1 Zakwalifikowani zawodnicy są grupowani w pary zgodnie z następującą zasadą: pierwszy w kwalifikacjach z ostatnim zakwalifikowanym, drugi z przedostatnim, itd. (zob. rysunki 6 i 7)

7.2.2.2 Pierwszy zawodnik, która wygra 2 przejazdy przechodzi do następnego etapu, drugi odpada.

RYSUNEK 6: SYSTEM KO DLA GRUPOY TOP 8



RYSUNEK 7: SYSTEM KO DLA GRUPY TOP 16



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

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

7.2.2.5 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 pojedynki o miejsca 3 i 4 w finale pocieszenia.

7.2.2.6 Każdy z zawodników może poprosić o 15 sekund przerwy podczas każdego pojedynku.

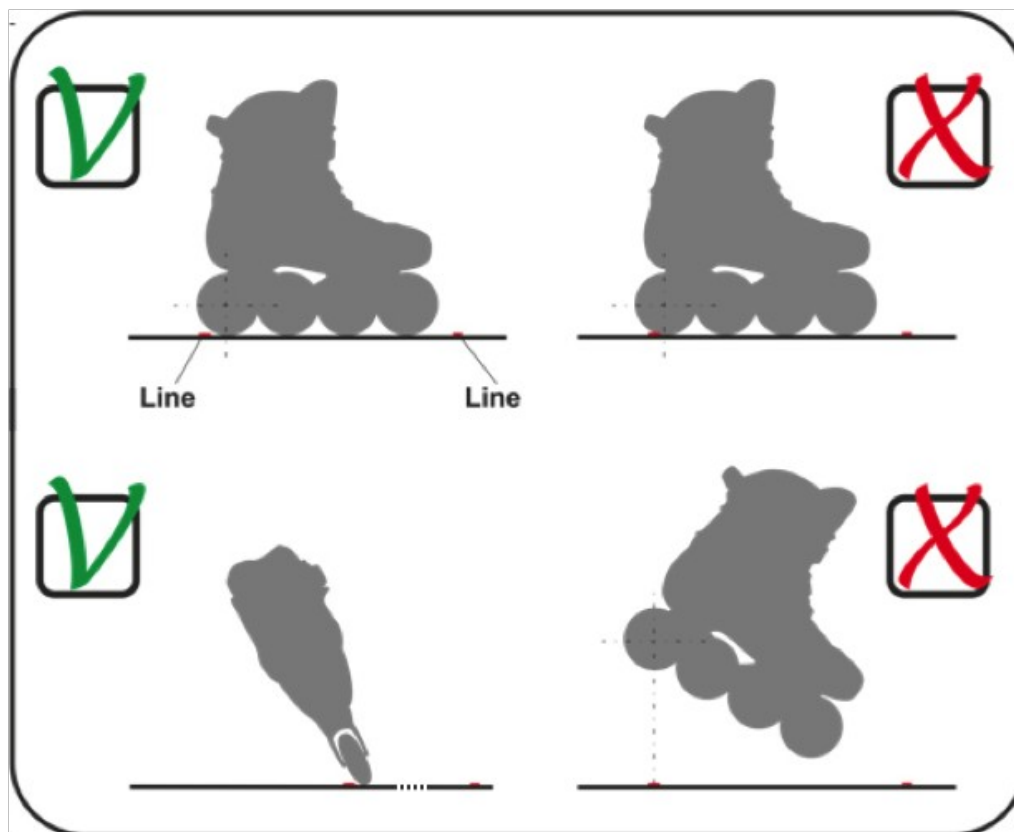
7.3 Speed slalom - wymagania

7.3.1 Start i komenda startu

7.3.1.1 Faza kwalifikacyjna (próby czasowe)

- Sekwencją komend startowych w kwalifikacjach z wolnego startu jest: "On Your Marks", po którym następuje "Ready".
- 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.
- 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. Czas zaczyna być liczony w momencie, gdy jakkolwiek część ciała zawodnika przetnie linię bramki startowej.

RYSUNEK 8: POZYCJA FRONTOWEJ NOGI ZAWODNIKA W POLU STARTOWYM



7.3.1.2 Faza Finałowa (System KO)

- W fazie finałów stosowana jest następująca sekwencja startowa: "On Your Marks. Set. Sygnał startu [sygnał Beep]"
- "On your marks": Zawodnicy powinni przygotować się i przyjąć postawę startową w ciągu 3 sekund, w przeciwnym wypadku ogłoszony zostaje falstart.
- "Set": Po komendzie "Set" nie wolno się poruszać lub drgać ciałem, w przeciwnym wypadku ogłoszony zostaje falstart.
- Sygnał startowy ("Beep"): Zawodnicy muszą czekać na sygnał startu ("Beep"), w przeciwnym wypadku ogłoszony zostaje falstart.
- Przednia stopa zawodnika musi znajdować się za linią startu i żadna jej część, włącznie z kółkami, nie może dotykać linii startu. Obie rolki lub ich części muszą dotykać podłoża i nie mogą się toczyć. Żadne kółka nie mogą znajdować się nad linią startu.

7.3.2 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.

- #### 7.3.2.1
- 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.

- 7.3.3 Linia końcowa
- 7.3.3.1 Zawodnicy muszą przekroczyć linię końcową na jednej nodze, tej samej na której wykonywali przejazd przy co najmniej jednym kole dotykającym podłoża.

7.4 Kary

- 7.4.1 Kary na linii startu
 - 7.4.1.1 Jeśli zawodnik nie przestanie poruszać ciałem w ciągu 3 sekund od poleceniu "On your marks", ogłoszony zostaje falstart.
 - 7.4.1.2 Po komendzie "Set" nie wolno się poruszać lub drgać, w przeciwnym wypadku ogłoszony zostaje falstart.
 - 7.4.1.3 Jeśli zawodnik wystartuje przed sygnałem startu (Beep), ogłoszony zostaje falstart.
 - 7.4.1.4 Jeśli zawodnik popełni dwa falstarty (w tym samym przejeździe), zostanie zdyskwalifikowany w danym przejeździe.
- 7.4.2 Kary pierwszego kubeczka
 - 7.4.2.1 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.
 - 7.4.2.2 Jeżeli podczas mijania drugiego kubeczka zawodnik nie jest na jednej nodze, oprócz kary za pierwszy kubek otrzyma karę za drugi kubeczek.
 - 7.4.2.3 Jeśli podczas mijania trzeciego kubeczka zawodnik nie będzie jechał na jednej nodze, jego przejazd zostanie unieważniony i nie będzie uznany czas.
- 7.4.3 Kary podczas slalomu
 - 7.4.3.1 Jeśli zawodnik zmieni nogę lub jeśli ich swobodną nogą dotknie podłoża przed linią końcową, jego przejazd zostanie unieważniony i nie będzie uznany czas.
- 7.4.4 Kary na linii końcowej
 - 7.4.4.1 Jeżeli linia końcowa nie zostanie najpierw przecięta przez nogę, na której jedzie zawodnik, jego przejazd zostanie unieważniony i nie będzie uznany czas.
 - 7.4.4.2 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.
- 7.4.5 Kary za kubeczki
 - 7.4.5.1 Za każdy pominięty lub potrącony kubeczek zostanie naliczona kara w wysokości +0,2 sekundy.

