



# **REGELWERK 2017**

**CLASSIC FREESTYLE SLALOM  
PAIR FREESTYLE SLALOM  
SPEED SLALOM  
BATTLE FREESTYLE SLALOM  
FREESTYLE SLIDES  
FREE JUMP**

**- DEUTSCHE VERSION -**

Dies ist eine sinngemäße Übersetzung des 2017 WSSA FREESTYLE SKATING RULEBOOK vom Englischen ins Deutsche.  
Offiziell gültig ist nur die englische Originalversion.

Übersetzung: Hamun Zourmand, Yvonne Rothe

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>1. FREESTYLE SKATING WETTKAMPFREGELN</b>	<b>3</b>	4.3. Anforderungen beim Speed-Slalom	18
1.1. Wettkampfdisziplinen	3	4.4. Verteilung der Strafpunkte	20
1.2. Registrierung	3	4.5. Cone Pickers	21
1.3. Wettkampfareal und Platzierung der Cones	4	4.6. Rangliste	21
1.4. Sicherheitsvorkehrungen	4		
1.5. Trainingsareal	4	<b>5. BATTLE FREESTYLE SLALOM</b>	<b>22</b>
1.6. Erlaubte Skates	5	5.1. Wettkampfareal	22
1.7. Offizielle Wettkampf-Cones	5	5.2. Zusammenstellung der Gruppen	22
1.8. Startnummern	5	5.3. Ablauf des Wettkampfes	24
1.9. Ausstattung für den Veranstaltungsort	5	5.4. Best Trick und Last Trick	25
1.10. Anti-Doping	5	5.5. Technische Anforderungen	25
		5.6. Strafpunkte	27
		5.7. Cone Pickers	27
<b>2. CLASSIC FREESTYLE SLALOM</b>	<b>6</b>	5.8. Rangliste	27
2.1. Wettkampfareal	6		
2.2. Ablauf des Wettkampfes	7	<b>6. FREESTYLE SLIDES</b>	<b>28</b>
2.3. Zeitvorgaben	8	6.1. Wettkampfareal	28
2.4. Kleidung	8	6.2. Zusammenstellung der Gruppen	29
2.5. Verhaltenskodex	8	6.3. Ablauf des Wettkampfes	29
2.6. Bestandteile der Wertung	9	6.4. Best Slide	30
2.7. Punkteverteilung	10	6.5. Technische Anforderungen	31
2.8. Strafpunkte	11	6.6. Strafpunkte	31
2.9. Cone Pickers	12	6.7. Rangliste	31
2.10. Rangliste	12		
		<b>7. FREE JUMP</b>	<b>32</b>
<b>3. PAIR CLASSIC FREESTYLE SLALOM</b>	<b>13</b>	7.1. Wettkampfareal und Ausstattung	32
3.1. Wettkampfareal	13	7.2. Sicherheit der Teilnehmer	32
3.2. Ablauf des Wettkampfes	13	7.3. Ablauf des Wettkampfes	32
3.3. Zeitvorgaben	13	7.4. Auflösen eines Gleichstandes	33
3.4. Kleidung	13		
3.5. Verhaltenskodex	13	<b>8. ANHANG</b>	<b>34</b>
3.6. Bestandteile der Wertung	14	A: Wettkampf-Ausstattung	34
3.7. Punkteverteilung	14	B: Freestyle Slalom Trick Matrix	36
3.8. Strafpunkte	14	C: Victory Point System	37
3.9. Cone Pickers	14	D: Freestyle Slides Trick Matrix	38
3.10. Rangliste	14	E: Anerkennung von Weltrekorden	39
		1. Speed Slalom	39
<b>4. SPEED SLALOM</b>	<b>15</b>	2. Free Jump	40
4.1. Wettkampfareal	15	F: Ausnahmeliste Junioren/Senioren	42
4.2. Ablauf des Wettkampfes	17		

# 1. FREESTYLE SKATING WETTKAMPFREGELN

## 1.1. WETTKAMPFDISZIPLINEN

*Freestyle Skating* Wettkämpfe bestehen aus allen oder einzelnen der folgenden Disziplinen: *Classic Freestyle Slalom, Pair Freestyle Slalom, Speed Slalom, Battle Freestyle Slalom, Freestyle Slide* und *Free Jump*.

## 1.2. REGISTRIERUNG

1.2.1. Die Teilnehmer müssen ihre Identität und Staatsangehörigkeit entsprechend der *WSSA ID* nachweisen können (z.B. gültiger Personalausweis).

1.2.1.1. Immer wenn ein Skater seine Nationalität ändert, muss dies von der *WSSA* bestätigt werden, damit er eine neue *WSSA ID* erhalten kann. Nachdem die Nationalität bestätigt oder die Registrierung zum ersten Event stattgefunden hat, kann ein Skater seine Nationalität im Laufe einer Saison (01. Januar bis 31. Dezember) nicht mehr wechseln.

1.2.2. Falls genügend männliche und weibliche Teilnehmer bei einer Disziplin antreten wollen, sollte der Wettkampf getrennt stattfinden. Wenn dies nicht der Fall ist, kann der Wettkampf gemischt ausgetragen werden. Die endgültige Entscheidung obliegt dem Hauptjuror und dem Veranstalter des Events.

1.2.3. Falls genügend Teilnehmer in unterschiedlichen Altersgruppen für eine Disziplin antreten, sollte der Wettkampf getrennt nach Junioren und Senioren ausgetragen werden. Die endgültige Entscheidung obliegt dem Hauptjuror und dem Veranstalter des Events.

1.2.3.1. Junioren: 10 - 16 Jahre alt; Senioren: 16+ Jahre alt. Für 2017 gilt also, dass Junioren zwischen dem 01. Januar 2001 und dem 31. Dezember 2007 geboren wurden; Senioren wurden vor dem 31. Dezember 2000 geboren.

1.2.3.2. Ein Sonderfall sind die Skater, die schon vor Einführung dieser Regelung an der *WFSC*, den *Asian Championships* und den *Europe Championships* als Senioren teilgenommen haben. Sie haben zu Beginn der Saison 2015 endgültig ihre Kategorie festgelegt.  
(siehe Anhang F: Ausnahmeliste)

1.2.4. Alle Veränderungen an Registrierungsdaten, einschließlich der Namen für *Pair Freestyle*, müssen vor Ablauf der Registrierungsfrist vorgenommen werden. Änderungen nach Ablauf der Frist sind nicht gestattet.

1.2.5. Teilnehmer, die nicht vor Ablauf der vom Veranstalter gesetzten Frist einchecken, werden vom Wettkampf ausgeschlossen.

### 1.3. WETTKAMPFAREAL UND PLATZIERUNG DER CONES

1.3.1. Die Bodenbeschaffenheit des Wettkampfareals sollte für *Freestyle Skating* geeignet sein (z.B. flach, eben, griffig).

1.3.2. Es sollte 4 *Cone Lines* mit jeweils 2m Abstand zueinander geben.

1.3.2.1. Die Reihenfolge der *Lines* ist:

50 cm, 80 cm, 120 cm, 80 cm (ausgehend vom Jurytisch).

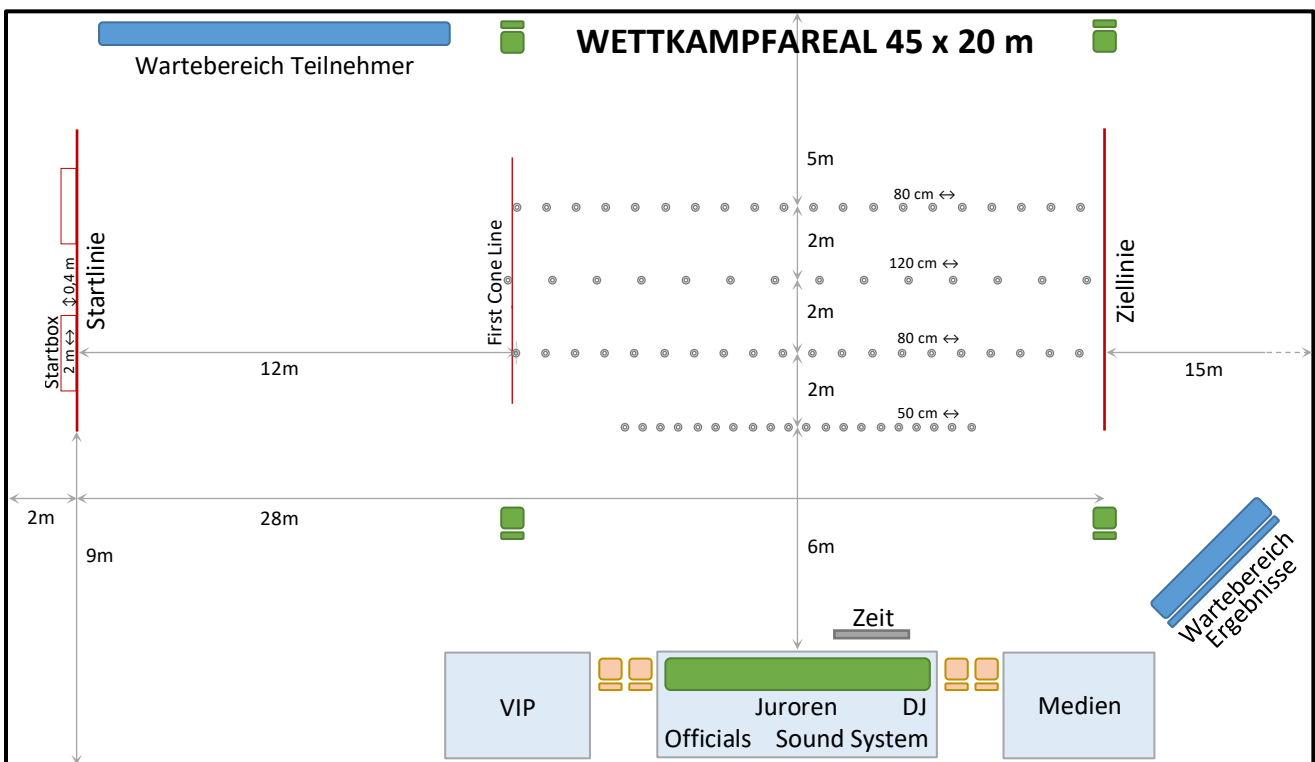
1.3.2.2. Der Mittelpunkt jeder *Cone Line* muss am Mittelpunkt des Jury-Tisches ausgerichtet sein.

1.3.2.3. Die 50cm und 80cm *Cone Lines* bestehen aus jeweils 20 *Cones*.

Die 120cm *Cone Line* besteht nur aus 14 *Cones*.

1.3.2.4. Die *Cone*-Markierungen sollten einen Durchmesser von 7,7 cm und deren Mittelpunkte einen Durchmesser von 0,7 cm haben.

ABBILDUNG 1: ALLGEMEINER AUFBAU DES WETTKAMPFAREALS



### 1.4. SICHERHEITSVORKEHRUNGEN

Im Wettkampfareal muss die Sicherheit der Teilnehmer gewährleistet sein.

### 1.5. TRAININGSAREAL

Sofern es der Veranstaltungsort erlaubt, sollte ein Aufwärm- und Trainingsareal eingerichtet werden. Der Untergrund sollte dem des Wettkampfareals entsprechen.

## 1.6. ERLAUBTE SKATES

1.6.1. Teilnehmer dürfen beim Wettkampf alle Arten von Rollerskates (Inline oder Quad) tragen.

1.6.2. Teilnehmer sind selbst dafür verantwortlich, dass ihre Skates in sicherem und funktionsfähigem Zustand sind.

1.6.3. Dem Hauptjuror obliegt die Entscheidung, einzelne Skates nicht für den Wettkampf zuzulassen, falls sie unsicher sind oder dem Teilnehmer einen unfairen Vorteil verschaffen würden.

## 1.7. OFFIZIELLE WETTKAMPF-CONES

1.7.1. Die Abmessungen für die Wettkampf-Cones sind: Höhe 7,6 - 8 cm; Durchmesser der Grundfläche: 7,4 - 7,5 cm; Durchmesser der Spitze: 2,5 - 2,7 cm.

1.7.2. Das Material an der Basis sollte fest genug sein, um beim Auffahren ein Stoppen der Rollen zu verhindern.

## 1.8. STARTNUMMERN

Veranstalter von 3-Cone Events sollten Startnummern für *Speed Slalom* und *Free Jump* zur Verfügung stellen. Der Hauptjuror entscheidet, wo und wann sie von den Teilnehmern getragen werden müssen, abhängig vom Aufbau des Wettkampfareals. Veränderungen an den Startnummern sind nicht gestattet.

## 1.9. AUSSTATTUNG FÜR DEN VERANSTALTUNGSORT

Die Ausstattung einer Veranstaltung sollte sich an der Liste in Anhang A orientieren.

## 1.10. ANTI-DOPING

Jeder Teilnehmer kann während und außerhalb von WSSA Wettkämpfen zu jeder Zeit und an jedem Ort einer Doping-Kontrolle unterzogen werden. Wettkampfteilnehmer sollten eine Doping-Kontrolle durchführen lassen, wenn sie von offizieller Seite dazu aufgefordert werden. Die WSSA befolgt die aktuellen Anti-Doping Regeln der nationalen Verbände und der *FIRS (Fédération Internationale Roller Sports)*.

# 1. CLASSIC FREESTYLE SLALOM

Skater bereiten zu einer Musik ihrer Wahl eine Choreographie vor, die sie beim Wettkampf vorführen.

## 2.1. WETTKAMPFAREAL

Alle Längenangaben beziehen sich auf die Mittelpunkte der *Cones*.

2.1.1. Es gibt 3 *Cone Lines* im Abstand von jeweils 2 m.

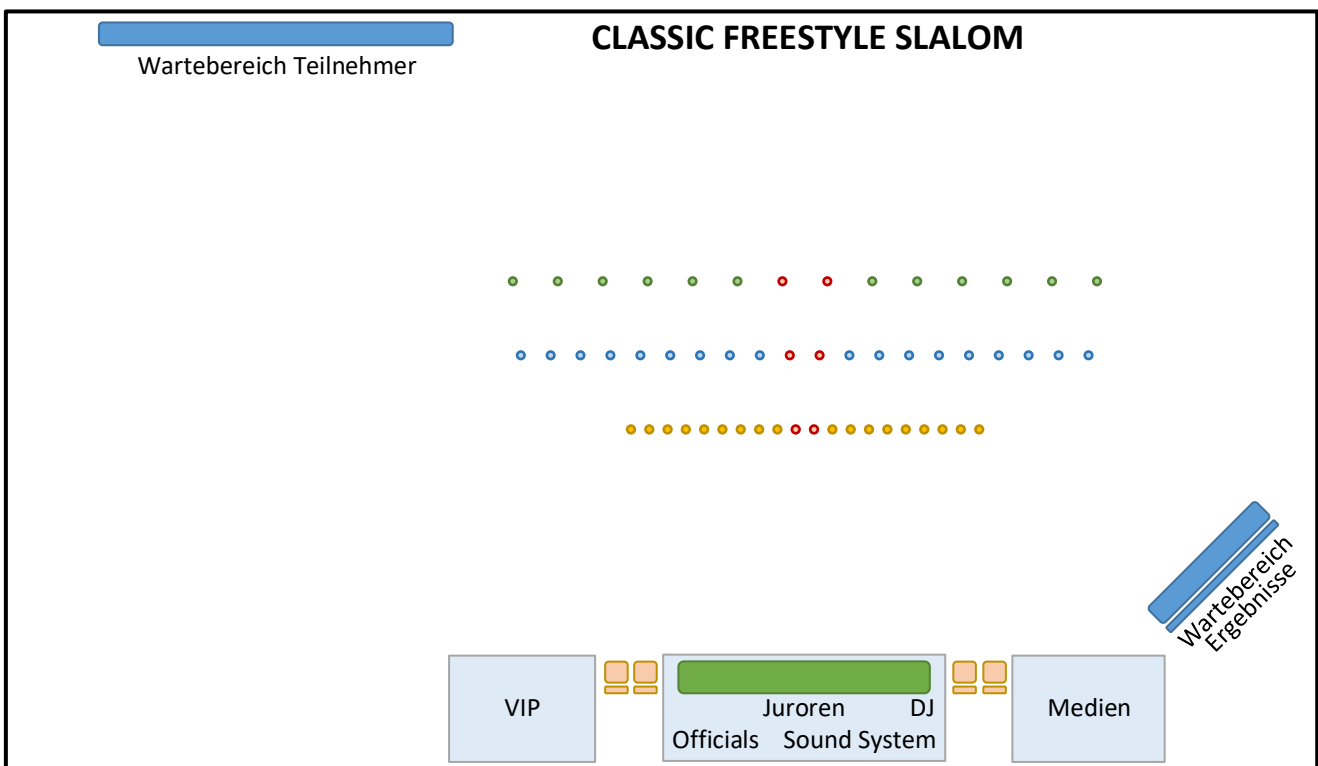
2.1.1.1. Die Reihenfolge der *Lines* ist: 50 cm, 80 cm und 120 cm (ausgehend vom Jury-Tisch).

