



قوانین WSSA – ژانویه ۲۰۱۷

ورژن 20170306 1.5.4



کلاسیک فری استایل اسلalom
پیر فری استایل اسلalom
اسپید اسلalom
بتل فری استایل اسلalom
فری استایل اسلاید
فری جامپ

ترجمه: بهروز افضلی بروجنی
مدرس فدراسیون اسکیت ج.ا.ا.
سر داور مسابقات اسپید اسلalom

مقدمه مترجم:

با توجه به اینکه رشته فری استایل در مسابقات قهرمانی آسیا و جهان می‌تواند نقش مهمی را در مدال‌آوری و رتبه‌بندی کشورها داشته باشد، و نیز با توجه به لزوم ترجمه دقیق قوانین و نه ترجمه تحت‌اللفظی یا استنباطی قوانین که نیازمند آگاهی کامل از قوانین و مقررات هر رشته و نیز داشتن دانش ترجمه آکادمیک است، لذا تصمیم گرفتم که به دلیل اهمیت قوانین داوری در نتیجه‌گیری تیم‌های کشور عزیزم، کتاب قوانین داوری را به دقت ترجمه کنم تا بازیکنان تیم‌های ملی و تیم‌های باشگاهی، مسئولان، مدیران، داوران بین‌المللی و دیگر دست‌اندرکاران با مطالعه این کتاب از وظایف و حقوق خود و نیز مسائل مختلف اداری، مالی، میزبانی، فنی و داوری مطلع شوند.

رشته مہیج و پرطرفدار فری استایل در بخش آقایان و نیز بانوان می‌توانند حضور درخشانی را از خود در میدان آسیایی و جهانی به ورثه حضور برسانند، لذا برای دست یافتن به این مهم لازم است تا از قوانین مختلفی که دبلو اس اس ای برای این رشته وضع کرده است، آگاهی کافی را داشته باشند.

امیدوارم که این ترجمه شرایط پیشرفت و ترقی بیشتر کشور عزیزم را در عرصه‌های مختلف ملی و بین‌المللی فراهم کند. بی‌گمان این ترجمه از اشتباهات و نقص‌ها مبرا نیست بنابراین از همه کارشناسان اهل فن و دوستان عزیز خواهشمند است تا نکاتی را که به نظر آن‌ها می‌رسد به پست الکترونیک این جانب^۱ بفرستند تا در ویرایش بعدی این کتاب از این نکات ارزشمند بهره گرفته شود.

بهروز افضلی - بهار ۹۶

^۱ . asad.afzali@gmail.com

فهرست

۱. قوانین مسابقات اسکیت فری استایل

- ۱.۱. گروه‌بندی‌های مسابقات
- ۲.۱. مقررات ثبت‌نام
- ۳.۱. محدوده مسابقات و محل قرارگیری موانع
- ۴.۱. پیش‌بینی‌های احتیاطی
- ۵.۱. محدوده گرم کردن
- ۶.۱. اسکیت‌های مجاز
- ۷.۱. موانع مسابقات رسمی
- ۸.۱. شماره ثبت‌نام
- ۹.۱. تجهیزات مسابقات
- ۱۰.۱. ضد دوپینگ

۲. کلاسیک فری استایل اسلalom

- ۱.۲. محدوده مسابقات
- ۲.۲. مقررات مسابقات
- ۳.۲. نیازمندی‌های زمان‌بندی
- ۴.۲. پوشش لباس
- ۵.۲. رفتار عملکردی
- ۶.۲. ساختار رتبه‌بندی
- ۷.۲. امتیازدهی
- ۸.۲. درجه‌بندی خطا
- ۹.۲. مانع جمع‌کن‌ها
- ۱۰.۲. رنکینگ

۳. پیر کلاسیک فری استایل اسلalom

- ۱.۳. محدوده مسابقات
- ۲.۳. مقررات مسابقات
- ۳.۳. نیازمندی‌های زمان‌بندی
- ۴.۳. پوشش لباس

- ۵,۳. رفتار عملکردی
- ۶,۳. ساختار درجه‌بندی
- ۷,۳. امتیازدهی
- ۸,۳. درجه‌بندی خطا
- ۹,۳. مانع جمع‌کن‌ها
- ۱۰,۳. رنکینگ

۴. اسپید اسلalom

- ۱,۴. محدوده مسابقات
- ۲,۴. مقررات مسابقات
- ۳,۴. نیازمندی‌های اسپید اسلalom
- ۴,۴. درجه‌بندی خطا
- ۵,۴. مانع جمع‌کن‌ها
- ۶,۴. رنکینگ

۵. بتل فری استایل اسلalom

- ۱,۵. محدوده مسابقات
- ۲,۵. ترکیب گروه‌ها
- ۳,۵. مقررات مسابقات
- ۴,۵. بهترین حرکت و آخرین حرکت
- ۵,۵. نیازمندی‌های تکنیکی
- ۶,۵. خطاها
- ۷,۵. مانع جمع‌کن‌ها
- ۸,۵. رنکینگ

۶. فری استایل اسلاید (فُرمت بتل)