- 7.4.5.2 Kubeczek, w przypadku, którego odsłonięty jest środek znacznika pola jest uznawany za potrącony, a do czasu zawodnika dodaje się karę +0,2 sekundy.
- 7.4.5.3 Poruszone kubeczki, w przypadku, których środek znacznika pola nie jest widoczny, nie są karane.
- 7.4.5.4 W wyjątkowych przypadkach, w których kopnięty kubeczek powróci z powrotem na swój znacznik, zakrywając w całości środek znacznika pola, nie ma żadnej kary.
- 7.4.5.5 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).
- 7.4.5.6 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.

7.5 Poprawianie kubeczków

Zasady poprawiania kubeczków są takie same jak w przypadku Classic Freestyle Slalom (patrz 5.10).

7.6 Ranking

- 7.6.1 Ranking fazy kwalifikacyjnej (próby czasowej)
 - 7.6.1.1 Ranking finałowy fazy kwalifikacyjnej opiera się na najlepszym czasie każdego zawodników, z dwóch przejazdów.
 - 7.6.1.2 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 Światowe Rankingi Speed Slalom. W przypadku remisu (brak rankingu) kwalifikacja powinna być rozstrzygnięta poprzez rzucenie monet.
 - 7.6.1.3 W przypadku, gdy zawodnicy nie uzyskają czasu (DQ) w obu przejazdach kwalifikacyjnych, wszyscy zajmą takie samo ostatnie miejsce w klasyfikacji zawodów.
- 7.6.2 Ranking Fazy Finałowej (System KO)
 - 7.6.2.1 Miejsca 1 i 2 trafiają do zawodników, którzy dotarli do Rundy Finałowej. Określa się je na podstawie wyników Rundy Finałowej.
 - 7.6.2.2 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.

- 7.6.2.3 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.
- 7.6.2.4 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.
- 7.6.2.5 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.

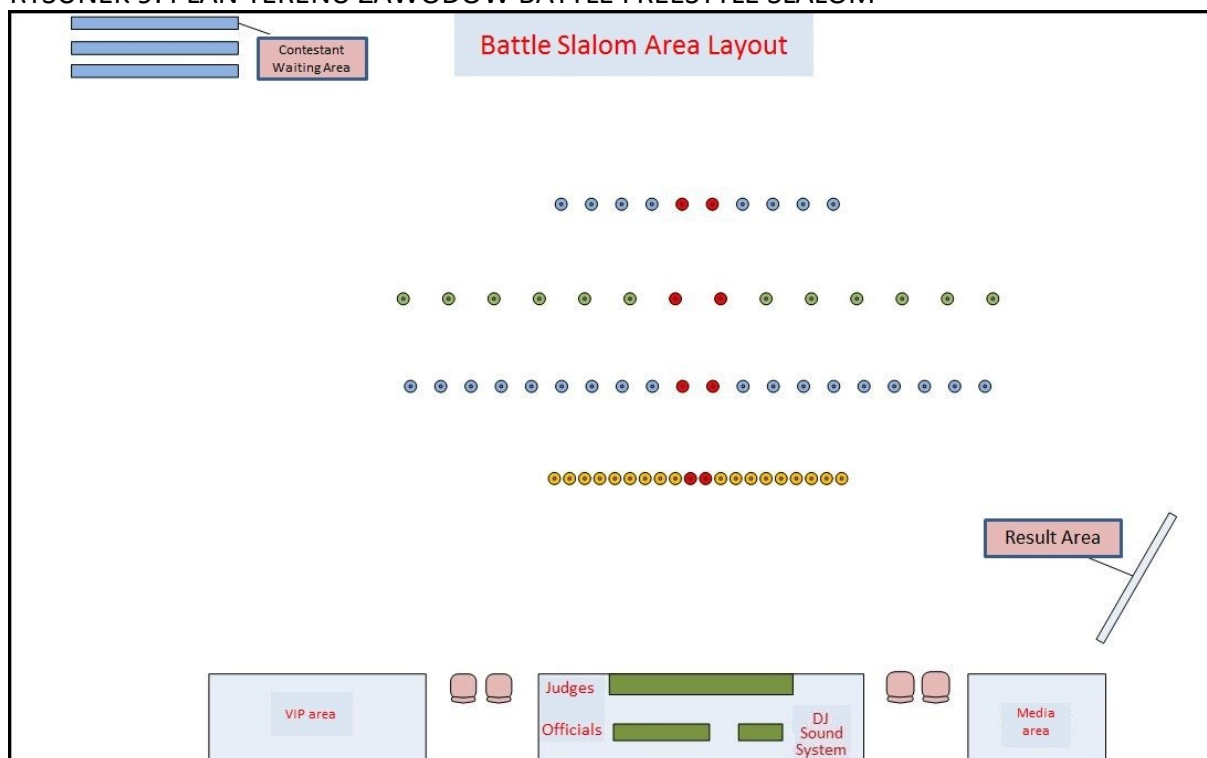
8 BATTLE FREESTYLE SLALOM

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.

8.1 Teren zawodów

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 5.1 i Rysunek 9).