2.1.1.2. Die 50cm und 80cm *Lines* bestehen aus jeweils 20 *Cones*.

Die 120cm *Line* besteht nur aus 14 *Cones*.

2.1.1.3. Der Mittelpunkt jeder *Line* muss am Mittelpunkt des Jury-Tisches ausgerichtet sein.

ABBILDUNG 2: AUFBAU FÜR EINEN CLASSIC FREESTYLE SLALOM-WETTKAMPF



## 2.2. ABLAUF DES WETTKAMPFES

2.2.1. Es gibt nur einen Lauf beim *Classic Freestyle Slalom*, lokale Veranstalter können jedoch zunächst eine Qualifikation durchführen, wenn zu viele Skater in dieser Disziplin antreten wollen.

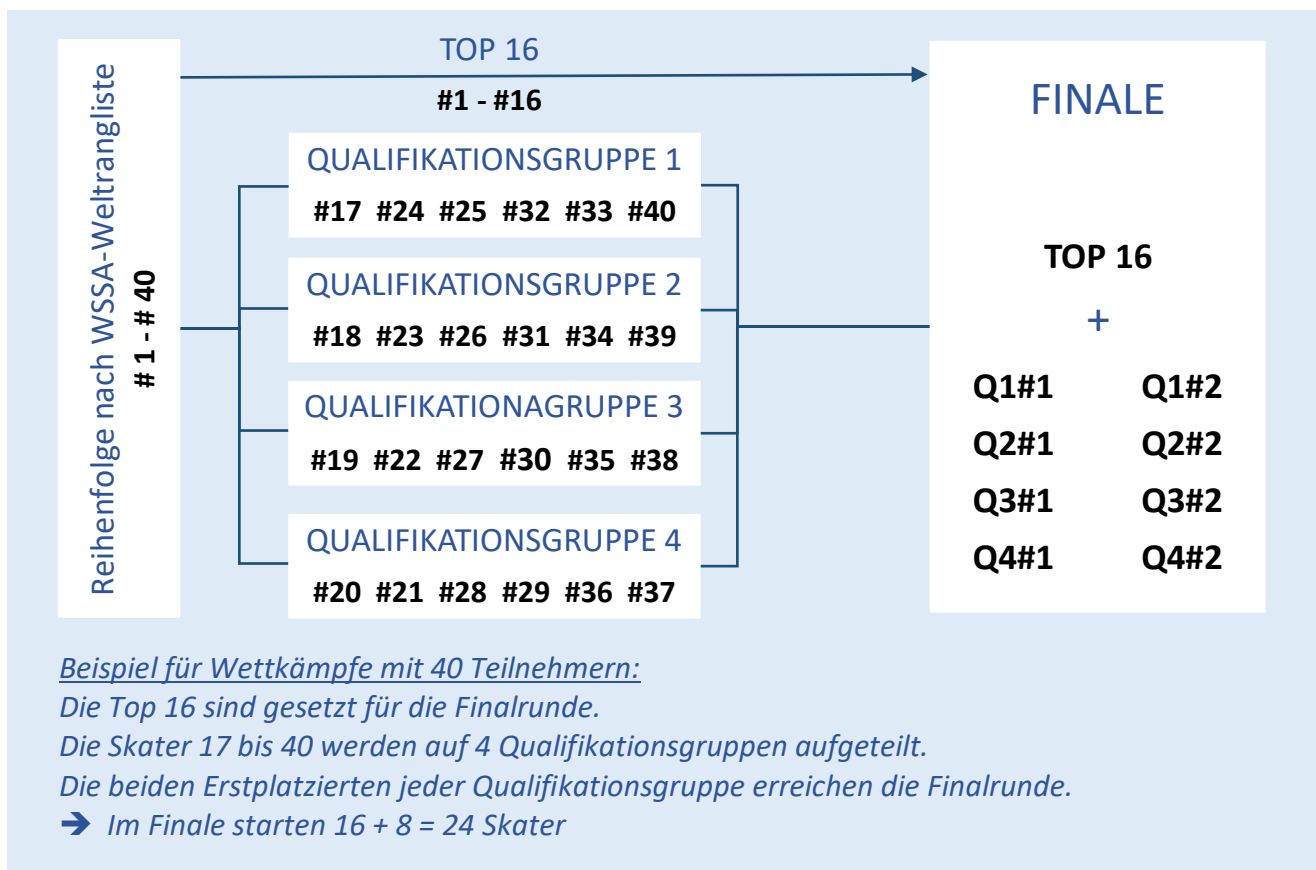
2.2.1.1. Die Top Skater sind automatisch qualifiziert, alle weiteren Teilnehmer werden entsprechend der *WSSA Freestyle Slalom* Weltrangliste in Gruppen aufgeteilt. Der Hauptjuror entscheidet über die Anzahl der gesetzten Skater und über die Anzahl der Skater, die an der Finalrunde teilnehmen können.

2.2.1.2. Die Aufteilung der Gruppen für die Qualifikation sollte dem unten beschriebenen Schema folgen.

2.2.1.3. Die Qualifikationsrunde folgt den gleichen Regeln und Anforderungen wie die Finalrunde.

2.2.1.4. An der Finalrunde nehmen die gesetzten Skater und die Skater, die sich qualifiziert haben, teil.

ABBILDUNG 3: GRUPPENZUSAMMENSTELLUNG IM CLASSIC FREESTYLE SLALOM



2.2.2. Die Start-Reihenfolge basiert auf der aktuellen *WSSA Freestyle Slalom* Weltrangliste, beginnend mit dem am niedrigsten platzierten Skater. Skater ohne *WSSA ID* werden nach dem Zufallsprinzip am Anfang der Liste ergänzt und starten zuerst.

2.2.3. Die Teilnehmer müssen alle 3 *Cone Lines* befahren und dabei jeden *Cone-Zwischenraum* mindestens einmal durchqueren.

2.2.4. Unmittelbar nachdem ein Skater seinen Auftritt beendet hat, wird der nächste Teilnehmer zum Aufwärmen ins Wettkampfareal gerufen, während die Juroren die Wertung für den vorhergehenden Skater abgeben.

2.2.5. Coaches und Teamchefs können ihre Skater bis zur Bekanntgabe des Ergebnisses in den Wartebereich begleiten.

## 2.3. ZEITVORGABEN

2.3.1. Für *Classic Freestyle Slalom* ist eine Zeitspanne von 105-120 Sekunden (= 1 min 45 sec – 2 min) vorgegeben.

2.3.1.1. Die Zeitmessung beginnt, sobald die Musik einsetzt. Die Musik wird abgespielt, sobald der Skater bereitsteht.

2.3.1.2. Die Vorführung endet mit der Musik oder wenn der Skater dies anzeigt.

## 2.4. KLEIDUNG

2.4.1. Die Kleidung kann sich an den Charakter der Musik anlehnen, sie sollte aber angemessen bleiben und zum Skaten geeignet sein.

2.4.1.1. Die Kleidung sollte nicht zu viel entblößen oder aufreizend wirken.

2.4.2. Accessoires und Requisiten sind nicht gestattet.

2.4.2.1. Teile der Kleidung, die absichtlich abgenommen oder geworfen werden, gelten als Requisit.

2.4.2.2. Im Zweifelsfall hat der Hauptjuror in allen Kleiderfragen das letzte Wort.

## 2.5. VERHALTENSKODEX

2.5.1. Respektlose Bewegungen und Gesten (z.B. sexueller, gewalttätiger oder beleidigender Natur) insbesondere in Richtung der Juroren, sind nicht angebracht. Der Skater muss in diesem Fall mit Strafpunkten oder einer Disqualifizierung rechnen.

2.5.2. Es ist strengstens untersagt, Musikstücke zu verwenden, die rassistisch, politisch, gewaltverherrlichend oder beleidigend sind oder zu solchem Verhalten aufrufen. Zuwiderhandlungen werden mit disziplinarischen Maßnahmen geahndet (Punktabzug, Rangabzug, Disqualifizierung, Geldstrafen). Dies gilt auch, wenn Dritte nach Beendigung der Veranstaltung Beschwerde einlegen.



## 2.6. BESTANDTEILE DER WERTUNG

Das Ergebnis für das *Classic Freestyle Slalom* setzt sich aus zwei Komponenten zusammen: einer technischen und einer künstlerischen Note. Die Wertung des künstlerischen Aspekts erfolgt dabei in Abhängigkeit vom erreichten technischen Niveau.

### 2.6.1. Technische Note:

Die technische Note basiert auf:

2.6.1.1. Schwierigkeitsgrad der Slalomtricks: Die Juroren sind bei der Wertung des Schwierigkeitsgrades an die Einordnung in der *TRICK MATRIX* (siehe Anhang B) gebunden. Diese bezieht sich auf eine saubere Ausführung der Tricks in durchschnittlicher Geschwindigkeit in der 80 cm *Cone Line* über mindestens 4 *Cones*, beziehungsweise bei *Spinning Tricks* über 3 Umdrehungen. Einfluss auf die Wertung hat hier auch das *Freestyle Footwork*: Bewegungen mit einem hohen Grad an Schwierigkeit, Geschwindigkeit und Vielfalt führen zu einer höheren Bewertung, während sich bei vorwiegend einfachen Bewegungen die Bewertung reduziert.

2.6.1.2. Vielfalt: Die Skater werden ermutigt, eine möglichst große Vielfalt an Tricks in ihre Vorführung einzuarbeiten, also *Sitting, Spinning, Wheeling, Jumping* und andere Tricks. Mindestens 8 gültige Tricks aus unterschiedlichen Kategorien und in beliebigen Anteilen sollten gezeigt werden. Wenn weniger als 8 Tricks (oder weniger als 8 gelungene Tricks) zu sehen sind, führt das zu Punktabzug bei der Bewertung der technischen Vielfalt.

2.6.1.3. Kontinuität: Die Tricks sollten so miteinander verbunden werden, dass ein fließender Bewegungsablauf entsteht.

2.6.1.4. Geschwindigkeit und Rhythmus: Die Geschwindigkeit, mit der ein Slalomtrick ausgeführt wird, hat Auswirkungen auf seinen Schwierigkeitsgrad. Kontrollierte Tempowechsel zeigen, dass der ausgeführte Trick wirklich beherrscht wird.

### 2.6.2. Künstlerische Note:

Die Juroren beurteilen in der künstlerischen Note die „Show“ des Skaters: Seine persönlichen Fähigkeiten, eine ganzheitliche Performance zu gestalten, mit einer ausgewogenen Mischung aus Körperbewegung (tänzerische Elemente), *Freestyle*, Musik, Energie. Alle diese Elemente sollten auf eine in sich logische Art und Weise miteinander verbunden sein.

Richtlinie für die künstlerische Note ist: Technische Note  $\pm 10$ , basierend auf:

2.6.2.1. Körperbeherrschung: Skater sollten in der Lage sein, das Slalom Skating mit den Bewegungen ihres gesamten Körpers zu koordinieren. Sie sollten dabei auch die Haltung des Oberkörpers und die Bewegungen der Arme und des Kopfes mit einbeziehen.

2.6.2.2. Musikalischer Ausdruck: Die Wahl der Musik sollte zum Fahrstil des Skaters passen und diesen sinnvoll ergänzen. Die Choreographie sollte im Einklang mit der Musik entstehen und ihr Tempo, ihren Rhythmus und ihre Stimmung zum Ausdruck bringen. Slalomtricks im Takt der Musik zeigen ein besonderes Können.

2.6.2.3. *Trick Management*: Dieses Kriterium beinhaltet die Platzierung der Tricks, sowohl in Bezug auf die Musik als auch innerhalb der *Cone Lines*.

2.6.2.4. Die Choreographie sollte zu den Pausen und Wechseln in der Musik passen.

2.6.2.5. Skater werden ermutigt, anspruchsvolle Tricks auch in der Mitte der *Line* zu zeigen, und nicht nur an deren Anfang und Ende.

2.6.2.6. Alle Elemente sollten innerhalb der *Cone Lines* ausgeführt werden. Es führt zu Punktabzug beim *Trick Management*, wenn zu viel Zeit außerhalb der *Cone Lines* verbracht wird.

## 2.7. PUNKTEVERTEILUNG

Die maximal erreichbare Punktzahl im *Classic Freestyle Slalom* beträgt 130 Punkte. Die Wertung besteht aus zwei Komponenten: Der technischen Note (zwischen 10 und 60 Punkten) plus der künstlerischen Note (zwischen 0 und 70 Punkten). Ihre Summe wird zur nächsten Dezimalzahl abgerundet, um das endgültige Ergebnis zu bestimmen.

### 2.7.1. Standardisierte Wertung der Tricks und allgemeine Anforderungen

2.7.1.1. Die standardisierte Wertung der Tricks dient als grundlegende Orientierung für die Juroren, um den Schwierigkeitsgrad der gezeigten Slalomtricks zu beurteilen. Als allgemeiner Bezugsrahmen dient dabei die zügige und flüssige Ausführung in der 80 cm *Cone Line*.

2.7.1.2. Der Trick sollte über mindestens 4 *Cones* oder bei *Spinning Tricks* über 3 Umdrehungen ausgeführt werden.

2.7.1.3. Übergänge und Fuß- oder Richtungswechsel zwischen den Tricks aus der gleichen oder anderen Kategorien sind erlaubt. Die Übergänge sollten jedoch ohne Pause erfolgen.

2.7.1.4. Die Tricks und Übergänge sollten vom Skater präzise und klar erkennbar ausgeführt werden. Falls ein Juror Zweifel an der Ausführung hat (Qualität des Tricks, Anzahl der durchfahrenen *Cones* oder der Drehungen, Bodenberührung bei *Jumping Tricks*, etc.), so wird dieser Trick oder Übergang ungültig und nur der korrekt ausgeführte Teil fließt in die Wertung ein.

### 2.7.2. Trick-Kategorien und ihre besonderen Anforderungen

2.7.2.1. *Sitting Tricks*: Der Skater sollte eine hockende Position einnehmen. Solange er sich zwischen den *Cones* bewegt, sollte sich die Hüfte unterhalb der Kniehöhe befinden.

2.7.2.2. *Jumping Tricks*: Die Füße des Skaters sollten sich vom Boden lösen.

2.7.2.3. *Spinning Tricks*: Mindestens eine Rolle muss während der Drehung den Boden berühren.

2.7.2.4. *Wheeling Tricks*: Der Skater sollte mit nur einer Rolle den Boden berühren und sich entweder vorwärts oder rückwärts innerhalb der *Cone Line* fortbewegen.

2.7.2.5. *Other Tricks*: Alle Tricks, die nicht zu den *Sitting*, *Jumping*, *Spinning* und *Wheeling Tricks* gehören.

## 2.8. STRAFPUNKTE

### 2.8.1. Strafpunkte für Zeitfehler

Ein Skater, der seine Vorführung nach weniger als 105 Sekunden oder mehr als 120 Sekunden beendet, erhält 10 Strafpunkte.

### 2.8.2. Strafpunkte für bewegte *Cones* und ausgelassene *Cone*-Zwischenräume

2.8.2.1. Für jeden *Cone*, der gekickt oder soweit bewegt worden ist, dass der Mittelpunkt der Markierung sichtbar ist, gibt es 0,5 Strafpunkte.

2.8.2.1.1. Für einen *Cone*, der aus der Markierung gekickt worden ist, aber wieder in die Markierung zurückrollt, gibt es keinen Strafpunkt.

2.8.2.1.2. Wenn ein gekickter *Cone* einen weiteren *Cone* umstößt, wird jeder dieser *Cones* mit 0,5 Strafpunkten geahndet.

2.8.2.2. Wenn der Skater mehr als 5 *Cone*-Zwischenräume auslässt, erhält er 5 Strafpunkte.

### 2.8.3. Strafpunkte für Fehler

Wenn der Skater die Balance verliert, stürzt oder Fehler macht, führt dies zu Strafpunkten. Für den Verlust der Balance vergeben die Punktrichter die Strafpunkte. Stürze werden vom Strafpunktrichter geahndet (siehe Tabelle in 2.8.5).

2.8.3.1. Für den Verlust der Balance gibt es zwischen 0.5 und 1.5 Strafpunkte, für Stürze zwischen 2 und 5 Strafpunkte.

### 2.8.4. Unterbrechung des Auftritts

2.8.4.1. Wenn der Skater seinen Auftritt aufgrund einer fremdverschuldeten Störung unterbricht, erhält er keine Strafpunkte. Er darf noch einmal von vorn beginnen, die Wertung für die Wiederholung setzt an der Stelle ein, an der er zuvor unterbrochen worden ist.

2.8.4.2. Wenn der Teilnehmer selbstverschuldet seinen Auftritt unterbricht, erhält er bei der Wiederholung 5 Strafpunkte.