- ۱,۶. محدوده مسابقات
- ۲,۶. ترکیب گروه‌ها
- ۳,۶. مقررات مسابقات
- ۴,۶. بهترین اسلاید
- ۵,۶. نیازمندی‌های تکنیکی
- ۶,۶. خطاها

۷,۶. رنکینگ

۷. فری جامپ

۱,۷. محدوده و تجهیزات

۲,۷. مسابقه‌دهنده‌ها

۳,۷. مقررات رقابت

۴,۷. تساوی‌ها

پیوست الف: فهرست نیازمندی‌های مسابقات

پیوست ب: هرَم حرکات فری استایل اسلالم

پیوست پ: سیستم امتیاز پیروزی

پیوست ت: هرَم حرکات اسلاید

پیوست ث: پروتکل و نیازمندی‌ها برای رکوردهای جهانی معتبر

پیوست ج: فهرست اسکیت سواران استثناء

۱. قوانین مسابقات اسکیت فری استایل^۱:

۱.۱. گروه‌بندی مسابقات

مسابقات اسکیت فری استایل شامل تمام یا برخی از گروه‌بندی‌های زیر می‌شود: کلاسیک فری استایل اسلalom، پیر فری استایل اسلalom، اسپید اسلalom، بتل فری استایل اسلalom، فری استایل اسلاید و فری جامپ.

۱.۲. مقررات ثبت‌نام

۱.۲.۱. مسابقه‌دهندگان باید مدارک شناسایی معتبر و تابعیت کشور با شماره شناسایی یا ID (آی دی)^۲ WSSA خود را ارائه دهند (برای مثال پاسپورت).

۱.۱.۲.۱. در مسابقه‌ای که مسابقه‌دهنده، ملیت خود را تغییر می‌دهد، ملیت جدید او باید دست‌کم برای ۱ سال باقی بماند و ID جدید WSSA را دریافت خواهد کرد. یک اسکیت سوار نمی‌تواند ملیت خود را در خلال یک فصل (۱ ژانویه تا ۳۱ دسامبر) بعد از تأیید ملیت یا ثبت در نخستین مسابقه خود تغییر دهد. در مواردی که یک اسکیت سوار مایل است که تابعیت کشور خود را تغییر دهد، باید به تصویب WSSA برسد.

۱.۲.۲. اگر تعداد مردان و زنان شرکت‌کننده کافی باشد، گروه‌بندی مسابقه باید به دو گروه زن و مرد تقسیم شود. در غیر این صورت، مسابقه را می‌تواند بدون تقسیم‌بندی جنسی برگزار کرد. تصمیم نهایی به تشخیص سر داور مسابقه و برگزارکننده رویداد است.

1. Freestyle Skating

2. Identification

۱،۲،۳. اگر تعداد رقابت کننده از نظر تقسیم‌بندی سنی کافی باشد، گروه‌بندی مسابقات شامل بتل را می‌توان به دو گروه سنی جوانان^۱ و بزرگسالان^۲ تقسیم کرد. تصمیم نهایی به عهده سر داور و برگزارکننده مسابقات است.

۱،۲،۳،۴. بیشتر از ۱۰ سال و کمتر از ۱۶ سال برای جوانان و بالای ۱۶ سال برای بزرگسالان. برای مثال، برای سال ۲۰۱۷، جوانان متولدین بین ۱ ژانویه ۲۰۰۱ تا ۳۱ دسامبر ۲۰۰۷ و بزرگسالان متولدین قبل از ۳۱ دسامبر ۲۰۰۰ طبقه‌بندی خواهند شد. نکته: در موارد خاصی که اسکیت سوارهای رده سنی جوانان در مسابقات قهرمانی جهان (WFSC)، مسابقات قهرمانی آسیا^۳ و مسابقات قهرمانی اروپا^۴ ۲۰۱۴ به‌عنوان رده سنی بزرگسالان (فهرست در پیوست ج) شرکت می‌کنند، قبل از اینکه این قاعده اعمال شود، می‌توانند گروه‌بندی سنی خود را در آغاز فصل ۲۰۱۵ برای بار اول و آخر انتخاب کنند.

۱،۲،۴. هر تغییری در جزئیات ثبت‌نام شامل نام‌ها برای پیر فری استایل، باید قبل از آخرین مهلت برای ثبت‌نام انجام شود. تغییرات بعد از آخرین مهلت ثبت‌نام پذیرفته نخواهد شد.

۱،۲،۵. رقابت کننده‌هایی که قبل از آخرین مهلت نام‌نویسی^۵ از سوی سازمان دهنده مسابقه، نام‌نویسی نشده باشند، از آن رده سنی حذف خواهند شد.

1. Junior

2. Senior

3. Asian Championships

4. Europe Championships

5. Check-in

۱.۳. محدوده مسابقه و محل قرارگیری موانع

۱.۳.۱. سطح محدوده مسابقه باید برای اسکیت سواری فری استایل مناسب باشد (برای مثال: یکنواخت، مسطح، دارای چسبندگی).