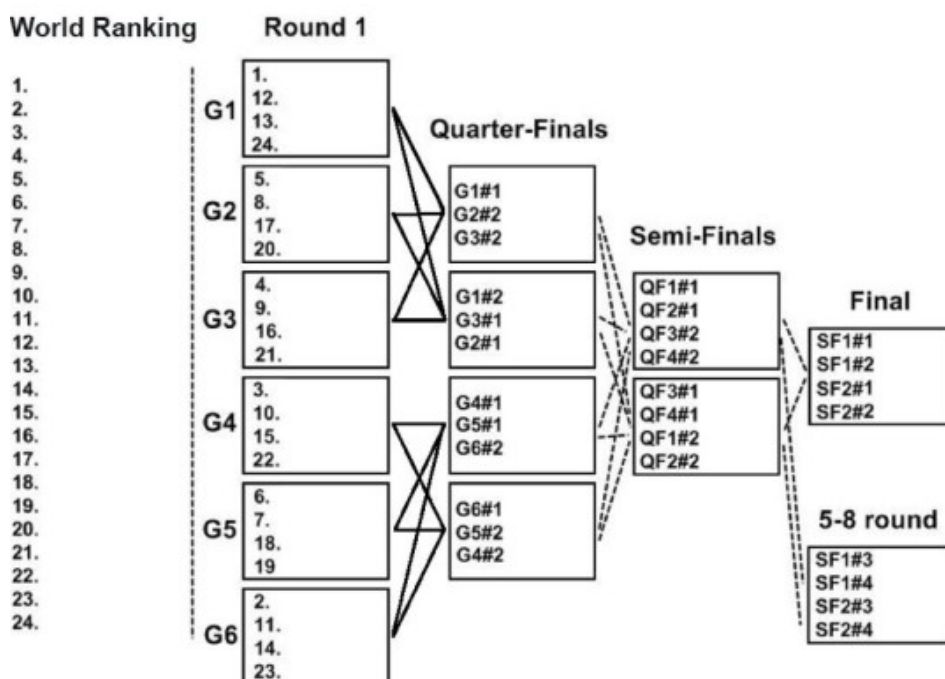
RYСУNEK 9: PLAN TERENU ZAWODÓW BATTLE FREESTYLE SLALOM



8.2 Kompozycja grup

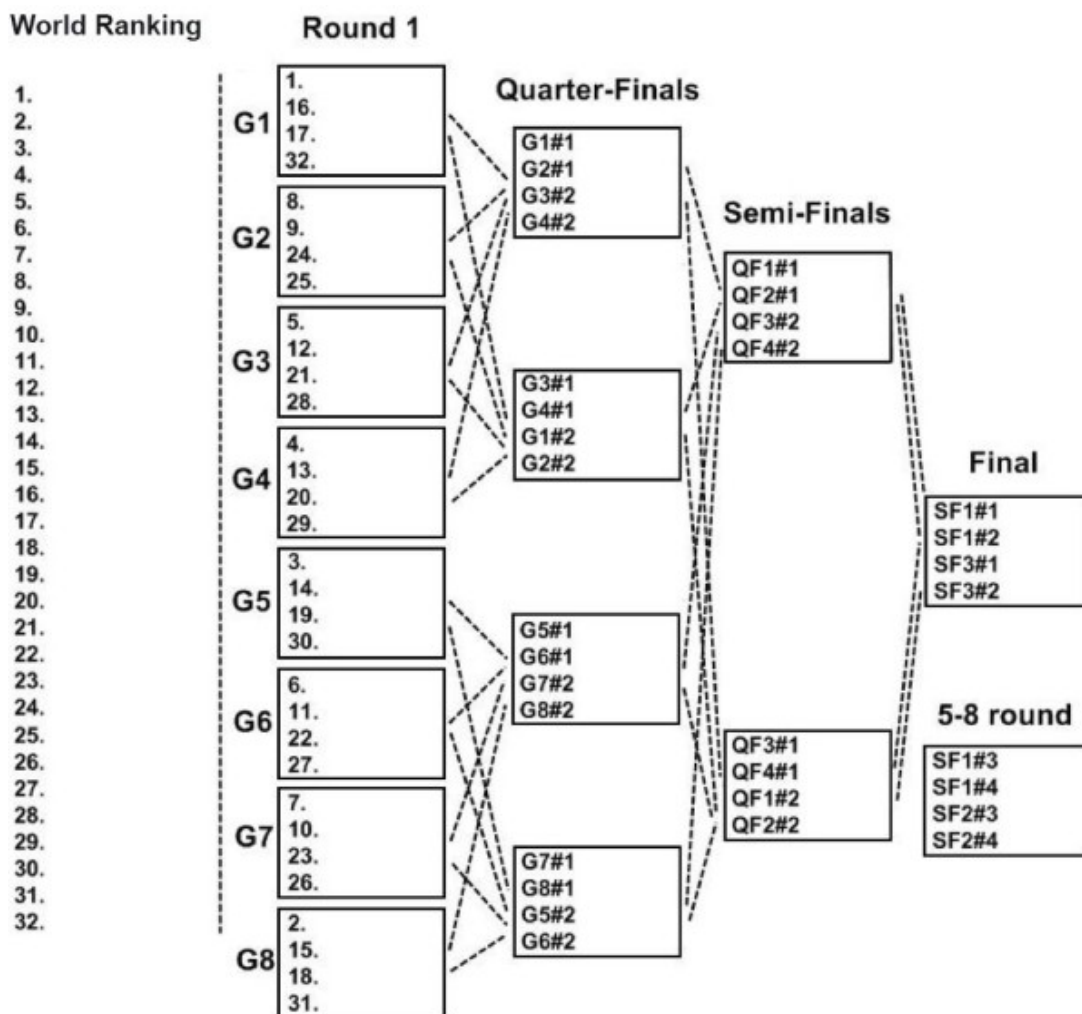
- 8.2.1 Grupy są tworzone w oparciu o najnowszy ranking Freestyle World Ranking. Każdy zawodnik jest sklasyfikowany na liście według Freestyle World Ranking. Zawodnicy nieklasyfikowani w ranking są dodawani losowo na końcu listy.
- 8.2.2 Każda grupa składa się z minimum 3 zawodników i maksymalnie 4 zawodników. W przypadku, gdy liczba zgłoszonych zawodników nie pozwala na utworzenie grup 3 lub 4 osobowych, lub w celu skrócenia czasu zawodów, grupy prekwalitycyjne mogą być zorganizowane zgodnie z decyzją sędziego głównego. W przypadku grup przedkwalitycyjnych, sędzia główny może wyjątkowo zdecydować się na utworzenie grupy 5 zawodników.
- 8.2.3 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 10 i 11)
- 8.2.3.1 Po obliczeniu grup i potwierdzeniu ich przez sędziego głównego, jeśli któryś z zawodników zrezygnuje po opublikowaniu grup, nie może nastąpić przegrupowanie zawodników, a grupa do której został przydzielony będzie miała jednego zawodników mniej. Jeśli zawodnik zrezygnuje bez ważnego powodu, np. zdrowotnego, może zostać ukarany podczas bieżących zawodów, kolejnych zawodów lub stracić punkty we Freestyle World Ranking, zgodnie z decyzją Komisji Technicznej World Skate Inline Freestyle.