### 2.8.5. Musikeinsendung nach Ablauf der Einsendefrist

2.8.5.1. Wenn ein Skater seine Musik erst nach Ablauf der Einreichungsfrist einsendet, erhält er 10 Strafpunkte.

2.8.5.2. Wenn die Musik eines Skaters nicht vor Ende des Teamleader-Treffens oder - falls dieses nicht stattfindet - vor 18.00 Uhr (örtliche Zeit) am Vortag des Wettkampfes vorliegt, wird dieser von der Teilnahme ausgeschlossen.

### 2.8.6. Tabelle für die Vergabe von Strafpunkten:

Fehlertyp	Strafpunkte	Beschreibung
Verlust der Balance	2	Der Fall beeinträchtigt nicht die Performance
Sturz	5	Heftiger Sturz auf den Boden
Zeitfehler	10	Über- oder Unterschreiten der Zeitvorgabe (105-120 Sekunden)
Unterbrechung	5	Auftritt durch den Skater unterbrochen Entscheidung liegt beim Hauptjuror
Bewegte Cones	0.5	Pro bewegtem oder gekicktem Cone
Ausgelassene Zwischenräume	5	Bei mehr als 5 ausgelassenen Zwischenräumen
Verlust von Kleidungsstücken	2	Kleidung, auch Brillen, die herabfallen
Kleidung als Requisit	DQ	Kleidung, die als Requisit benutzt wird
Musik	10	Musikeinreichung nach Ablauf der Frist

## 2.9. CONE PICKERS

2.9.1. *Cone Pickers* müssen auf das Zeichen des Strafpunktrichters warten, bevor sie die bewegten oder gekickten Cones wieder auf ihren Platz stellen.

2.9.2. *Cone Pickers* dürfen keine Skates tragen.

## 2.10. RANGLISTE

2.10.1. Das Endergebnis basiert auf dem Vergleich der Einzelwertungen jedes Jurors und auf dem *Victory Point System*. (Beispiel siehe Anhang C)

2.10.2. Die Einzelwertungen der Juroren ergeben sich aus den jeweils vergebenen Punkten, abzüglich der vom Strafpunktrichter ermittelten Strafpunkte.

## 3. PAIR CLASSIC FREESTYLE SLALOM

Zwei Skater bereiten zu einer Musik ihrer Wahl eine Choreographie vor, die sie beim Wettkampf in der vorgeschriebenen Zeit vorführen. Für die Wertung ist die Synchronisation und der musikalische Ausdruck sowie die technische Ausführung ausschlaggebend.

### 3.1. WETTKAMPFAREAL

Das Wettkampfareal im *Pair Classic Freestyle Slalom* hat den gleichen Aufbau wie im *Classic Freestyle Slalom* (siehe 2.1).

### 3.2. ABLAUF DES WETTKAMPFES

3.2.1. Abgesehen von der Startreihenfolge, gelten die gleichen Regeln wie beim *Classic Freestyle Slalom* (siehe 2.2).

3.2.2. Die Startreihenfolge wird entsprechend der Platzierung in der *Pair Freestyle Slalom* Weltrangliste festgelegt.

3.2.3. Bei Welt- oder Kontinentalmeisterschaften müssen beide Skater für dasselbe Land antreten.

3.2.4. Jedes Paar erhält eine *WSSA ID* für das *Pair Freestyle Slalom* Weltrangliste.

3.2.4.1. Ein Skater, der in mehreren Paarkonstellationen antritt, erhält dafür auch mehrere *WSSA IDs* in der *Pair Freestyle Slalom* Weltrangliste.

### 3.3. ZEITVORGABEN

3.3.1. Außer für die Dauer des Auftritts gelten dieselben Regelungen wie beim *Classic Freestyle Slalom* (siehe 2.3).

3.3.2. Die Zeitvorgabe für *Pair Freestyle Slalom* ist 160-180 Sekunden (= 2 min 40 sec – 3 min).

### 3.4. KLEIDUNG

Die Regeln entsprechen denen im *Classic Freestyle Slalom* (siehe 2.4).

### 3.5. VERHALTENSKODEX

Die Regeln entsprechen denen im *Classic Freestyle Slalom* (siehe 2.5).

### 3.6. BESTANDTEILE DER WERTUNG

Die Wertung für das *Pair Freestyle Slalom* setzt sich aus drei Komponenten zusammen: der technischen Note, der künstlerischen Note und der Synchronisation der beiden Skater. Sowohl die künstlerische Note als auch die Bewertung der Synchronisation erfolgen in Abhängigkeit vom erreichten technischen Niveau.

#### 3.6.1. Technische Note

Die Regeln entsprechen denen im *Classic Freestyle Slalom* (siehe 2.6.1).

#### 3.6.2. Künstlerische Note

Die Regeln entsprechen denen im *Classic Freestyle Slalom* (siehe 2.6.2).

#### 3.6.3. Synchronisation

3.6.3.1. Der Auftritt der beiden Skater sollte in der körperlichen und zeitlichen Koordinierung übereinstimmen, gleiche Bewegungen sollten in die gleiche Richtung ausgeführt werden. Variationen sind hierbei möglich: z.B. *heel/toe*, vorwärts/rückwärts, rechts/links.

3.6.3.2. Spiegelungen werden nicht bei der Synchronisation gewertet, sondern fließen in die künstlerische Note ein.

### 3.7. PUNKTEVERTEILUNG

Die maximale Punktzahl beim *Pair Freestyle Slalom* ist 200 Punkte. Sie ergibt sich aus den 3 oben beschriebenen Komponenten. Die maximale Punktzahl für die technische Note liegt bei 60 Punkten, für die künstlerische Note bei 70 Punkten und für die Synchronisation bei 70 Punkten. Ihre Summe wird zur nächsten Dezimalzahl abgerundet, um das endgültige Ergebnis zu bestimmen.

3.7.1. Die technische Note wird am schwächeren Skater ermittelt.

### 3.8. STRAFPUNKTE

Die Regeln entsprechen denen im *Classic Freestyle Slalom* (siehe 2.8).

### 3.9. CONE PICKERS

Die Regeln entsprechen denen im *Classic Freestyle Slalom* (siehe 2.9).

### 3.10. RANGLISTE

Die Regeln entsprechen denen im *Classic Freestyle Slalom* (siehe 2.10)

## 4. SPEED SLALOM

Die Teilnehmer skaten so schnell wie möglich auf einem Bein durch eine Reihe von *Cones*.

### 4.1. WETTKAMPFAREAL

Alle Längenangaben beziehen sich auf die Mittelpunkte der *Cones*.

4.1.1. Es gibt 2 *Lines* mit 20 *Cones*, mit je 80 cm Zwischenraum. Die beiden *Lines* haben einen Abstand von 3 m.

4.1.1.1. In gleichem Abstand zwischen beiden *Lines* sollte eine Trennwand aufgestellt werden, die mindestens 15,2 m lang und zwischen 15 und 20 cm hoch ist.

4.1.2. Für jeden Skater wird eine Startbox markiert, mit einer Linie parallel zur Startlinie im Abstand von 40 cm und einer Breite von 2m. (siehe ABBILDUNGEN 4 & 5)

4.1.2.1. Der erste *Cone* wird 12 m von der Startlinie entfernt aufgestellt. Die Ziellinie befindet sich 80 cm nach dem letzten *Cone* (siehe ABBILDUNGEN 4 & 5).

4.1.3. Die Gesamtlänge ergibt sich aus:  $12\text{m} + (19 \times 0.8\text{m}) + 0.8\text{m} = 28\text{m}$

4.1.4. Für die Qualifikation und die Finalrunden muss eine Elektronische Zeitmessung vorgenommen werden.

4.1.4.1. Während der Qualifikationsrunde muss der Sensor für die Zeitmessung an der Startlinie 40 cm (+/- 2cm) über dem Boden und an der Ziellinie 20 cm (+/- 2cm) über dem Boden angebracht werden.

4.1.4.2. Während der Finalrunde wird an der Startlinie kein Sensor verwendet, an der Ziellinie muss er sich 20 cm (+/- 2cm) über dem Boden befinden.

ABBILDUNG 4: AUFBAU FÜR SPEED SLALOM - QUALIFIKATIONSRUNDE

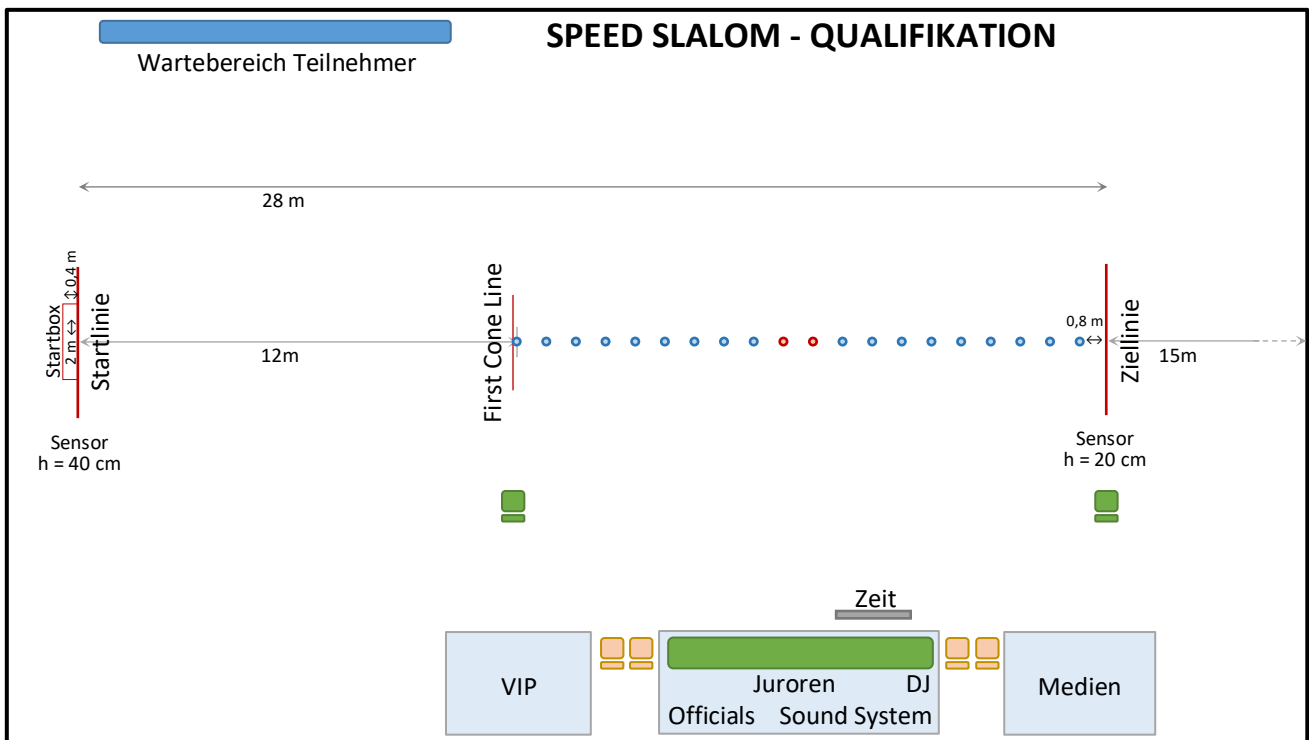
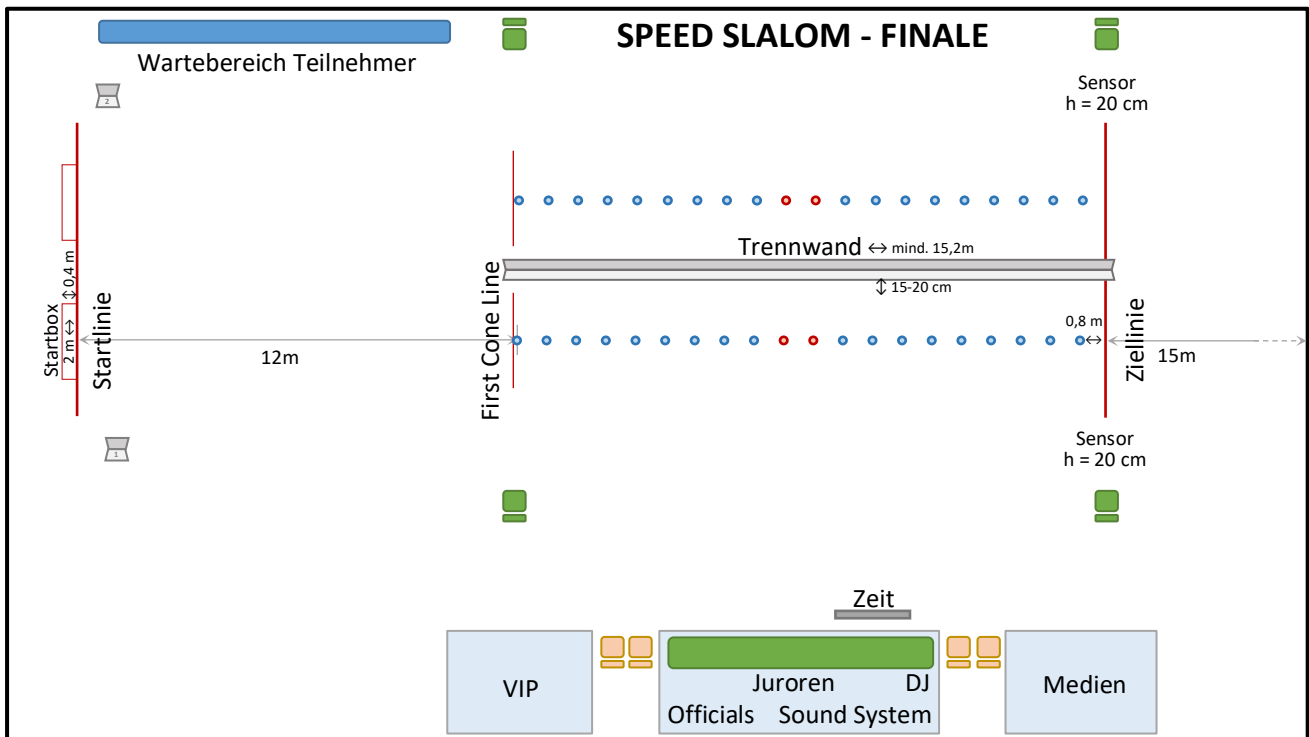


ABBILDUNG 5: AUFBAU FÜR SPEED SLALOM - FINALRUNDE





## 4.2. ABLAUF DES WETTKAMPFES

Ein *Speed Slalom*-Wettbewerb ist in 2 Phasen gegliedert: Einer Qualifikationsrunde mit zwei Einzelstarts gegen die Uhr und einer Finalrunde in Zweiergruppen im K.O.-System.

### 4.2.1. Qualifikationsrunde (gegen die Uhr)

Jeder Skater absolviert zwei Läufe im freien Start. Nur das bessere Ergebnis kommt in die Wertung der Qualifikations-Rangliste. Die Skater mit den schnellsten Zeiten qualifizieren sich für die Finalrunde.

4.2.1.1. Die Startreihenfolge für den ersten Lauf ergibt sich aus der aktuellen *WSSA Speed Slalom* Weltrangliste, beginnend mit dem am niedrigsten platzierten Skater. Skater ohne WSSA ID werden nach dem Zufallsprinzip am Anfang der Liste ergänzt und starten zuerst.

4.2.1.2. Die Startreihenfolge für den zweiten Lauf ergibt sich aus den Ergebnissen des ersten Laufs, beginnend mit dem Letztplatzierten. Skater ohne Platzierung (keine Zeitmessung) werden nach dem Zufallsprinzip am Anfang der Liste ergänzt und starten zuerst.

4.2.1.3. Abhängig von der Anzahl der Teilnehmer und der Entscheidung des Hauptjurors, qualifizieren sich die besten 4, 8, 16, 32 oder 64 Skater für die Finalrunde. (siehe Abbildungen 6.a und 6.b)

### 4.2.2. Finalrunde (K.O.- System)

4.2.2.1. Die Skater, die sich für die Finalrunde qualifiziert haben, treten in der folgenden Gruppierung gegeneinander an: der Erste der Qualifikationsrunde gegen den Letzten, der Zweite gegen den Vorletzten, etc. (siehe Abbildungen 6.a und 6.b). Der Skater, der zuerst 2 Läufe für sich entscheiden kann, erreicht die nächste Runde, der andere scheidet aus.

ABBILDUNG 6.a: FINALRUNDE (K.O.- SYSTEM) TOP 8

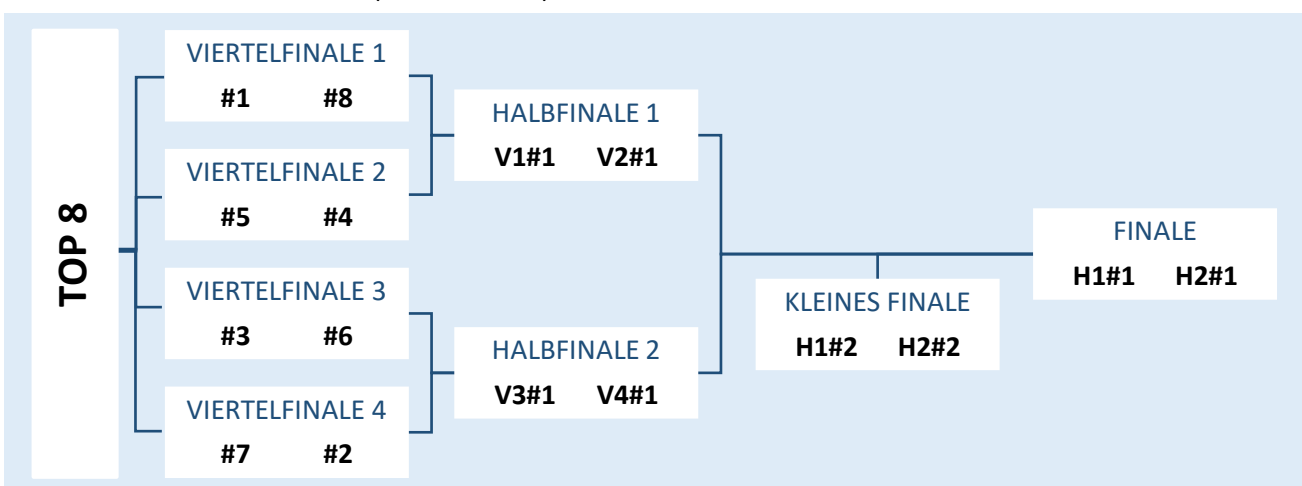
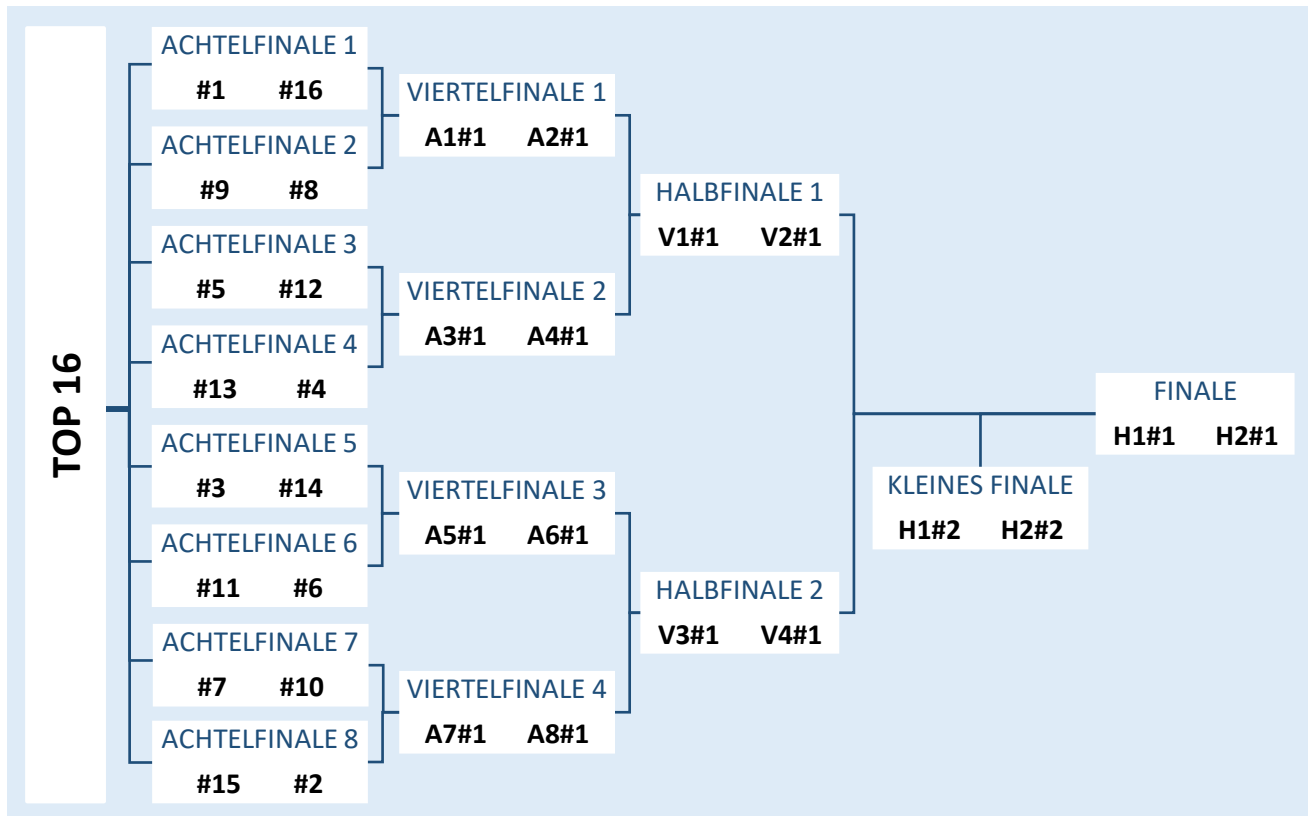


ABBILDUNG 6.b: FINALRUNDE (K.O.- SYSTEM) TOP 16



4.2.2.2. Wenn ein Skater ohne ersichtlichen Grund aufgibt, so verfällt sein Ergebnis und der verbleibende Skater der Gruppe gelangt in die nächste Runde.

4.2.2.3. Ist in einer Gruppe nach 5 Läufen noch keine Entscheidung gefallen, dann geht der in der Qualifikationsrunde besser platzierte Skater in die nächste Runde.

4.2.2.4. Nach den Halbfinal-Läufen kommen deren Sieger ins Finale um Platz 1 und 2, die beiden anderen Skater kämpfen im Kleinen Finale um Platz 3 und 4.

### 4.3. ANFORDERUNGEN BEIM SPEED SLALOM

#### 4.3.1. Start und Startkommandos

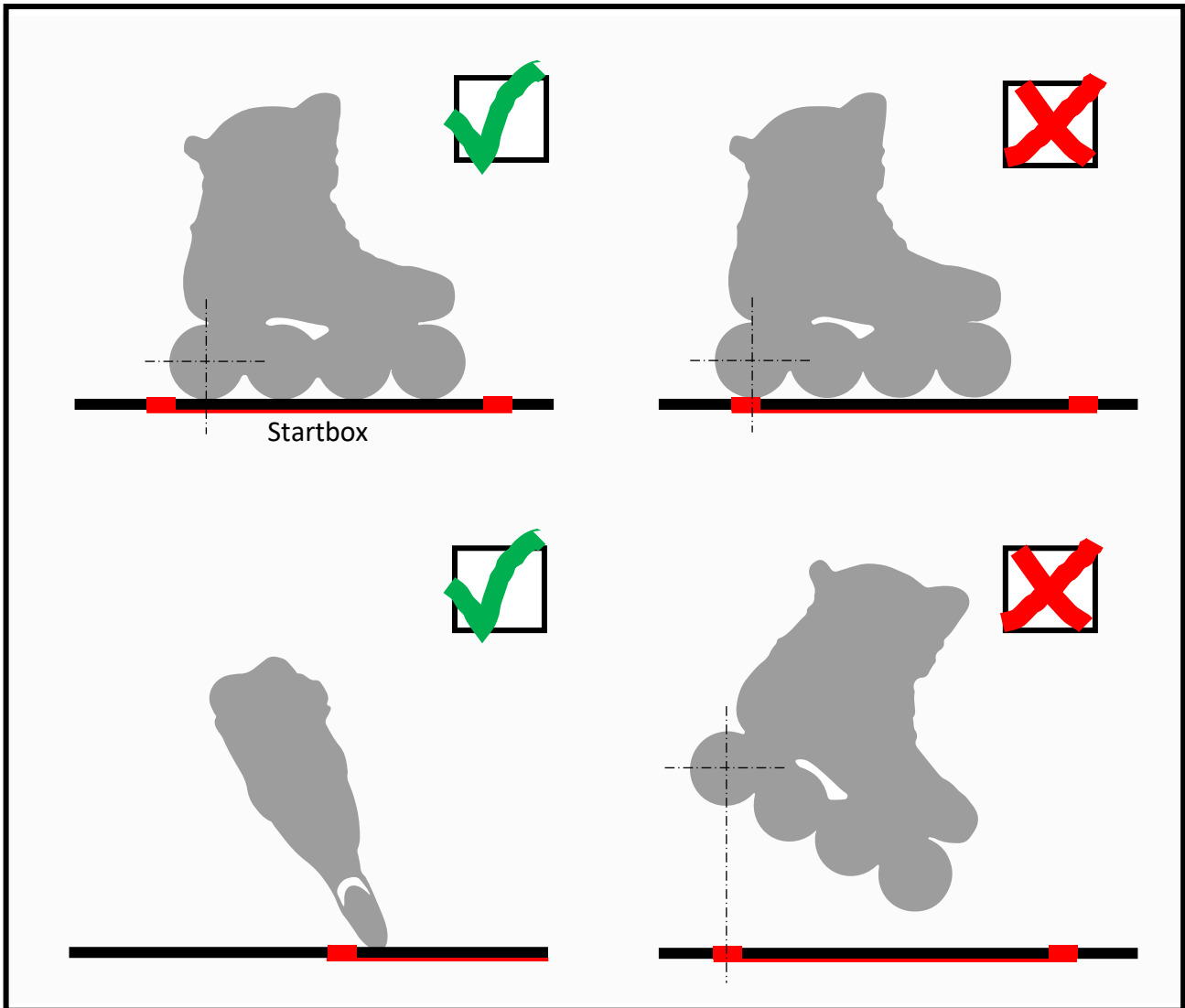
##### 4.3.1.1. Qualifikationsrunde

4.3.1.1.1. Das Startkommando für den freien Start in der Qualifikationsrunde ist: *“On Your Marks”*, gefolgt von *“Ready”*.

4.3.1.1.2. Der Skater muss seinen Lauf innerhalb von 5 Sekunden nach dem Startkommando *„Ready“* beginnen, sonst wird ein Fehlstart angezeigt. Bei zwei aufeinanderfolgenden Fehlstarts wird der Lauf annulliert.

4.3.1.1.3. Der vordere Fuß des Skaters muss sich in der Startbox befinden (40 cm x 2m), wobei kein Teil des Schuhs, auch nicht die Rollen, die vordere oder hintere Startlinie berühren darf. Teile des hinteren Fußes dürfen die hintere Startlinie berühren. Beide Skates, oder Teile davon, müssen den Boden berühren. Mit der ersten Vorwärtsbewegung muss die vordere Startlinie überschritten werden. Minimale Bewegungen des Körpers sind erlaubt.

ABBILDUNG 7: POSITION DES VORDERFUßES IN DER STARTBOX



#### 4.3.1.2. Finalrunde

4.3.1.2.1. Die Reihenfolge der Startkommandos in der Finalrunde ist:  
*“On Your Marks. Set. [Beep Signal]”*

4.3.1.2.1.1. *“On Your Marks”*: Die Skater sollten bereit sein und innerhalb von 3 Sekunden ihre Startposition einnehmen, sonst gilt es als Fehlstart.

4.3.1.2.1.2. *“Set”*: Nach diesem Kommando darf sich der Körper des Skaters in keiner Weise bewegen, sonst gilt es als Fehlstart.

4.3.1.2.1.3. Start Signal (*“Beep”*): Die Skater dürfen erst nach Erklängen des Startsignals (*“Beep”*) starten, sonst gilt es als Fehlstart.

4.3.1.2.2. Der vordere Fuß des Skaters muss sich in der Startbox befinden (40 cm x 2m), wobei kein Teil des Schuhs, auch nicht die Rollen, die vordere oder hintere Startlinie berühren darf. Teile des hinteren Fußes dürfen die hintere Startlinie berühren. Beide Skates, oder Teile davon, müssen den Boden berühren, die Rollen dürfen sich nicht bewegen.

#### 4.3.2. Eintritt in die *Cone Line*

Die *First Cone Line* markiert das Ende des Anlauf-Bereichs und den Beginn des Slalom-Bereichs. Sie verläuft in rechtem Winkel zur *Cone Line* und auf einer Ebene mit der Vorderkante des ersten *Cones*.

4.3.2.1. Die Skater müssen auf einem Fuß in die *Cone Line* einfahren (siehe 4.4.2). Das Absolvieren des Laufs auf nur einer Rolle ist gestattet und wird nicht bestraft.

#### 4.3.3. Ziellinie

4.3.3.1. Der Fahrfuß des Skaters muss an der Ziellinie mit mindestens einer Rolle den Boden berühren.

### 4.4. VERTEILUNG DER STRAFPUNKTE

#### 4.4.1. Strafpunkte für Startlinien-Fehler

4.4.1.1. Wenn ein Skater nicht innerhalb von 3 Sekunden nach dem Kommando "*On Your Marks*" in der Startposition verharrt, gilt dies als Fehlstart.

4.4.1.2. Nach dem Kommando "*Set*" sind nicht die geringsten Körperbewegungen erlaubt.

4.4.1.3. Wenn ein Skater vor Erklingen des Startsignals ("*Beep*") startet, gilt dies als Fehlstart.

4.4.1.4. Wenn ein Skater in einem Lauf zwei Fehlstarts provoziert, wird er für diesen Lauf disqualifiziert.

#### 4.4.2. Strafpunkte für Fehler am ersten *Cone*

4.4.2.1. Wenn sich ein Skater beim Eintritt in die *Cone Line* nicht auf einem Fuß befindet, wird der erste *Cone* als nicht befahren gewertet.

4.4.2.2. Wird der zweite *Cone* ebenfalls nicht auf einem Fuß passiert, wird der zweite *Cone* ebenfalls als nicht befahren gewertet.

4.4.2.3. Wird auch der dritte *Cone* nicht auf einem Fuß passiert, ist der Lauf ungültig.

#### 4.4.3. Strafpunkte für Slalomfehler

4.4.3.1. Wechselt ein Skater seinen Fahrfuß oder berührt er mit seinem freien Fuß vor der Ziellinie den Boden, ist der Lauf ungültig.

#### 4.4.4. Strafpunkte für Ziellinien-Fehler

4.4.4.1. Wird die Ziellinie nicht als erstes vom Fahrfuß passiert, ist der Lauf ungültig.

4.4.4.2. Es ist nicht gestattet, über die Ziellinie zu springen. In diesem Fall ist der Lauf ungültig. Es ist erlaubt, zu springen, wenn der Fuß noch vor der Ziellinie wieder den Boden berührt.

#### 4.4.5. Strafpunkte für *Cone*-Fehler

4.4.5.1. Pro verfehltem oder gekicktem *Cone* werden + 0,2 Sekunden zur Zeit des Skaters hinzuaddiert.

4.4.5.2. Ein *Cone*, der so weit verschoben wurde, dass der Mittelpunkt der Markierung sichtbar ist, gilt als gekickter *Cone*, für den + 0,2 Sekunden zur Zeit des Skaters hinzuaddiert werden.

4.4.5.2.1. Für verschobene *Cones*, bei denen der Mittelpunkt der Markierung nicht sichtbar ist, gibt es keine Strafpunkte.

4.4.5.2.2. Falls ein verschobener *Cone* zurückrollt und den Mittelpunkt der Markierung wieder bedeckt, gibt es ebenfalls keine Strafpunkte.

4.4.5.3. Stößt ein gekickter *Cone* weitere *Cones* um, werden für jeden dieser *Cones* + 0,2 Sekunden zur Zeit des Skaters hinzuaddiert.

4.4.5.4. Bei mehr als 4 *Cone*-Fehlern in einem Lauf wird dieser ungültig. Bei kleineren Wettkämpfen kann der Hauptjuror entscheiden, ab welcher Anzahl an *Cone*-Fehlern ein Skater disqualifiziert ist.

### 4.5. CONE PICKERS

Die Regeln für die *Cone Pickers* entsprechen denen im *Classic Freestyle Slalom* (siehe 2.9).

### 4.6. RANGLISTE

#### 4.6.1. Rangliste der Qualifikationsrunde

4.6.1.1. Die endgültige Rangliste für die Qualifikationsrunde ergibt sich aus der jeweils besten Zeiten jedes Skaters aus beiden Läufen.

4.6.1.2. Bei Gleichstand zwischen zwei Skatern wird die Entscheidung nach dem Ergebnis des zweiten Laufs getroffen. Gibt es auch hier einen Gleichstand, ist die Platzierung in der *WSSA Speed Slalom* Weltrangliste entscheidend. Bei Gleichstand auch hier (d.h. keine *WSSA*-Platzierung) wird durch Münzwurf entschieden.