RYSUNEK 10: DIAGRAM GRUP BATTLE 24



RYSUNEK 8.b: DIAGRAM GRUP BATTLE 32

World Ranking



8.3 Zasady zawodów

- 8.3.1 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.
- 8.3.1.1 Liczba przejazdów w grupie jest różna: Do rundy ćwierćfinałów, 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 8.4).
- 8.3.1.2 Zawodnicy pierwszej grupy są wzywani do rozgrzewki na terenie zawodów (1-5 min.).
- 8.3.1.3 W międzyczasie MC przedstawia zawodników i ogłasza kolejność ich startów w ramach obecnej grupy.
- 8.3.1.4 Przed każdym przejazdem zawodnicy muszą czekać na sygnał dany im przez MC.

- 8.3.1.5 DJ jest odpowiedzialny za muzykę. Nie wolno zawodnikom wybierać muzyki.
- 8.3.2 Podczas przejazdu:
- 8.3.2.1 Nie jest obowiązkowe korzystanie z każdej linii lub objeżdżanie każdego kubeczka.
- 8.3.2.2 Uwzględnia się jedynie wyniki bieżącej rundy. Wyniki poprzednich rund nie są brane pod uwagę.
- 8.3.2.3 Jeżeli czas nie jest wyświetlany na ekranie, MC musi poinformować zawodników o pozostałym czasie: 20, 10, 5 sek.
- 8.3.3 Po zakończeniu przejazdów w grupie:
- 8.3.3.1 Zawodnicy muszą poczekać na wyniki w strefie rezultatów.
- 8.3.3.2 Podczas obrad sędziowskich MC wzywa zawodników kolejnej grupy do rozgrzewki.
- 8.3.3.3 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.
- 8.3.3.4 W przypadku remisu, patrz 8.4.
- 8.3.3.5 W zawodach, w których stosowana jest formuła "podwójnego sędziowania" z dwoma zespołami sędziowskimi, przepisy 8.3.1.2 i 8.3.3.2 mogą nie być stosowane.
- 8.3.4 Runda Finałowa:
- 8.3.4.1 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. Zgodnie z decyzją sędziego głównego przed rozpoczęciem zawodów Freestyle Battle, finał pocieszenia może zostać odwołany.
- 8.3.4.2 Tylko w finale finaliści decydują o kolejność w jakiej wystartują: najwyżej sklasyfikowany w rankingu 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.
- 8.4 Best trick (najlepszy trik) i last trick (ostatni trik)**
- 8.4.1 Najlepszy Trik:
W każdej rundzie, w przypadku remisu dwóch zawodników, sędziowie mogą poprosić o Najlepszy Trik.

- 8.4.1.1 Najlepszy Trik to przejazd z wykonaniem tylko jednego triku powtórnego największą możliwą ilość razy.
- 8.4.1.2 Ostateczna decyzja sędziów opiera się wyłącznie na wynikach Najlepszego Triku, niezależnie od wcześniejszych przejazdów wykonywanych przez ocenianych zawodników podczas rundy.
- 8.4.2 Procedura Najlepszego Triku jest następująca:
 - 8.4.2.1 O kolejności przejazdu decyduje rzut monetą, który przeprowadza sędzia główny. Zwycięzca losowania wybiera kolejność.
 - 8.4.2.2 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.
 - 8.4.2.3 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.
- 8.4.3 Ostatni Trik jest dodatkowym przejazdem w rundzie finałowej i rundzie finału pocieszenia.
 - 8.4.3.1 Ostatni Trik składa się z jednego triku powtórnego największą możliwą ilość razy.
 - 8.4.3.2 Suma przejazdów i ostatniego triku jest brana pod uwagę przez sędziów w ustalaniu rankingu grupy.
- 8.4.4 Procedura Ostatniego Triku jest następująca:
 - 8.4.4.1 Kolejność przejazdu jest taka sama jak poprzedzających przejazdów.
 - 8.4.4.2 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.

8.5 Wymagania techniczne

- 8.5.1 Standardy trików i wymagania ogólne.
 - 8.5.1.1 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). Jeśli trik nie zostanie wykonany na 4 kubkach lub 3 obrotach, sędzia nadal zaliczy go jako trik, ale obniży jego wartość.
 - 8.5.1.2 Dozwolone są przejście z jednego triku do innego, z tej samej lub innej rodziny trików, zamiana nóg lub zmienianie kierunków. Jednak, aby przejście mogło zostać zatwierdzone, musi być wykonane bez przerwy.

- 8.5.2 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.
- 8.5.2.1 Triki siedzące:
Zawodnik powinien być w pozycji kucanej, z talią poniżej poziomu kolan, przez cały czas jazdy na kubkach.
- 8.5.2.2 Triki skakane:
Obie nogi zawodnika powinny oderwać się od podłoża w tym samym czasie.
- 8.5.2.3 Triki obrotowe:
Co najmniej jedno koło powinno dotykać podłoża, a także pozostawać wewnątrz rzędu kubków podczas wirowania.
- 8.5.2.4 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,
- 8.5.2.5 Pozostałe triki:
Triki niebędące siedzącymi, skakanymi, obrotowymi, na jednym kółku.
- 8.5.3 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.
- 8.5.4 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:
- 8.5.4.1 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.
- 8.5.4.2 Ciągłość i płynność: Triki z kontrolowanym rozpoczęciem i zakończeniem, jak również płynne przejścia pomiędzy poszczególnymi rzędami kubeczków.
- 8.5.4.3 Różnorodność trików: Wykonywanie szerokiego wachlarza trików pokazuje wyższy poziom techniczny niż skupienie się tylko na jednym typie trików.
- 8.5.4.4 *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.

8.6 Kary

- 8.6.1 Nie jest przyznawana kara za nieudane triki, strącone kubeczki, utratę równowagi lub upadek. Jednak obniżają one jakość techniczną osiągnięć zawodnika.
- 8.6.2 Kopnięte i pominięte kubeczki:
 - 8.6.2.1 Bierze się pod uwagę kopnięte i pominięte przy wykonywaniu triku kubeczki obniżając jednak „długość” triku. Np. 2 kubki przewrócone z 8-kubkowego triku = 6-kubkowy trik.
 - 8.6.2.2 Podobnie nie będą brane pod uwagę triki wykonywane na wcześniej strąconych kubeczkach. Np. trik wykonany na 6 kubkach, gdzie jeden z nich był wcześniej kopnięty będzie liczony jako trik na 5 kubkach.
- 8.6.3 Upadki:

W przypadku upadku, wykonywany trik będzie brany pod uwagę tylko do czasu utraty równowagi przez zawodnika.
- 8.6.4 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 różnorodności trików zawodnika.