#### 4.6.2. Rangliste der Finalrunde

4.6.2.1. Platz 1 und 2 werden zwischen den beiden Teilnehmern des Finales ausgefahren.

4.6.2.2. Platz 3 und 4 werden im Kleinen Finale ausgefahren, und zwar zwischen den beiden Skatern, die das Halbfinale erreicht haben, aber sich nicht für das Finale qualifizieren konnten.

4.6.2.3. Platz 5 bis 8 gehen an die Skater, die das Viertelfinale erreicht haben, aber sich nicht für das Halbfinale qualifizieren konnten. Ihre Platzierung ergibt sich aus ihrer jeweiligen Bestzeit aus der Qualifikationsrunde.

4.6.2.4. Platz 9 bis 16 gehen an die Skater, die das Achtelfinale erreicht haben, aber sich nicht für das Viertelfinale qualifizieren konnten. Ihre Platzierung ergibt sich aus ihrer jeweiligen Bestzeit aus der Qualifikationsrunde.

4.6.2.5. In der Tabelle mit dem Endergebnis des Wettkampfes werden für die Teilnehmer der Finalrunde sowohl die Bestzeit aus der Qualifikationsrunde als auch die Bestzeit aus der Finalrunde angegeben. Skater, die sich nicht für die Finalrunde qualifizieren konnten, werden mit ihrer Bestzeit aus der Qualifikationsrunde aufgelistet.

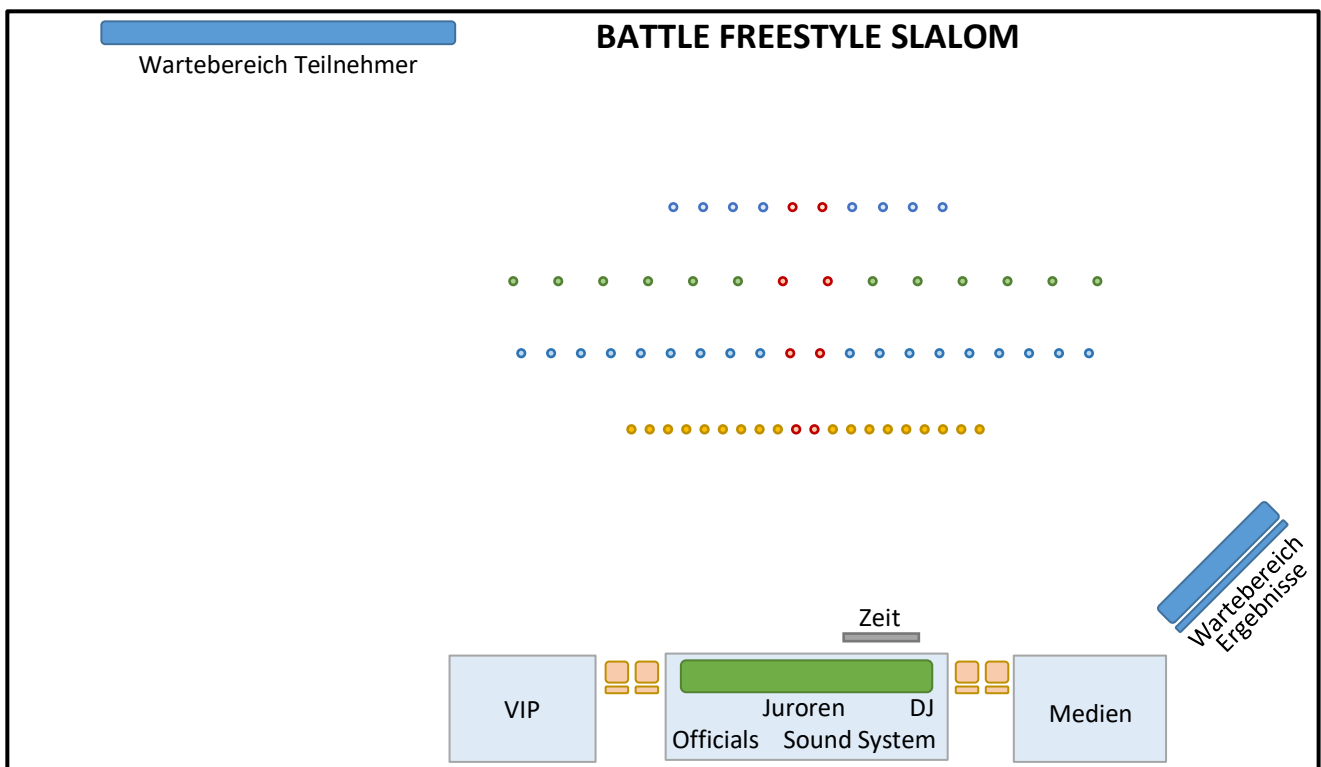
## 5. BATTLE FREESTYLE SLALOM

Die Teilnehmer treten in Gruppen von 3 oder 4 Skatern gegeneinander an und haben mehrere Läufe, um das technische Level ihrer Kontrahenten zu überbieten. Die jeweils besten zwei Skater qualifizieren sich für die nächste Runde. Die Platzierungen entstehen durch einen direkten Vergleich zwischen den Teilnehmern.

### 5.1. WETTKAMPFAREAL

5.1.1. Das *Battle Freestyle Slalom* Wettkampfareal entspricht dem des *Classic Freestyle Slalom*, es wird lediglich um eine weitere 80 cm *Cone Line* ergänzt, die aus 10 Cones besteht und mit 2 m Abstand zur 120 cm *Line* aufgestellt wird (siehe 2.1 & ABBILDUNG 8).

ABBILDUNG 8: AUFBAU FÜR EINEN BATTLE FREESTYLE SLALOM-WETTKAMPF



### 5.2. ZUSAMMENSTELLUNG DER GRUPPEN

5.2.1. Die Gruppen werden anhand der aktuellen *WSSA Freestyle Slalom* Weltrangliste zusammengestellt. Noch nicht registrierte Skater werden nach dem Zufallsprinzip am Ende der Liste ergänzt.

5.2.2. Jede Gruppe besteht aus mindestens 3 oder maximal 4 Teilnehmern.

5.2.3. Die Anzahl der Gruppen ist abhängig von der Anzahl der Teilnehmer. Es gilt:  
12-16 Skater → 4 Gruppen; 18-23 Skater → 6 Gruppen; 24-32 Skater → 8 Gruppen; etc.

ABBILDUNG 9.a: GRUPPENZUSAMMENSTELLUNG BEI 32 TEILNEHMERN

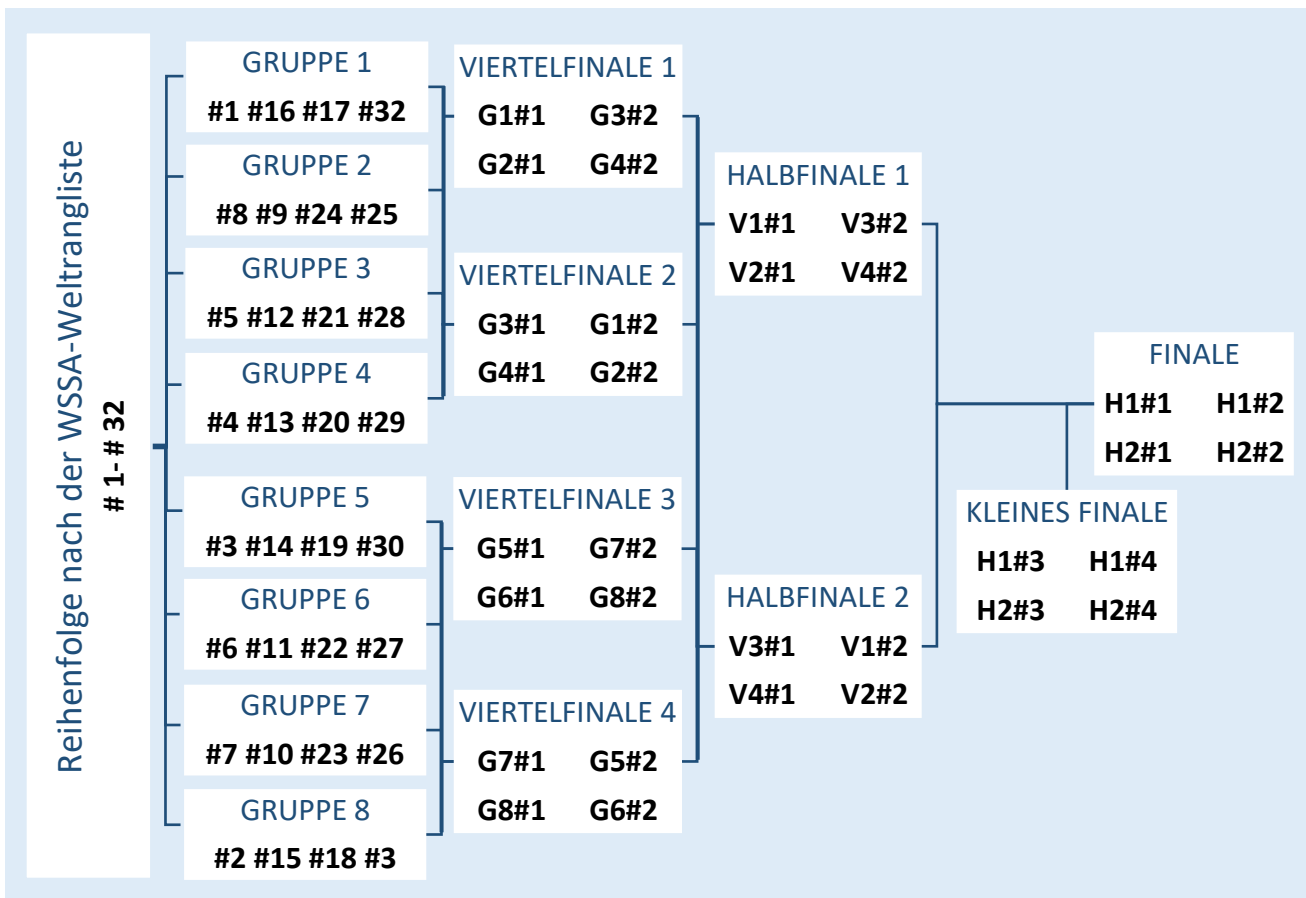
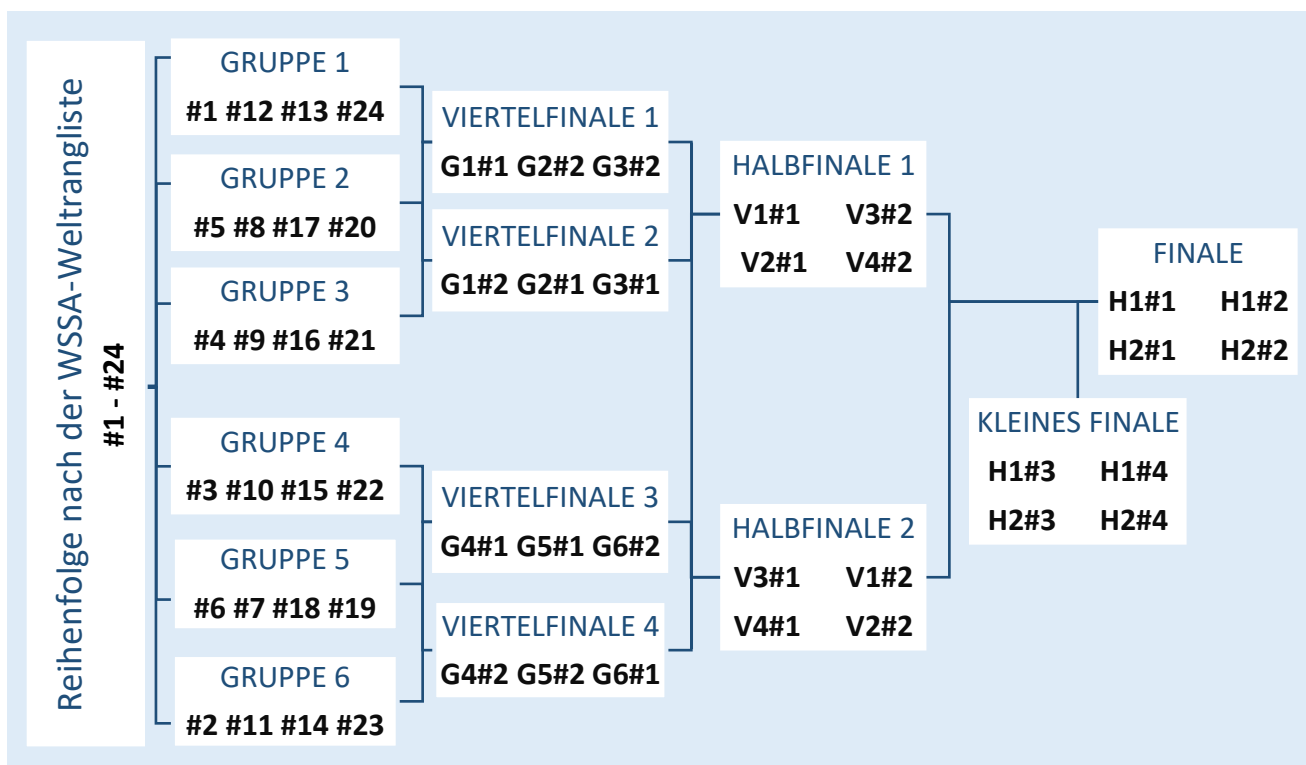


ABBILDUNG 9.b: GRUPPENZUSAMMENSTELLUNG BEI 24 TEILNEHMERN



## 5.3. ABLAUF DES WETTKAMPFES

5.3.1. Alle Skater einer Gruppe haben dieselbe Anzahl an Läufen und starten nacheinander. Jeder Lauf dauert 30 Sekunden. Der Countdown startet, sobald der erste *Cone* passiert wird. Nach exakt 30 Sekunden beenden die Juroren ihre Bewertung.

5.3.1.1. Die Anzahl der Läufe in einer Gruppe variiert: Bis zu den Viertelfinal-Runden hat jeder Teilnehmer 2 oder 3 Läufe. Der Hauptjuror legt dies vor Turnierbeginn fest. Im Halbfinale haben alle Skater jeweils 3 Läufe. Im kleinen Finale haben alle Skater jeweils 2 Läufe und einen *Last Trick*. Im Finale haben alle Skater jeweils 3 Läufe und einen *Last Trick*. (Siehe 5.4).

5.3.2. Die erste Gruppe wird zum Aufwärmen ins Wettkampfareal gerufen (1-5 min).

5.3.2.1 Währenddessen stellt der Moderator die Teilnehmer der kommenden Gruppe vor und gibt ihre Startreihenfolge bekannt.

5.3.2.2. Vor jedem Lauf müssen die Skater auf die Starterlaubnis des Moderators warten.

5.3.2.3. Der DJ wählt die Musik. Den Teilnehmern ist es nicht gestattet, eine Musik für ihren Lauf zu wählen.

5.3.3. Während des Laufes:

5.3.3.1. Die Teilnehmer dürfen tun was sie wollen. Es ist nicht vorgeschrieben, jede *Cone Line* oder jeden *Cone*-Zwischenraum zu befahren.

5.3.3.2. Nur die Leistungen der aktuellen Runde werden bewertet. Die Leistungen der vorherigen Runden sind nicht mehr relevant für die Wertung.

5.3.3.3. Wird der Countdown nicht auf einem Bildschirm angezeigt, muss der Moderator die Teilnehmer über die noch verbleibende Zeit informieren: 20, 10, 5 Sekunden.

5.3.4. Nachdem alle Läufe einer Gruppe absolviert wurden:

5.3.4.1. Die Teilnehmer müssen im Wartebereich auf die Ergebnisse der Juroren warten.

5.3.4.2. Während der Entscheidungsfindung der Juroren werden die Teilnehmer der nächsten Gruppe zum Aufwärmen ins Wettkampfareal gerufen.

5.3.4.3. Sind die Juroren zu einem Ergebnis gekommen, beendet der Moderator die Aufwärmphase und verkündet die Ergebnisse der vorherigen Gruppe in der folgenden Reihenfolge: der erste qualifizierte Skater (Platz 1), der letztplatzierte Skater (Platz 4), der zweite qualifizierte Skater (Platz 2), und der drittplatzierte Skater (Platz 3). Die zwei qualifizierten Skater kommen in die nächste Runde, die beiden anderen scheiden aus.

5.3.4.4. Im Falle eines Gleichstands, siehe: 5.4.

5.3.5. Im Finale:

5.3.5.1. Nach Ende des Halbfinals sind die besten 2 Skater jeder Gruppe für das Finale qualifiziert und fahren dort um die Endplatzierungen 1 bis 4. Die letzten beiden Skater jeder Gruppe fahren im Kleinen Finale um die Endplatzierungen 5 bis 8.

5.3.5.2. Nur im Finale dürfen die Teilnehmer ihre Startreihenfolge wie folgt wählen: Der in der *WSSA Freestyle Slalom* Weltrangliste am höchsten platzierte Skater darf zwischen den 4 mög-



lichen Startplätzen (1, 2, 3 oder 4) wählen. Danach wählt der am zweithöchsten platzierte Skater seinen Startplatz aus den 3 verbleibenden Plätzen, der am dritthöchsten platzierte Skater wählt aus den 2 verbleibenden und der 4. Skater startet von dem verbleibenden Platz.

## 5.4. BEST TRICK UND LAST TRICK

5.4.1. *Best Trick*: In jeder Runde können die Juroren im Falle eines Unentschiedens die betroffenen Skater um einen *Best Trick* bitten.

5.4.1.1. Ein *Best Trick* besteht aus einem einzelnen Trick, welcher so oft wie möglich und ohne Unterbrechung wiederholt wird.

5.4.1.2. Die endgültige Entscheidung der Juroren basiert dann einzig auf dem *Best Trick*, die vorangegangenen Läufe werden nicht mehr berücksichtigt.

5.4.2. Der *Best Trick* läuft wie folgt ab:

5.4.2.1. Der Hauptjuror ermittelt per Münzwurf einen Skater, der die Startreihenfolge bestimmen darf.

5.4.2.2. Jeder der beiden Skater hat maximal 2 aufeinanderfolgende Versuche von maximal 30 Sekunden. Dauert der erste Versuch länger als 10 Sekunden, so hat der Skater keinen zweiten Versuch mehr. Nur der bessere Versuch wird gewertet.

5.4.2.3. Nachdem beide Skater ihren *Best Trick* absolviert haben, geht der Moderator zum Jurorentisch und reicht den Juroren nacheinander das Mikrophon. Sie geben ihre individuelle Entscheidung bekannt, der Skater, der mehr Stimmen auf sich vereinen kann, gewinnt den *Best Trick*.

5.4.3. Der *Last Trick* wird zusätzlich zu den Läufen im Kleinen Finale und im Finale vorgeführt.

5.4.3.1. Ein *Last Trick* besteht aus einem einzelnen Trick, welcher so oft wie möglich und ohne Unterbrechung wiederholt wird.

5.4.3.2. Die Summe aller Läufe der Runde und des *Last Trick* wird von den Juroren bei der Wertung berücksichtigt.

5.4.4. Der *Last Trick* läuft wie folgt ab:

5.4.4.1. Die Startreihenfolge ist dieselbe wie die der Läufe.

5.4.4.2. Jeder der beiden Skater hat maximal 2 aufeinanderfolgende Versuche von maximal 30 Sekunden. Dauert der erste Versuch länger als 10 Sekunden, so hat der Skater keinen zweiten Versuch mehr. Nur der bessere Versuch wird gewertet.

## 5.5. TECHNISCHE ANFORDERUNGEN

5.5.1. Trick-Standards und allgemeine Anforderungen:

5.5.1.1. Trick meint hier eine bestimmte Slalombewegung, im Normalfall innerhalb einer *Cone Line*, die von den Juroren als solche identifiziert werden kann. Die Tricks können über beliebig

viele *Cones* gefahren werden. Damit ein Trick ohne Punktabzug von den Juroren gewertet wird, muss er aber über mindestens 4 *Cones* gefahren werden (oder 3 Umdrehungen bei *Spinning Tricks*).

5.5.1.2. Übergänge, Fuß- oder Richtungswechsel zwischen den Tricks aus der gleichen oder anderen Kategorien sind erlaubt. Die Übergänge sollten jedoch ohne Pause erfolgen, um von den Juroren gewertet zu werden.

5.5.2. Die Juroren achten darauf, ob Tricks aus unterschiedlichen Kategorien gefahren werden. Teilnehmer sind nicht verpflichtet, Tricks aus allen Kategorien zu zeigen, die Juroren vergleichen für die Bewertung der Skater jedoch nicht nur die Qualität, Länge, Geschwindigkeit, Sauberkeit usw., sondern auch die Vielfalt an insgesamt gezeigten Tricks.

5.5.2.1. *Sitting Tricks*: Der Skater sollte eine hockende Position einnehmen. Solange er sich zwischen den *Cones* bewegt, sollte sich die Hüfte unterhalb der Kniehöhe befinden.

5.5.2.2. *Jumping Tricks*: Die Füße des Skaters sollten sich vom Boden lösen.

5.5.2.3. *Spinning tricks*: Der Skater sollte mit mindestens einer Rolle den Boden berühren und während den Rotationen innerhalb der *Cone Line* bleiben.

5.5.2.4. *Wheeling Tricks*: Der Skater sollte mit nur einer Rolle den Boden berühren und sich entweder vorwärts oder rückwärts innerhalb der *Cone Line* fortbewegen.

5.5.2.5. *Other Tricks*: Alle Tricks, die nicht zu den *Sitting, Jumping, Spinning* und *Wheeling Tricks* gehören.

5.5.3. „Versuche“ von Tricks oder Übergängen, die nicht ganz oder nicht richtig ausgeführt werden, können von den Juroren nicht wie vollwertige Tricks bewertet werden. Sie zählen wie fehlgeschlagene Tricks oder sie zählen überhaupt nicht.

5.5.4. Die Leistungen der Skater innerhalb einer Gruppe werden nicht durch ein festgelegtes Punktesystem bewertet. Die Juroren erstellen im direkten Vergleich der Skater, in einer gemeinsamen Entscheidung und nach einer internen Beratung, eine Rangliste für jede Gruppe. Grundlage dafür sind folgende technischen Kriterien:

5.5.4.1. Quantität und Qualität: Die Schwierigkeit eines Tricks hängt sowohl von der Anzahl seiner Wiederholungen als auch der Qualität seiner Ausführung ab. D.h. für den Vergleich der Skater untereinander ist zum einen ausschlaggebend, über wie viele *Cones* der Trick gefahren wird, zum anderen aber auch, ob der Skater vom Anfang bis zum Ende des Tricks die Kontrolle behält. Ein Trick mit weniger Wiederholungen, aber einem kontrollierten Ende, wird selbigem Trick mit etwas mehr Wiederholungen, aber einem unkontrollierten Ende, vorgezogen. Ein Trick gilt als in der *Cone Line* gefahren, wenn mindestens eine Rolle eine der beiden parallel zu den *Cone*-Rändern verlaufenden Linien schneidet.

5.5.4.2. Kontinuität und Fluss: Die Tricks beginnen und enden kontrolliert, zwischen den verschiedenen Phasen einer *Line* sind die Übergänge weich und fließend.

5.5.4.3. Trick-Vielfalt: Eine große Bandbreite an Tricks zeigt ein umfassenderes technisches Vermögen als die Beschränkung auf nur eine Kategorie.

5.5.4.4. *Footwork* und Verbindungen: Ein durch Einleitung und Abschluss ins *Footwork* integrierter Trick zeigt ein höheres technisches Niveau als die bloße Ausführung desselben. Auch die Komplexität des *Footworks* selbst wird bei der Bewertung berücksichtigt.

## 5.6. STRAFPUNKTE

5.6.1. Es gibt keine Strafpunkte für misslungene Tricks, gekickte *Cones*, das Verlieren der Balance oder einen Sturz. Diese führen jedoch zu einer Abwertung der technischen Leistung des Skaters.

5.6.2. Gekickte oder verfehlte *Cones*:

5.6.2.1. Gekickte oder verfehlte *Cones* während eines Tricks werden nicht mitgewertet.

Bsp.: 2 gekickte *Cones* in einem 8-*Cone*-Trick = Wertung als 6-*Cone*-Trick

5.6.2.2. Ebenso werden Tricks, die an zuvor gekickten *Cones* ausgeführt werden, bei der Wertung nicht berücksichtigt.

5.6.3. Stürzt ein Skater, wird der Trick nur bis zu der Stelle gewertet, an der er das Gleichgewicht verloren hat.

5.6.4. Wiederholung: Wird ein Trick innerhalb einer Runde mehrfach gezeigt, so wird nur die beste Version bei der Bewertung berücksichtigt. Wird mehrfach derselbe oder ein ähnlicher Trick innerhalb einer Runde gezeigt, schmälert das den Gesamteindruck von der Vielfältigkeit des Skaters.

## 5.7. CONE PICKERS

5.7.1. *Cone Pickers* müssen nach jedem Lauf die *Cones* zurück auf ihre Markierungen stellen.

5.7.2. Sie haben sicherzustellen, dass der Untergrund vor und während jedem Lauf sauber ist.

5.7.3. *Cone Pickers* dürfen keine Skates tragen.

## 5.8. RANGLISTE

5.8.1. Die Juroren entscheiden gemeinsam über die Rangliste jeder Gruppe.

5.8.1.1. Falls alle Juroren bei der Aufstellung der Rangliste übereinstimmen, wird diese ohne weitere Beratungen gültig und sie kann unverzüglich vom Moderator bekanntgegeben werden. (siehe 5.3.4.3).

5.8.1.2. Falls sich die Juroren bei der Rangliste nicht einig sind, versuchen sie, in einer Beratung zu einer Einigung zu kommen.

5.8.1.3. Falls die Juroren sich nicht einigen können, wird eine Mehrheitsentscheidung herbeigeführt (2:1), was der Moderator bei der Bekanntgabe der Ergebnisse erwähnen sollte.

5.8.1.4. Können sich die Juroren nicht zwischen zwei Skatern entscheiden, dürfen sie um einen *Best Trick* bitten (siehe 5.4).

5.8.2. Die endgültige Rangliste des Wettkampfes setzt sich wie folgt zusammen:

5.8.2.1. Die Entscheidung über die Plätze 1 bis 4 wird im Finale ausgefahren.

5.8.2.2. Die Entscheidung über die Plätze 5 bis 8 wird im Kleinen Finale ausgefahren.

5.8.2.3. Viertelfinale 3. Platz → 4 x Platz 9; Viertelfinale 4. Platz → 4 x Platz 13.

5.8.2.4. Achtelfinale 3. Platz → 8 x Platz 17; Achtelfinale 4. Platz → 8 x Platz 25, usw.

## 6. FREESTYLE SLIDES (BATTLE FORMAT)

Die Teilnehmer treten in kleinen Gruppen von 4 Skatern gegeneinander an und haben mehrere Läufe, um das technische Level ihrer Kontrahenten zu überbieten. Die jeweils besten zwei Skater qualifizieren sich für die nächste Runde. Die Platzierungen ergeben sich aus dem direkten Vergleich zwischen den Teilnehmern.

### 6.1. WETTKAMPFAREAL

6.1.1. Der Bodenbeschaffenheit des Wettkampfareals sollte zum *Sliden* geeignet sein: flach und glatt, ohne Löcher oder Buckel.

6.1.2. Die Jury-Tische werden mit Blick auf die *Slidezone* aufgestellt. Sie sollten mindestens 1 m Abstand zum Wettkampfareal haben.

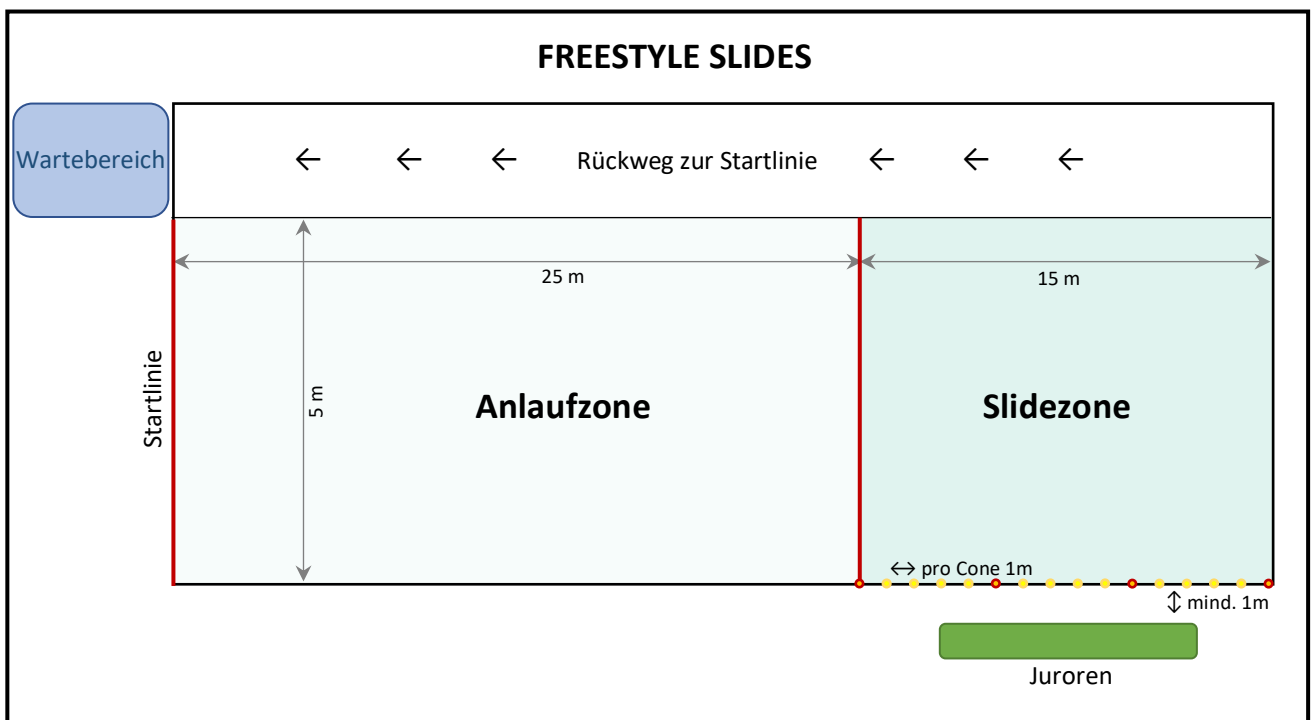
6.1.3. Das Wettkampfareal sollte mindestens 40 m lang und 8 m breit sein. (Die Breite kann je nach Veranstaltungsort reduziert werden, die Entscheidung darüber obliegt dem Hauptjuror.)

Es besteht aus:

6.1.3.1. Einer Anlaufzone von 25 m Länge zwischen der Startlinie und der vorderen Begrenzungslinie der Slidezone, damit die Teilnehmer für die Ausführung der Tricks genug beschleunigen können.

6.1.3.2. Einer *Slidezone* von 15m Länge, die auf beiden Seiten mit je einer Reihe Cones begrenzt wird. Sie stehen im Abstand von 1 m und dienen als Längenmarkierung.

ABBILDUNG 10: AUFBAU FÜR EINEN FREESTYLE SLIDES-WETTKAMPF



## 6.2. ZUSAMMENSTELLUNG DER GRUPPEN

6.2.1. Die Gruppen werden wie beim *Freestyle Battle* anhand der aktuellen *WSSA Freestyle Slides* Weltrangliste zusammengestellt. Nicht platzierte Skater werden nach dem Zufallsprinzip am Ende der Liste ergänzt.

6.2.2. Jede Gruppe besteht aus mindestens 3 und maximal 4 Skatern.

6.2.2.1. Die Gruppen der ersten Runde können ausnahmsweise auch aus 5 Skatern bestehen.

6.2.3. Die Anzahl der Gruppen ist abhängig von der Anzahl der Teilnehmer.

Es gilt: 12-16 Skater → 4 Gruppen; 18-23 Skater → 6 Gruppen; 24-32 Skater → 8 Gruppen etc. (siehe ABBILDUNGEN 9.a & 9.b aus 5.2)

## 6.3. ABLAUF DES WETTKAMPFES

6.3.1. Alle Skater einer Gruppe haben dieselbe Anzahl an Läufen und starten nacheinander.

6.3.1.1. Die Anzahl der Läufe in einer Gruppe variiert: Bis zur Finalrunde hat jeder Teilnehmer 4 Läufe. Im Finale haben alle Skater jeweils 5 Läufe.

6.3.2. Die Skater der ersten Gruppe werden zum Aufwärmen ins Wettkampfareal gerufen. (1-5 min)

6.3.2.1. Währenddessen stellt der Moderator die Teilnehmer der kommenden Gruppe vor und gibt ihre Startreihenfolge bekannt.

6.3.2.2. Vor jedem Lauf müssen die Skater auf die Starterlaubnis des Moderators warten.

6.3.3. Während des Laufes:

6.3.3.1. Die Skater können einzelne *Slides* zeigen oder *Slide*-Kombinationen. Es gibt hier keine Einschränkungen (siehe 6.5)

6.3.3.2. Die 3 besten Versuche (von 4) jedes Skaters werden gewertet.

6.3.3.2.1. Im Finale werden die 4 besten Versuche (von 5) gewertet.

6.3.3.2.2. Nur die Leistungen der aktuellen Runde werden bewertet. Die Leistungen der vorherigen Runden sind nicht mehr relevant für die Wertung.