8.7 Poprawianie kubeczków

- 8.7.1 Po każdym przejeździe wszystkie kubeczki muszą zostać poprawione.
- 8.7.2 Poprawiający kubki muszą zadbać o czysty teren przed i podczas każdego przejazdu.
- 8.7.3 Poprawiający kubki nie mogą jeździć na rolkach podczas wykonywania swojej pracy.

8.8 Ranking

- 8.8.1 Ranking każdej grupy ustalany jest na podstawie wspólnej decyzji sędziów.
 - 8.8.1.1 Jeżeli wszyscy sędziowie są zgodni co do rankingu grupowego, jest on zatwierdzany bez dyskusji i niezwłocznie ogłaszany przez MC.
 - 8.8.1.2 Jeśli nie wszyscy sędziowie zgadzają się z rankingiem grupowym, obradują do czasu osiągnięcia porozumienia.
 - 8.8.1.3 Jeśli sędziowie nie są jednomyślni, większość wygrywa (decyzja 2 do 1). Podczas ogłaszania wyniku, MC informuje o tym fakcie.
 - 8.8.1.4 Jeśli sędziowie nie mogą zdecydować o rankingu dwóch z zawodników, mogą poprosić o Najlepszy Trick (Patrz 8.4).
- 8.8.2 Ostateczny ranking zawodów przedstawia się następująco:

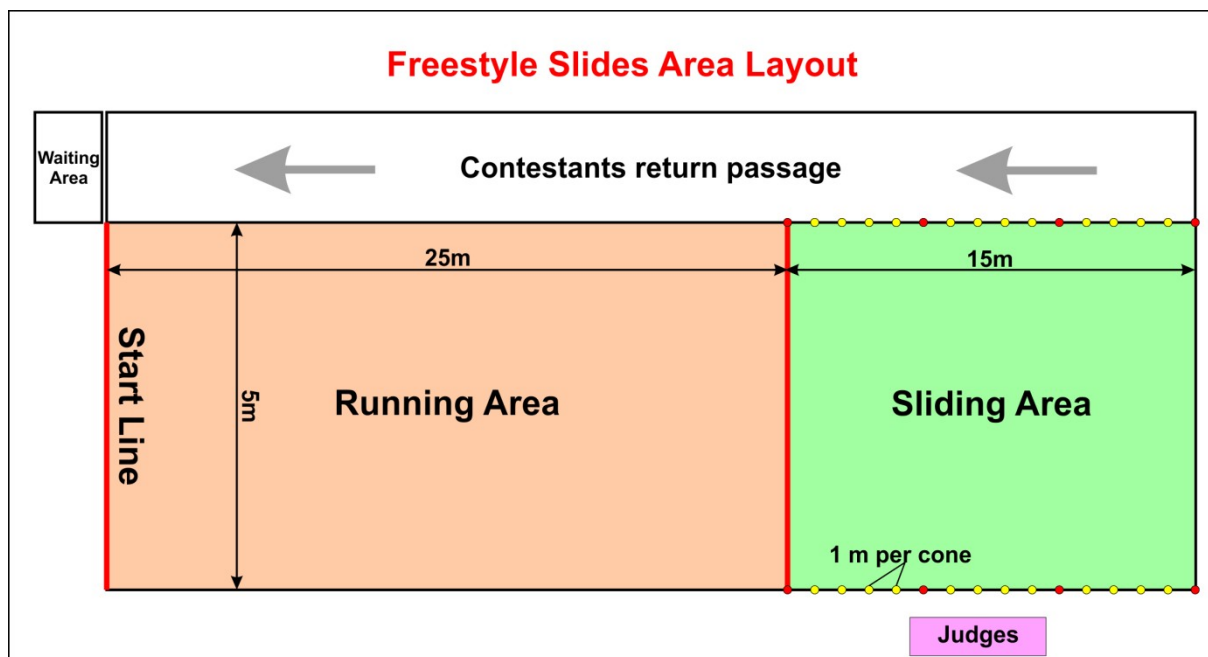
- 8.8.2.1 Miejsca od 1 do 4 trafiają do zawodników, którzy dotarli do Rundy Finałowej. Są one ustalane na podstawie wyników Rundy Finałowej.
- 8.8.2.2 Miejsca od 5 do 8 trafiają do zawodników, którzy dotarli do Rundy Półfinałowej, ale nie przeszli do Rundy Finałowej. Są one ustalane na podstawie wyników Finału Poczieszenia. W przypadku, baraku finał pocieszenia, 2 zawodników, którzy zajęli 3. miejsce w swojej grupie półfinałowej otrzymają wspólne 5. miejsce, a 2 zawodników, którzy zajęli 4. miejsce w swojej grupie półfinałowej otrzymają wspólne 7. miejsce.
- 8.8.2.3 Czterech zawodników, którzy zajęli 3. miejsca w grupach ćwierćfinałowych, zajmuje 9. miejsce w klasyfikacji generalnej. Czterech zawodników, którzy zajęli 4. miejsce w swoich miejsce w grupach ćwierćfinałowych zajmuje 13. miejsce w klasyfikacji generalnej.
- 8.8.2.4 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.

9 FREESTYLE SLIDE (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. Używanie wszelkich ochraniaczy, w tym kasku jest wysoce zalecane w tej dyscyplinie.

9.1 Teren zawodów

- 9.1.1 Powierzchnia terenu zawodów powinna być dostosowana do slajdów: płaska i gładka, bez otworów i nierówności.
- 9.1.2 Stół sędziowski umieszczony jest naprzeciwko obszaru wykonywania slajdów. Powinien być oddalony o co najmniej 1 m od miejsca zawodów.
- 9.1.3 Teren zawodów powinien mieć długość minimum 40 m i szerokości 5 m, (szerokość może być zmniejszona w zależności od rozmiaru miejsca zawodów i jest uzależniona od decyzji sędziego głównego), w tym:
 - 9.1.3.1 Strefa rozbiegu dł. 25 m między linią startu, a linią obszaru wykonywania slajdów, niezbędna zawodnikom do nabrania prędkości do wykonania slajdów.
 - 9.1.3.2 Obszar wykonywania slajdów dł. 15 m ograniczony z obu stron rzędami kubeczków, ustawionych co 1m w celu określania długości slajdów znacznikami 1m.



9.2 Kompozycja grup

- 9.2.1 Grupy są tworzone w oparciu o najnowszy Ranking Światowy Slides. Każdy zawodnik jest klasyfikowany na liście według tego rankingu. Zawodnicy nieklasyfikowani w ranking są dodawani losowo na końcu listy.
- 9.2.2 W zawodach, w których większość zawodników nie ma Międzynarodowego Rankingu Światowego, mogą być przeprowadzone rundy prekwalitycyjne dla utworzenia grup. Każdy zawodnik zostanie przydzielony do grupy według swoich wyników. Jeżeli czas na to pozwala, zawodnicy mogą wykonać 2 przejazdy, wybierając najlepszy wynik do ostatecznego podziału na grupy. Jeśli czas na to nie pozwala, zawodnicy mogą przejechać tylko jeden przejazd, biorąc wynik do podziału na grupy.
- 9.2.3 Każda grupa składa się z minimum 3 i maksimum 4 zawodników. W przypadku, gdy liczba zgłoszonych zawodników nie pozwala na utworzenie grup 3 lub 4 osobowych, lub w celu skrócenia czasu zawodów, grupy prekwalitycyjne mogą być zorganizowane zgodnie z decyzją sędziego głównego. W przypadku grup przedkwalitycyjnych, sędzia główny może wyjątkowo zdecydować się na utworzenie grupy 5 zawodników.
- 9.2.4 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 10 i 11)

9.3 Zasady zawodów

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

- 9.3.1.1 Liczba przejazdów w grupie jest różna: aż do rundy finałowej, zawodnicy mają po 4 przejazdy. W finale każdy z nich ma po 5 przejazdów.
- 9.3.2 Zawodnicy pierwszej grupy są wzywani do rozgrzewki na terenie zawodów (1-5 min.)
- 9.3.2.1 W międzyczasie MC przedstawia zawodników i ogłasza kolejność ich startów w ramach obecnej grupy.
- 9.3.2.2 Przed każdym przejazdem zawodnicy muszą czekać na sygnał dany im przez MC.
- 9.3.3 Podczas przejazdu:
- 9.3.3.1 Zawodnicy mogą wykonywać pojedyncze slajdy lub kombinacje slajdów. Nie ma ograniczeń (patrz 9.5).
- 9.3.3.2 Pod uwagę brane są 3 najlepsze przejazdy (z 4) każdego zawodnika.
- W finale, brane są pod uwagę 4 najlepsze przejazdy (spośród 5) każdego zawodnika.
 - Wyniki z poprzednich rund nie są brane pod uwagę.
 - Odrzucony slajd jest używany w przypadku remisu.
- 9.3.3.3 Uwzględniane są tylko slajdy wykonane w obszarze egzekucji slajdów.
- 9.3.3.4 Pod uwagę brana jest tylko odległość w obrębie obszaru slajdów.
- 9.3.3.5 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.
- 9.3.4 Po zakończeniu przejazdów w grupie:
- 9.3.4.1 Podczas obrad sędziowskich MC wzywa zawodników kolejnej grupy do rozgrzewki.
- 9.3.4.2 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.
- 9.3.4.3 W przypadku remisu, patrz 9.4.
- 9.3.5 Runda Finałowa:
- 9.3.5.1 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. W zależności od decyzji sędziego głównego przed rozpoczęciem konkurencji Freestyle Slides, finał pocieszenia może zostać odwołany.

- 9.3.5.2 Tylko w finale finaliści decydują o kolejność w jakiej wystartują: najwyżej sklasyfikowany w Rankingu Światowym 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.

9.4 Najlepszy slajd (best slide)

- 9.4.1 W każdej rundzie, w przypadku remisu dwóch zawodników, sędziowie mogą poprosić o Najlepszy slajd.
- 9.4.2 Najlepszy slajd składa się z jednego slajdu lub kombinacji slajdów (patrz 9.5).
- 9.4.3 Ostateczna decyzja sędziów opiera się wyłącznie na wynikach Najlepszego Slajdu, niezależnie od wcześniejszych przejazdów wykonywanych przez ocenianych zawodników podczas rundy
- 9.4.4 Procedura Ostatniego Slajdu jest następująca:
- 9.4.4.1 O kolejności przejazdu decyduje rzut monetą, który przeprowadza sędzia główny. Zwycięzca losowania wybiera kolejność.
- 9.4.4.2 Każdy z zawodników ma maksymalnie 2 kolejne próby. Pod uwagę brana jest tylko najlepsza próba.
- 9.4.4.3 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.

9.5 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:

- 9.5.1 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.
- 9.5.1.1 Minimalna długość pojedynczego slajdu wynosi 2 m.
- 9.5.1.2 Kombinacja slajdów (combo) składa się z 2 lub więcej pojedynczych slajdów połączonych jako jeden slajd. W combo minimalna długość każdego z slajdów wynosi 2 m a dystans na przejście do następnego slajdu nie może przekraczać 1 m.
- 9.5.2 Ciągłość i płynność:
Triki z kontrolowanym rozpoczęciem i zakończeniem, jak również płynne przejścia i kombinacje pomiędzy różnymi rodzajami slajdów.

- 9.5.3 Właściwa sylwetka z dobrym panowaniem nad górną częścią ciała.
- 9.5.4 Różnorodność trików:
Wykonywanie szerokiego wachlarza trików pokazuje wyższy poziom techniczny niż skupienie się tylko na jednym rodzaju.
- 9.5.4.1 Zawodnik musi pokazać slajdy z co najmniej dwóch rodzin.

9.6 Kary

- 9.6.1 W przypadku potknięcia lub upadku slajd jest uznawany za nieważny.
- 9.6.2 Jeżeli jedna lub obie ręce zawodnika dotkną podłoża, slajd jest uznawany za nieważny.
- 9.6.3 Jeśli zawodnik powtarza kilka razy ten sam slajd podczas rundy, pod uwagę brana jest tylko najlepsza próba.