6.3.3.2.3. Der nicht berücksichtigte *Slide* wird im Falle eines Gleichstandes zur Entscheidungsfindung hinzugezogen.

6.3.3.3. Nur innerhalb der *Slidezone* ausgeführte *Slides* werden bei der Wertung berücksichtigt.

6.3.3.4. Nur die Länge des *Slides* innerhalb der *Slidezone* ist ausschlaggebend für die Wertung.

6.3.3.5. Außerhalb der *Slidezone* fortgesetzte *Slides* gelten als unvollständig, was zu Punktabzug durch die Juroren führt. Nur der innerhalb der *Slidezone* ausgeführte Teil des *Slides* wird bewertet, wodurch sich eine niedrigere Bewertung ergibt.

#### 6.3.4. Nachdem alle Läufe einer Gruppe absolviert wurden:

6.3.4.1. Während der Entscheidungsfindung der Juroren werden die Teilnehmer der nächsten Gruppe zum Aufwärmen ins Wettkampfareal gerufen.

6.3.4.2. Sind die Juroren zu einem Ergebnis gekommen, beendet der Moderator die Aufwärmphase und verkündet die Ergebnisse der vorherigen Gruppe in der folgenden Reihenfolge: der erste qualifizierte Skater (Platz 1), der letztplatzierte Skater (Platz 4), der zweite qualifizierte Skater (Platz 2), und der drittplatzierte Skater (Platz 3). Die zwei qualifizierten Skater kommen in die nächste Runde, die beiden anderen scheiden aus.

6.3.4.3. Im Falle eines Gleichstands, siehe: 6.4.

#### 6.3.5. Im Finale:

6.3.5.1. Nach Ende des Halbfinals sind die besten 2 Skater jeder Gruppe für das Finale qualifiziert und fahren dort um die Endplatzierungen 1 bis 4. Die letzten beiden Skater jeder Gruppe fahren im kleinen Finale um die Endplatzierungen 5 bis 8.

6.3.5.2. Nur im Finale dürfen die Teilnehmer ihre Startreihenfolge wie folgt wählen: Der in der *WSSA Freestyle Slides* Weltrangliste am höchsten platzierte Skater darf zwischen den 4 möglichen Startplätzen (1, 2, 3 oder 4) wählen. Danach wählt der am zweithöchsten platzierte Skater seinen Startplatz aus den 3 verbleibenden Plätzen, der am dritthöchsten platzierte Skater wählt aus den 2 verbleibenden und der 4. Skater startet von dem verbleibenden Platz.

### 6.4. BEST SLIDE

6.4.1.: In jeder Runde können die Juroren im Falle eines Unentschiedens die betroffenen Skater um einen *Best Slide* bitten.

6.4.1.1. Ein *Best Slide* besteht aus einem einzelnen *Slide* oder einer Kombination aus mehreren *Slides* (siehe 6.5)

6.4.1.2. Die endgültige Entscheidung der Juroren basiert dann einzig auf dem *Best Slide*, die vorangegangenen Läufe werden nicht mehr berücksichtigt.

6.4.2. Der *Best Slide* läuft wie folgt ab:

6.4.2.1. Der Hauptjuror ermittelt per Münzwurf einen Skater, der dann die Startreihenfolge bestimmen darf.

6.4.2.2. Jeder der betroffenen Skater hat dann maximal 2 aufeinanderfolgende Versuche. Nur der bessere Versuch wird bei der Wertung berücksichtigt.

6.4.2.3. Nachdem beide Skater ihren *Best Slide* absolviert haben, geht der Moderator zum Jurorentisch und reicht den Juroren nacheinander das Mikrophon. Sie geben ihre individuelle Entscheidung bekannt. Der Skater, der mehr Stimmen auf sich vereinen kann, gewinnt den *Best Slide*.

## 6.5. TECHNISCHE ANFORDERUNGEN

Die Leistungen der Skater innerhalb einer Gruppe werden nicht durch ein festgelegtes Punktesystem bewertet. Die Juroren erstellen im direkten Vergleich der Skater, in einer gemeinsamen Entscheidung und nach einer internen Beratung, eine Rangliste für jede Gruppe. Grundlage dafür sind folgende technischen Kriterien:

6.5.1. Länge und Qualität: Die Schwierigkeit eines Tricks hängt sowohl von der zurückgelegten Distanz als auch der Qualität seiner Ausführung ab, d.h. ob der Skater vom Anfang bis zum Ende des Tricks die Kontrolle behält. Ein kürzerer Trick mit einem kontrollierten Ende wird einem längeren Trick mit einem unkontrollierten Ende vorgezogen.

6.5.1.1. Ab den *3-Cone Events* muss eine Mindestlänge von 2 m für einen einzelnen *Slide* erreicht werden.

6.5.1.2. Eine *Slide-Kombination (Combo)* besteht aus 2 oder mehr einzelnen Tricks, die durch einen Übergang zu einem *Slide* verbunden werden. Auch für *Combos* gilt, dass ab den *3-Cone Events* die einzelnen *Slides* eine Mindestlänge von 2 m erreichen müssen, die Länge des Übergangs darf 1 m jedoch nicht überschreiten.

6.5.2. Kontinuität und Fluss: Die Tricks beginnen und enden kontrolliert, die Übergänge zwischen den verschiedenen *Slides* in einer *Combo* sind weich und fließend.

6.5.3. Körperbeherrschung: Dazu gehört auch der kontrollierte Einsatz des Oberkörpers.

6.5.4. Trick-Vielfalt: Eine große Bandbreite an Tricks zeigt ein umfassenderes technisches Vermögen als die Beschränkung auf nur eine Kategorie.

6.5.4.1. Die Skater müssen *Slides* aus mindestens zwei Trick-Kategorien zeigen.  
(siehe Anhang D: FREESTYLE SLIDES TRICK MATRIX)

## 6.6. STRAFPUNKTE

6.6.1. Falls der Skater stolpert oder fällt, wird der *Slide* ungültig.

6.6.2. Berühren beide Hände des Skaters den Boden, dann wird der *Slide* ungültig.

6.6.3. Berührt nur eine Hand den Boden, dann wird der *Slide* gewertet, es gibt aber Abzug hinsichtlich der technischen Qualität.

6.6.4. Wiederholt ein Skater in einer Runde den selben *Slide* mehrfach, so wird nur der beste Versuch bei der Wertung berücksichtigt.

## 6.7. RANGLISTE

Die Aufstellung der Rangliste entspricht dem Verfahren beim *Freestyle Battle* (siehe 5.8)

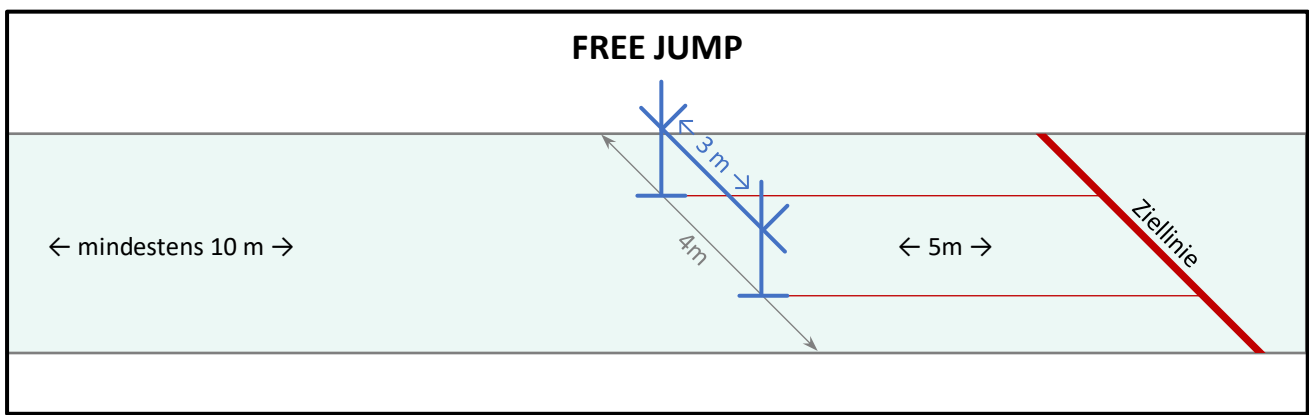
## 7. FREE JUMP

Die Skater haben mehrere Versuche, um so hoch wie möglich über eine Latte zu springen.

### 7.1. WETTKAMPFAREAL UND AUSSTATTUNG

Zur Mindestausstattung gehören zwei Pfosten mit Höhenmarkierungen von 0,40 m bis 1,70 m und eine Latte von 3 m Länge. Es wird dringend empfohlen, ausreichend Ersatzlatten bereit zu halten. 5 m hinter der Sprunganlage wird eine Ziellinie markiert (Tape).

ABBILDUNG 11: AUFBAU FÜR EINEN FREE JUMP WETTBEWERB



### 7.2. SICHERHEIT DER TEILNEHMER

#### 7.2.1 Protektoren

Es besteht keine Verpflichtung, Protektoren zu tragen. Handgelenkschützer werden jedoch dringend empfohlen.

### 7.3. ABLAUF DES WETTKAMPFES

Die Skater starten in umgekehrter Reihenfolge zur Platzierung in der aktuellen *WSSA Free Jump* Welt-rangliste.

#### 7.3.1. Regeln

7.3.1.1. Die Teilnehmer haben 2 oder 3 Versuche pro Sprunghöhe, über die Anzahl der Versuche entscheidet der Hauptjuror im Vorfeld. Wenn sie die aufgelegte Sprunghöhe bewältigt haben, kommen sie in die nächste Runde. Die Teilnehmer können auch Sprunghöhen auslassen („*skip*“) und die nächste Höhe erst in der folgenden Runde in Angriff nehmen.

7.3.1.2. Wenn beim Sprung eines Teilnehmers die Latte herunterfällt oder der Teilnehmer unter der Latte hindurchfährt, gilt die Sprunghöhe als nicht bewältigt.



7.3.1.3. Wenn der Teilnehmer die Latte überquert und ohne zu fallen landet, d.h. ohne mit den Händen, Knien oder irgendeinem anderen Körperteil den Boden zu berühren, dann gilt die Sprunghöhe als bewältigt. Der Springer muss dabei die Ziellinie überqueren: Kommt er vor der Ziellinie zu Fall, wird der Sprung ungültig; fällt er erst nach der Ziellinie, wird der Sprung gewertet.

7.3.1.4. Wenn der Teilnehmer in seinem letzten Versuch scheitert, scheidet er aus dem Wettkampf aus.

7.3.1.5. Die Wettkampf-Höhen unterscheiden sich bei Frauen und Männern. Der Hauptjuror entscheidet abhängig von den Gegebenheiten (Zeit, Kategorie...) über die erste Sprunghöhe.

Frauen: ...70cm / 80cm / 90cm / 95cm / 100cm / 105cm / 110cm und so weiter...

Männer: ...90cm / 100cm / 110cm / 115cm / 120cm / 125cm / 130cm und so weiter...

7.3.1.6. Wenn nur noch 3 Skater im Wettkampf verblieben sind, können sie untereinander die nächste Sprunghöhe bestimmen. Wenn sie sich nicht einigen können, wird die niedrigste der gewünschten Sprunghöhen aufgelegt. Sie muss mindestens 2 cm über der zuletzt gesprungenen Höhe liegen.

7.3.1.7. Zögert ein Skater seinen Versuch unverhältnismäßig lange hinaus, so wird ihm der Versuch aberkannt und als Fehlversuch gewertet. Die Juroren entscheiden unter Berücksichtigung aller Begleitumstände darüber, welche Zeitspanne für einen Versuch angemessen ist. Ein Verantwortlicher signalisiert dem Skater, dass alles für den Sprung bereit ist, die Zeit für den Versuch läuft ab diesem Moment.

7.3.1.8. Entscheidet der Skater erst nach Ablauf der erlaubten Zeitspanne, diesen Versuch auszulassen, dann wird der Versuch als Fehlversuch gewertet. Für eine Korrektur wird keine zusätzliche Zeit mehr eingeräumt. Endet die erlaubte Zeitspanne, nachdem der Skater seinen Versuch gestartet hat, dann kommt dieser in die Wertung.

## 7.4. AUFLÖSEN EINES GLEICHSTAND

7.4.1. Zwischen Rang 1 bis 3 wird Gleichstand wie folgt aufgelöst:

7.4.1.1. Der Teilnehmer mit der niedrigeren Anzahl an Versuchen in der fraglichen Sprunghöhe erhält die höhere Platzierung.

7.4.1.2. Bei Gleichstand auch hier erhält der Teilnehmer mit der niedrigeren Gesamtzahl an Versuchen die höhere Platzierung.

7.4.1.3. Bei Gleichstand auch hier erhält der Teilnehmer, dessen erster Fehlversuch bei einer größeren Sprunghöhe auftrat, die höhere Platzierung.

7.4.1.4. Bei Gleichstand auch hier bekommen die Teilnehmer die Möglichkeit zu einem weiteren Sprung. Die Latte wird dann je 2 cm höher oder niedriger aufgelegt, bis nur noch ein Springer die vorgegebene Höhe meistert. Jeder Springer hat nur einen Versuch.

7.4.1.5. Hierbei dürfen die Teilnehmer keine Sprunghöhen auslassen.

7.4.2. Nach dem 4. Rang werden Gleichstände wie folgt aufgelöst:

7.4.2.1. Der Teilnehmer mit der niedrigeren Anzahl an Versuchen in der fraglichen Sprunghöhe erhält die höhere Platzierung.

7.4.2.2. Bei Gleichstand auch hier erhält der Teilnehmer mit der niedrigeren Gesamtzahl an Versuchen die höhere Platzierung.

7.4.2.3. Bei Gleichstand auch hier erhält der Teilnehmer, dessen erster Fehlversuch bei einer größeren Sprunghöhe auftrat, die höhere Platzierung.

7.4.2.4. Bei Gleichstand auch hier erhalten die Teilnehmer dieselbe Platzierung.

## ANHANG A: WETTKAMPF-AUSSTATTUNG (siehe 1.9)

Liste aller Dinge, die für die und Ausrichtung eines Wettkampfes nützlich sein können:

Nr.	Objekt	Anzahl	Beschreibung
1	Sound System	1 Set	mit Mischpult etc., Computeranschluss, MP3-fähig
2	Mikrophon	mindestens 2	am besten wireless
3	Audio Adapter Kabel	1 Set	MP3 / Computer Audiokabel Kit
4	Audio Verlängerungskabel	1 Stück.	direkter Audiozugang für die Juroren
5	Audio Player	2 Set	Laptop, iPad oder Musikanlage; als Alternative
6	Walkie - Talkie	7 Stück	kleine tragbare Funkgeräte, samt Ladegerät und Kopfhörer
7	Laser Printer	1	Druckertreiber
8	Druckerpatronen	1	
9	Verlängerungskabel für Strom		50 Meter; Kabelrolle wird empfohlen
10	Power Supply Board	2	
11	Erste Hilfe Station		Erste Hilfe Kasten oder Ersthelfer
12	Jury-Tische	8 bis 10	Länge pro Tisch mindestens 1.2 m
13	Tischtuch		für Jurytische
14	Jury-Stühle	25	für Jury, Check-In und Cone Pickers
15	Pavillon-Zelte	4	Outdoor Events, jedes 3 x 3 m
16	Zuschauertribüne		
17	Check-In Formular	1	
18	Anzeigetafel	1	
19	Maßband	1	30 bis 50 Meter
20	Stoppuhr	2 Stück	
21	Handflagge	4	2 rot, 2 weiß
22	Pfeife	1	
23	Rote & gelbe Karte	4	wie beim Fußball
24	Cones	8 Sets	20 pro Set, 4 Farben (je 2 Sets), gut sichtbar auf Untergrund
25	Klebeband	100 m	zur Markierung der Start und Ziellinien, selbstklebend mit rutschfester Oberfläche
26	Panzerklebeband	50 m	
27	Marker, wasserlöslich	3	Markierungen im Wettkampfareal
28	Kreide	1 Box	
29	Stifte	15	
30	Papierklemmbrett	8	
31	Cone Stickers	150	runde Aufkleber, Durchmesser 7.7cm, Mittelpunktmarkierung 0.7cm (gelocht oder transparent).
32	A4 Papier	3 Pakete	
33	Großer Umschlag	30	passend für Din A4 Papier
34	Schreibtischset	1 Set	Kleber (transparent), Schere, Heftklammern...