9.7 Ranking

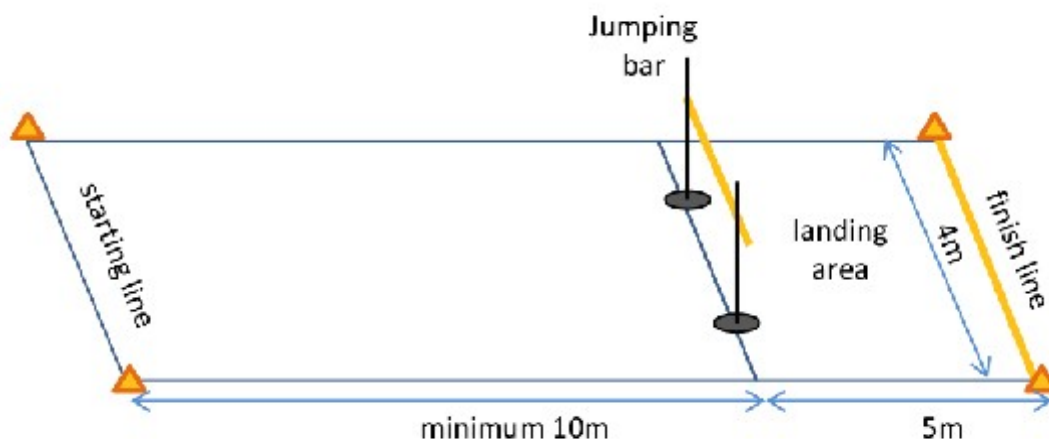
Ranking Slide Battle opiera się o te same zasady do co ranking Freestyle Battle (Patrz 8.8).

10FREE JUMP

Zawodnicy mają kilka prób aby przeskoczyć jak najwyżej nad poprzeczką.

10.1 Teren zawodów i wyposażenie

Rysunek 13: Teren zawodów



10.1.1 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.

10.2 Zawodnicy

10.2.1 Zabezpieczenia.

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

10.3 Zasady zawodów

Kolejność startów jest oparta na odwrotnej kolejności niż w najnowszy Rankingu Światowym Jump.

10.3.1 Zasady

10.3.1.1 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 (pominięcie skoku). Zawodnicy nie mogą pominąć skoku na pierwszej wysokości belki ("skok wejściowy").

- 10.3.1.2 Jeśli poprzeczka po skoku spadnie lub zawodnik przejedzie pod poprzeczką, skok nie zostaje zawodnikowi uznany.
- 10.3.1.3 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.
- 10.3.1.4 Jeśli zawodnik nie skoczy w ostatniej próbie, odpada z zawodów.
- 10.3.1.5 Konkurs rozpoczyna się od różnych wysokości dla kobiet i mężczyzn. Sędzia główny decyduje o początkowej wysokości poprzeczki w zależności od sytuacji (czas, kategoria..). Wszyscy skoczkowie muszą przeskoczyć pierwszą poprzeczkę.
- 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.
- 10.3.1.6 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.
- 10.3.1.7 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.
- 10.3.1.8 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.

10.4 Remisy

Dla miejsc 1-3 obowiązują następujące zasady dotyczące remisów:

- 10.4.1 Zawodnik z najniższą liczbą skoków na wysokości, na której występuje remis, otrzymuje wyższe miejsce.
- 10.4.2 Jeśli dalej pozostaje remis, zawodnik z najniższą sumą prób otrzyma wyższe miejsce.
- 10.4.3 Jeśli dalej pozostaje remis, zawodnikowi, którego nieudana próba zakończyła się na wyższej wysokości, przyznaje się wyższe miejsce.
- 10.4.4 Jeśli nadal jest remis, skoczkowie mają dodatkowy skok. Każdy skoczek ma maksymalnie trzy próby, ale jeśli jeden skoczek odniesie sukces, a drugi porażkę

w tej samej próbie, nie będzie dalszych prób, a skoczek, który odniósł sukces otrzyma wyższe miejsce (tzw. Złoty Skok). Poprzeczka jest naprzemiennie obniżana o 2 cm lub podwyższana o 2 cm, aż do momentu, gdy jeden skoczek osiągnie sukces na danej wysokości/próbie.

- 10.4.5 Zawodnicy tak remisujący muszą skakać za każdym razem, aby rozstrzygnąć remis.
- 10.4.6 Od miejsca czwartego i niżej remisy rozstrzyga się w następujący sposób:
- 10.4.7 Zawodnik z najniższą liczbą skoków na wysokości, na której występuje remis, otrzymuje wyższe miejsce.
- 10.4.8 Jeśli remis zostanie zachowany, zawodnik z najniższą sumą prób otrzyma wyższe miejsce.
- 10.4.9 Jeśli remis nadal pozostaje, zawodnikowi, który skoczył z wyższym pierwszym niepowodzeniem, przyznaje się wyższe miejsce.
- 10.4.10 Jeśli remis zostanie utrzymany, zawodnicy będą mieć ten sam ranking.

ZAŁĄCZNIK A: TABELA TRIKÓW FREESTYLE SLALOM

All technical tricks based on stability, average speed, on 80cm cones (min 4 cones on tricks, min 3 cones (or spins) for spinning moves)									
	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins				
A (50-60)	10	Toe Christie Back			Toe Footgun Spin	10			
	9	Toe Christie	Toe Wiper			9			
	8					8			
	7					7			
	6				Internal / External 1 Cone 7 Back	6			
	5	Toe Footgun Back			Internal / External Backward 7	5			
	4	Butterfly			Internal / External 7	4			
	3				Internal / External 7	3			
	2	Teapot/Supernan				2			
	1	Toe Footgun			Internal / External 1 Cone 7	1			
B (40-50)	10		Footgun Footspin	Flipping 360 Shift / Wheeling Fishleg / Dawnlight	Internal / External 1 Cone 7	10			
	9		Kazatchok Back			9			
	8					8			
	7	Toe Reverse Eagle				7			
	6					6			
	5					5			
	4					4			
	3					3			
	2	Cobra Back			Sewing Machine	2			
	1				Wheeling Back	1			
C (30-40)	10		Footgun Back		Cross Korean Volt Back	10			
	9	Cobra		Kazatchok	One Cone Cross Korean Volt	9			
	8	Reverse Eagle			Gross Korean Volt	8			
	7					7			
	6	Toe Wheeling Eagle			Flat Shift / Flat Fake	6			
	5				Wheeling Forward	5			
	4			Wiper	Two Wheels Spinning	4			
	3					3			
	2	Z-Eagle			Reverse J-Turn	2			
	1					1			
D (20-30)	10	Special		Special Jumps		10			
	9	Brush		Footspin	J-Turn	9			
	8	Heel Toe Special			2 Feet Spin	8			
	7	Eagle / Eagle Cross / Sidesurf	Sitting Heel-Toe Back		Total Cross	7			
	6		Sitting Heel-Toe / Full Remi			6			
	5			Heel-Toe Back		5			
	4					4			
	3				Fan Volt Series / Sweepers	3			
	2					2			
	1					1			
E (10-20)	10	Eight				10			
	9	Eight Back	Small Car / 5 Wheels Sitting	One Foot Back	Italian / Volt	9			
	8	Crazy Legs		X Jump		8			
	7			Crab Cross		7			
	6				Gravy Sun / Mexican	6			
	5	Stroll / Back Stroll			Sun / Mabrouk	5			
	4	Crazy / Double Crazy Series				4			
	3	Crab / Chap / X		Crab		3			
	2	Nelson / Nelson Back				2			
	1		Sitting Fish		Cross / Snake / Fish Series	1			
	Others	Sitting	Jumps	Wheelings	Spins				