35	Laptop	1	Windows, für Speed Slalom und Battle
36	Trinkwasser		für Juroren
37	Trennwand (Speed Slalom)		15 ~ 20 cm hoch, 16 m lang
38	Bahnnummer (Speed Slalom)	4 Stück	30cm hoch, 25cm lang
39	Banner	1	hinter dem Wartebereich (Ergebnisse), ungefähr 3 m x 3 m
40	Wartebereich		4-er Sofa oder Stühle
41	Zeitmessanlage		Speed Slalom
42	Monitor oder TV		Großbild mit Computeranschluss, als Timer für Battle und Speed Slalom
43	Sitzbänke		Sitzplätze für 20 bis 30 Personen
44	Turnmatten		bei Indoor-Veranstaltungen, zur Polsterung an der Wand bei Speed-Slalom, Jump und Slide
45	Mülleimer/Säcke	2 Stück	
46	Wischmopp	3	saugend
47	Abzeichen		Juroren, Crew, Teilnehmer, Trainer, Teamchefs, Medien
48	Startnummern		aus Stoff, 18 cm x 12 cm, eine für jeden Teilnehmer
49	Sicherheitsnadeln		4 bis 5 pro Teilnehmer
50	Kleidung für Juroren		abhängig von der Anzahl der Juroren
51	Kleidung für Crew		
52	Crew	11	2 Check-In, 8 Cone Pickers in 2 Gruppen, 1 Protokoll
53	Kunststoffständer	4 Stück	Höhe 10cm, Breite 30cm, Länge 25cm, dreieckig
54	Medaillen		für Platz 1 bis 3 in allen Kategorien
55	Urkunde		für Platz 1 bis 6 in allen Kategorien
56	Teilnahme-Urkunde		für jeden Teilnehmer
57	Versicherung der Teilnehmer		
58	Ruhebereich für Juroren	1	
59	Ruhebereich für Teilnehmer	Mehrere Räume	
60	Medien Lounge		mit WiFi, Multiple Power Interfaces, Drinks, Snacks, Stühlen
61	Veranstaltungsbanner		
62	Podium		
63	Präsentiertablett		
64	Tablett mit rotem Tuch		
65	Utensilien für Fahnenzeremonie		
66	Team für Fahnenzeremonie		
67	Fahnen der Länder aller Teilnehmer		
68	Nationalfahnen zur Siegerehrung		
69	Nationalhymnen		
70	Hostessen		
71	Meeting Room		für Meetings der Juroren, Trainer oder Teamchefs
72	Fahnenmasten		variabel
73	Trennwand oder große Plane		zur Abtrennung des Aufwärbereichs vom Wettkampfareal

## ANHANG B: FREESTYLE SLALOM TRICK MATRIX (siehe 2.6)

*	Other	Sitting	Jumping	Wheeling	Spinning
<b>A (50-60)</b>		Toe Christie Back			Toe Footgun Spin
		Toe Christie	Toe Wiper		
					Internal / External 1 Cone 7 Back
	Butterfly	Toe Footgun Back			Internal / External Backward 7
				Wheeling Special / Wheeling Shifts / French Shift	Internal / External 7
		Teapot / Superman			
<b>B (40-50)</b>		Toe Footgun		Flipping 360 Shift / Wheeling Fishleg / Day Night	Internal / External 1 Cone 7
			Footgun Footspin Kazatchok Back		
	Toe Reverse Eagle	Christie Back			
	Cobra Back			Sewing Machine	
<b>C (30-40)</b>		Christie		Wheeling Back	
	Cobra	Footgun Back	Kazatchok		Cross Korean Volt Back
	Reverse Eagle				One Cone Cross Korean Volt
					Cross Korean Volt
	Toe Wheeling Eagle			Flat Shift / Flat Fake Wheeling Forward	Toe Wheels Spinning
			Wiper		
	Z-Eagle	Cross Sitting Heel-Toe Back Footgun Cross Sitting Heel Toe	Special Jumps		Reverse J-Turns
<b>D (20-30)</b>	Special Brush		Footspin		J-Turn
	Heel Toe Special	Sitting Heel-Toe Back			2 Feet Spin
	Eagle / Eagle Cross / Sidesurf	Sitting Heel-Toe / Full Remi			Total Cross
				Heel-Toe Back	
				Fan Volt Series / Sweepers	
<b>E (10-20)</b>	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
	Chap Chap / X		Crab		
Nelson / Nelson Back	Sitting Fish		One Foot Back Cross / Snake / Fish Cross / Snake / Fish		

\* bei stabiler Ausführung der Tricks in durchschnittlicher Geschwindigkeit in der 80 cm Cone Line über mindestens 4 Cones bzw. bei Spinning Tricks über mindestens 3 Umdrehungen

## ANHANG C: VICTORY POINT SYSTEM (siehe 2.10)

### Beispiel:

TABELLE 1: EINZELWERTUNG DER 5 JUROREN

Name	Pen	Judge 1			Judge 2			Judge 3			Judge 4			Judge 5		
		Tech	Art	Total	Tech	Art	Total	Tech	Art	Total	Tech	Art	Total	Tech	Art	Total
Skater 1	1	42	33	74	42	32	73	41	34	74	44	35	78	44	35	78
Skater 2	0	35	25	60	38	28	66	38	28	66	36	27	63	35	25	60
Skater 3	2	38	28	64	30	22	50	29	22	49	37	26	61	33	23	54
Skater 4	2	31	26	55	36	26	60	36	28	62	37	27	62	27	21	46
Skater 5	0	28	28	56	33	35	68	25	24	49	33	28	61	25	24	49
Skater 6	2,5	12	16	25,5	10	15	22,5	22	20	39,5	24	20	41,5	22	20	39,5
Skater 7	2	21	20	39	7	14	19	21	19	38	26	19	43	15	18	31
Skater 8	3	11	14	22	6,5	14	17,5	20,5	20	37,5	21	19	37	13	16	26

TABELLE 2: 5 EINZELRANGLISTEN

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

Aus der Summe der technischen und künstlerischen Note abzüglich der Strafpunkte ergeben sich die *Total Marks*. Aus der Punktwertung jedes Jurors wird so eine Rangliste erstellt. Mit Hilfe des *Victory Point Systems* wird aus den 5 Einzelranglisten die endgültige Rangliste ermittelt:

TABELLE 3: VICTORY POINT SYSTEM UND DIE ENDGÜLTIGE RANGLISTE

Name	Skater 1	Skater 2	Skater 3	Skater 4	Skater 5	Skater 6	Skater 7	Skater 8	Kriterium 1 Win Sum	Kriterium 2 Local Win Points	Kriterium 3 Technical Win Points	Kriterium 4 Total Win Points	Kriterium 5 Total Marks Sum	Final 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

**Victory Points:** Die linke Seite von Tabelle 3 zeigt die Anzahl der Juroren, die einen Skater (Zeile) gegenüber einem anderen Skater (Spalte) höher platziert haben.

#### Kriterium 1 (Hauptkriterium):

Ein Skater (Zeile) erhält je einen Siegpunkt, wenn er gegenüber einem anderen Skater (Spalte) von der Mehrzahl der Juroren höher platziert wurde (also 3 oder mehr *Victory Points* bekommen hat). Alle Siegpunkte werden addiert zur *Win Sum*, je größer die Summe, desto höher die Platzierung.

Bei Gleichstand werden nacheinander folgende Kriterien herangezogen:

**Kriterium 2:** Falls Kriterium 1 gleich ist, zählen die *Local Win Points*, d.h. die Summe der *Victory Points* der fraglichen Skater in Relation zueinander (im Beispiel: Skater 3/Zeile zu Skater 4&5/Spalte hat  $2+3 = 5$  *Local Win Points*; Skater 4/Zeile zu Skater 3&5/Spalte hat  $3+2 = 5$  *Local Win Points*, usw.).

**Kriterium 3:** Falls Kriterium 2 ebenfalls gleich ist, zählt die Summe der Technischen Noten.

**Kriterium 4:** Falls Kriterium 3 ebenfalls gleich ist, zählt die Summe aller *Victory Points*.

**Kriterium 5:** Falls Kriterium 4 ebenfalls gleich ist, zählt die Summe der Gesamtnoten (*Total marks*). Falls Kriterium 5 ebenfalls gleich ist, erhalten die Skater den gleichen Rang.

## ANHANG D: FREESTYLE SLIDES TRICK MATRIX (siehe 6.5)

*	Familie 1	Familie 2	Familie 3	Familie 4	Familie 5
A	V – <b>Toe Toe</b>	Cowboy <b>Heel Heel</b> Cowboy <b>Toe Toe</b>	8 Cross <b>Heel Heel</b> 8 Cross <b>Toe Toe</b> 8 Cross <b>Toe Heel</b>		
		Cowboy <b>Toe Heel</b> Cowboy <b>8 Wheels</b>	8 Cross <b>8 Wheels</b> Cross UFO <b>Heel Heel</b> Cross UFO <b>Toe Toe</b> Cross UFO <b>Toe Heel</b> Cross UFO <b>8 Wheels</b>		
	Cross Ern Sui <b>Heel Heel</b>			Backslide <b>Toe</b> Backslide <b>Heel</b>	
	Cross Ern Sui <b>Heel Toe</b>			Backslide <b>Toe</b>	
	Cross Ern Sui <b>Toe Toe</b>			Backslide <b>Heel</b>	
	Cross Ern Sui <b>Heel</b>		Eagle <b>Toe Toe</b>		
	Cross Ern Sui <b>Toe</b>		Eagle <b>Toe Heel</b> Eagle <b>Heel Heel</b> Eagle <b>8 Wheels</b>		
			UFO <b>Heel Heel</b> UFO <b>Toe Heel</b> UFO <b>Toe Toe</b> UFO <b>8 Wheels</b>	Backslide <b>4 Wheels</b> Fast Slide <b>4 Wheels</b>	Cross Parallel <b>Heel Heel</b> Cross Parallel <b>Toe Toe</b> Cross Parallel <b>Toe Heel</b>
	Ern Sui <b>Heel Heel</b> Ern Sui <b>Heel Toe</b> Ern Sui <b>Toe Heel</b> Ern Sui <b>Toe Toe</b> Ern Sui <b>4 Wheels</b>			Magic <b>Toe Toe</b> Magic <b>Heel Heel</b> Magic <b>Toe Heel</b>	Cross Parallel <b>8 Wheels</b>  Unity / Savanah <b>Heel Heel</b> Unity / Savanah <b>Toe Toe</b> Unity / Savanah <b>Toe Heel</b>
	C	Soyale <b>Heel Heel</b> Soyale <b>Heel Toe</b> Soyale <b>Toe Heel</b> Soyale <b>Toe Toe</b> Soyale <b>Heel</b> Soyale <b>Toe</b> Soyale <b>4 Wheels</b>			Magic <b>8 Wheels</b> Fast Wheel <b>4 Wheels</b> Fast Wheel <b>Heel</b> Fast Wheel <b>Toe</b> Fast Wheel <b>Heel Heel</b> Fast Wheel <b>Toe Toe</b> Fast Wheel <b>Toe Heel</b> Fast Wheel <b>Heel Toe</b>
		Cross Acid <b>Heel Toe</b> Cross Acid <b>Toe Heel</b> Cross Acid <b>Toe Toe</b> Cross Acid <b>Heel Heel</b> Barrow <b>Heel Toe</b> Barrow <b>Toe Heel</b> Barrow <b>4 Wheels</b> Barrow <b>Toe</b> Barrow <b>Heel</b> Cross Acid <b>8 Wheels</b> Cross Acid <b>Toe</b> Cross Acid <b>Heel</b> Acid <b>Toe Heel</b> Acid <b>Heel Toe</b> Acid <b>Toe Toe</b> Acid <b>Heel Heel</b> Acid <b>Toe</b> Acid <b>Heel</b> Acid <b>4 Wheels</b>		Powerslide <b>Toe</b> Powerslide <b>Heel</b> Powerslide <b>Toe Toe</b> Powerslide <b>Heel Heel</b> Powerslide <b>Heel Toe</b> Soul <b>Toe</b> Soul <b>Heel</b> Soul <b>4 Wheels</b>	

\*rot markiert die zum Sliden benutzten Rollen; technische Wertung bezogen auf Slides von 2m

# ANHANG E: ANERKENNUNG VON WELTREKORDEN

## 1.Speed Slalom

### 1.1. Anforderungen an den Veranstaltungsort

1.1.1. Ein Weltrekord kann nur bei Indoor-Veranstaltungen anerkannt werden. Bei Outdoor-Veranstaltungen wird das Ergebnis von zu vielen Faktoren beeinflusst. (Wind, Lichtverhältnisse, Bodengefälle, usw.)

1.1.2. Die Eigenschaften des Untergrundes müssen vom Hauptjuror überprüft und bestätigt werden. Ist er zu flexibel, kann der Rekord nicht anerkannt werden, weil sich die Zeitmessanlage vor Überqueren der Ziellinie verschoben haben kann.

1.1.3. Der Untergrund muss flach und eben sein.

### 1.2. Aufbau

Die Startlinie, die *First Cone Line* und die Ziellinie müssen in den vorgegebenen Abständen auf dem Boden klar erkennbar eingezeichnet sein.

### 1.3. Ausstattung

1.3.1. An der *First Cone Line* und der Ziellinie müssen Kameras mit Slow Motion-Aufnahmefunktion installiert sein.

1.3.2. Die elektronische Zeitmessung muss mit einer von der WSSA zugelassenen Anlage und mit automatisierten Startkommandos erfolgen.

1.3.3. Die Sensoren der Zeitmessanlage müssen an Start- und Ziellinie (40 cm hoch an der Startlinie, 20cm hoch an der Ziellinie) regelgerecht angebracht sein.

### 1.4. Juroren und Bedingungen

1.4.1. Mindestens ein Juror *Level 2* oder darüber muss anwesend sein, um zu gewährleisten, dass alle vorliegenden Regeln und das Protokoll eingehalten worden sind.

1.4.2. Der Lauf muss ohne Strafpunkte absolviert worden sein.

## 1.5. Überprüfung und Bestätigung durch die WSSA

Das WSSA-Komitee muss vor der Bestätigung des Weltrekords alle Kriterien überprüfen. Dazu muss der Juror, der Veranstalter oder der Skater, der die Aufstellung des Weltrekords für sich in Anspruch nimmt, alles notwendige Material zur Verfügung stellen, wie zum Beispiel Videomaterial des Laufes, Fotos vom Start, ein Foto der Anzeigetafel mit der erreichten Zeit, die Original-Dateien der Zeitmessung (XML File, falls vorhanden). Die Bestätigung des Weltrekords muss mindestens vom WSSA-Präsident und einem Mitglied des WSSA-Komitees, sowie dem Hauptjuror des Events unterzeichnet werden.

## 1.6. Zertifikat

Die WSSA stellt zur Anerkennung des Weltrekords ein von den oben aufgeführten Mitgliedern unterzeichnetes Zertifikat aus.

# 2. Free Jump

## 2.1. Anforderungen

Rekorde bei Outdoor- und Indoor-Veranstaltungen sind zugelassen. Der Untergrund muss einem normalen Skate-Untergrund entsprechen. Er sollte nicht zu flexibel sein und dem Skater beim Sprung durch einen zusätzlichen Abstoß keine Wettbewerbsvorteile verschaffen.

## 2.2. Aufbau

Die Ziellinie muss im Wettkampfareal eingezeichnet sein.

## 2.3. Ausstattung

2.3.1. Die Sprunganlage muss sauber präzise genug sein. Für die Anerkennung des Weltrekords muss dies vom Hauptjuror oder einem *Level 3* Juror nach dem Wettkampf bestätigt werden.

2.3.2. Ausschlaggebend für die Höhe ist die Mitte der Latte. Im Falle eines neuen Weltrekords muss der verantwortliche Juror die Höhe der Lattenmitte nach dem Sprung überprüfen und bestätigen.

2.3.3. Die Latte muss mindestens 3m breit sein.



## 2.4. Juroren

Mindestens ein Juror *Level 2* oder darüber muss anwesend sein, um zu gewährleisten, dass alle vorliegenden Regeln und das Protokoll eingehalten worden sind.

## 2.5. Überprüfung und Bestätigung durch die WSSA

Das WSSA-Komitee muss vor der Bestätigung des Weltrekords alle Kriterien überprüfen. Dazu muss der Juror, der Veranstalter oder der Skater, der die Aufstellung des Weltrekords für sich in Anspruch nimmt, alles notwendige Material zur Verfügung stellen, wie zum Beispiel Videomaterial und Fotos vom Sprung, ein Foto der Sprunganlage. Die Bestätigung des Weltrekords muss mindestens vom WSSA-Präsident und einem Mitglied des WSSA-Komitees, sowie dem Hauptjuror des Events unterzeichnet werden.

## 2.6. Zertifikat

Die WSSA stellt zur Anerkennung des Weltrekords ein von den oben aufgeführten Mitgliedern unterzeichnetes Zertifikat aus.

## ANHANG F: AUSNAHMELISTE JUNIOREN/SENIOREN

Die folgenden Skater werden nur in der Kategorie SENIOREN an Wettkämpfen teilnehmen:

### Herren

#	Name	Geburtsdatum	Land	WSSA ID
1	TIMCHENKO SERGEY	2002.03.13	RUS	1901510000281

### Damen

#	Name	Geburtsdatum	Land	WSSA ID
1	ZENKOVA ANASTASIA	2002.04.14	RUS	2901510001458