ZAŁĄCZNIK B: SYSTEM PUNKTÓW ZWYCIĘSTWA

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

Nazwisko i imię	Pkt. karne	Sędzia 1			Sędzia 2			Sędzia 3			Sędzia 4			Sędzia 5		
		Tech	Art	Suma	Tech	Art	Suma	Tech	Art	Suma	Tech	Art	Suma	Tech	Art	Suma
Zawodnik 1	1	42	33	74	32	27	58	41	34	74	44	35	78	44	36	79
Zawodnik 2	0	35	25	60	28	19	47	38	28	66	36	27	63	35	25	60
Zawodnik 3	2	38	28	64	22	16	36	29	22	49	36	27	61	32	26	56
Zawodnik 4	2	31	26	55	26	19	43	36	62	62	37	27	62	27	18	43
Zawodnik 5	0	28	28	56	35	28	63	25	49	49	33	28	61	25	19	44
Zawodnik 6	2,5	12	16	25,5	15	7	19,5	22	39,5	39,5	24	20	41,5	22	12	31,5
Zawodnik 7	2	21	20	39	14	5	17	21	38	38	24	19	43	15	8	21
Zawodnik 8	3	11	14	22	14	4	15	20,5	20	37,5	21	19	37	13	6	16

Tabela 2. Ranking sędziów

Nazwisko i imię	Sędzia 1	Sędzia 2	Sędzia 3	Sędzia 4	Sędzia 5
Zawodnik 1	1	2	1	1	1
Zawodnik 2	3	3	2	2	2
Zawodnik 3	2	5	4	4	3
Zawodnik 4	5	4	3	3	5
Zawodnik 5	4	1	4	4	4
Zawodnik 6	7	6	6	7	6
Zawodnik 7	6	7	7	6	7
Zawodnik 8	8	8	8	8	8

Tabela 3. Lista Punktów zwycięstwa i ranking finałowy

Nazwisko i imię	Zawodnik 1	Zawodnik 2	Zawodnik 3	Zawodnik 4	Zawodnik 5	Zawodnik 6	Zawodnik 7	Zawodnik 8	Kryterium					Miejsce
									1	2	3	4	5	
									Suma zwycięstw	Lokalne punkty zwycięstwa	Suma punktów tech.	Suma punktów zwycięstwa	Suma ocen	
Zawodnik 1		5	5	5	4	5	5	5	7					1
Zawodnik 2	0		4	5	4	5	5	5	6					2
Zawodnik 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	157	21		3
Zawodnik 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	157	20		4
Zawodnik 5	1	1	2	3		5	5	5	4	5	146			5
Zawodnik 6	0	0	0	0	0		3	5	2					6
Zawodnik 7	0	0	0	0	0	2		5	1					7
Zawodnik 8	0	0	0	0	0	0	0		0					8

Tabela przedstawia ilu 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 C: TABELA TRIKÓW FREESTYLE SLIDES

Trudność techniczna w oparciu o 2 metry						
Tech	Rodzina 1	Rodzina 2	Rodzina 3	Rodzina 4	Rodzina 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				
			8 Cross 8 Wheels			
		Cross Ern Sui Heel Heel	Cowboy 8 Wheels	Cross UFO Heel Heel	FastSlide Heel	
				Cross UFO Toe Toe	FastSlide Toe	
		Cross Ern Sui Heel Toe	Backslide Toe	Cross UFO Toe heel		
		Cross Ern Sui Toe Toe	Backslide Heel	Cross UFO 8 Wheels		
		Cross Ern Sui Heel				Cross Parallel Heel Heel
	Cross Ern Sui Toe				Cross Parallel Toe Heel	
					Cross Parallel Toe Toe	
B	Cross Ern Sui 4 wheels		Eagle Toe Toe			
			Eagle Toe Heel			
			Eagle 8 Wheels			
			Eagle Heel Heel			
		Ern Sui Heel Heel		Ufo special heel heel		
		Ern Sui Toe Heel		Ufo special toe toe	FastSlide 4 Wheels	
		Ern Sui Heel Toe		Ufo special toe heel		Unity / Savannah Heel Heel
		Ern Sui Toe Toe		Ufo special heel toe		Unity / Savannah Toe Toe
			Backslide 4 Wheels	UFO Toe Toe		Unity / Savannah Toe Heel
				UFO Toe Heel	Magic Toe Toe	
				UFO Heel Heel	Magic Heel Heel	
					Magic Toe Heel	Cross Parallel 8 Wheels
			Ufo special 8 wheels			
			UFO 8 Wheels			
C		Cross Acid Toe Heel			Parallel Toe Toe	
	Ern Sui 4 Wheels	Cross Acid Heel Heel		FastWheel Heel	Parallel Heel Toe	
		Cross Acid Heel Toe		FastWheel Toe	Parallel Heel Heel	
		Cross Acid Toe Toe		FastWheel Heel Heel	Unity / Savannah 8 Wheels	
				FastWheel Toe Toe		
				FastWheel Toe Heel		
D		Barrow Heel Toe				
	Soyale Heel Heel	Barrow Toe Heel				
	Soyale Heel Toe	Barrow Toe				
	Soyale Toe Heel	Barrow Heel				
	Soyale Toe Toe	Barrow 4 Wheels				
	Soyale Heel	Cross Acid Toe			Parallel 8 Wheels	
	Soyale Toe	Cross Acid Heel				
	Soyale 4 Wheels	Acid Toe Heel				
		Acid Heel Toe		Magic 8 Wheels		
		Acid Toe Toe		FastWheel 4 Wheels heel		
			FastWheel 4 Wheels toe			
E	Soyale 8 wheels	Barrow 8 wheels				
				Powerslide Toe		
				Powerslide Heel		
		Cross Acid 8 Wheels		Powerslide Toe Toe		
				Powerslide Heel Heel		
				Powerslide Heel Toe		
		Acid Toe		Soul Toe (Fastwheel Toe)		
		Acid Heel		Soul Heel (Fastwheel Heel)		
		Acid 4 Wheels		Soul 4 Wheels (Fastwheel 4 wheels)		
				Powerslide		

* Na czerwono zaznaczono typ