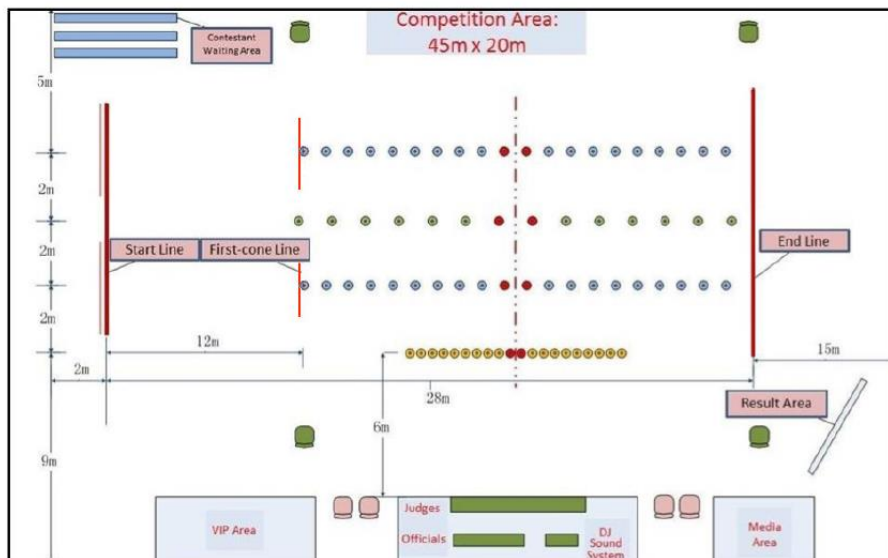
۱.۳.۲. باید ۴ خط مانع با ۲ متر فاصله بین هر خط وجود داشته باشد.

۱.۳.۲.۱. خطوط به ترتیب با نزدیکترین خط به داوران از ۵۰، ۸۰، ۱۲۰ و ۸۰ سانتیمتر شروع می‌شود.

۱.۳.۲.۲. مرکز هر خط باید با میز داوران تنظیم شود.

۱.۳.۲.۳. خطوط مانع برای ۵۰ و ۸۰ سانتیمتر شامل ۲۰ مانع است. خط مانع برای ۱۲۰ سانتیمتر تنها ۱۴ مانع است.

۱.۳.۲.۴. نشانگر مانع باید به قطر ۷،۷ سانتیمتر و نقطه مرکزی به قطر ۰،۷ سانتیمتر باشد.



شکل ۱-۴: آرایش کلی محدوده مسابقات

۱,۴. پیش‌بینی‌های احتیاطی

محدوده رقابت باید برای رقابت‌کننده‌ها ایمن باشد.

۱,۵. محدوده گرم کردن (وارم آپ)^۱:

اگر فضای محل رقابت اجازه دهد، محدوده گرم کردن باید برای رقابت‌کننده‌ها تدارک دیده شود. سطح این زمین باید با سطح محدوده رقابت مشابه باشد.

۱,۶. اسکیت‌های مجاز:

۱,۶,۱. رقابت‌کننده‌ها اجازه دارند تا هر نوع اسکیت چرخ‌دار (رولر)^۲

(اینلاین^۳ یا کواد^۴) را برای رقابت بپوشند.

۱,۶,۲. رقابت‌کننده‌ها باید اطمینان داشته باشند که اسکیت‌های

آن‌ها ایمن و آماده برای استفاده است.

۱,۶,۳. سر داور این اختیار را دارد که اسکیت غیر ایمن یا دارای

مزیت ناعادلانه را پذیرش نکند.

۱,۷. موانع رسمی مسابقات

۱,۷,۱. ابعاد موانع مسابقات شامل: ارتفاع ۷,۶ تا ۸ سانتیمتر، قطر

پایه‌ای ۷,۴ تا ۷,۵ و قطر بالایی ۲,۵ تا ۲,۷ است.

۱,۷,۲. جنس مانع باید در پایه به قدر کافی سخت باشد که از توقف

چرخ‌ها در زمان برخورد به موانع جلوگیری نکند.

1. Warm Up

2. Roller

3. Inline

4. Quad

۱,۸. شماره ثبت نام

برچسب‌های شماره باید از سوی برگزارکننده رویداد برای رقابت‌های ۳ مانع و بالاتر برای اسپید اسلalom و پرش فراهم شود. سر داور تعیین خواهد کرد که در کجا و در چه زمان باید برچسب‌ها از سوی رقابت کننده‌ها بسته به آرایش محدوده مسابقه نشان داده شود. هیچ تغییر برچسب شماره‌ای مجاز نیست.

۱,۹. تجهیزات رقابت

تجهیزات باید مطابق رهنمودها در پیوست الف (فهرست تجهیزات رقابت) باشد.

۱,۱۰. ضد دوپینگ

هر رقابت کننده ممکن است برای آزمایش حین رقابت در رقابت‌های دبلیو اس اس ای (WSSA)^۱ و آزمایش بعد از رقابت در هر زمان و مکان فراخوانده شود. رقابت کننده‌ها باید برای کنترل دوپینگ در زمان درخواست از سوی یک مسئول رسمی برای انجام آزمایش تسلیم شوند. به تازگی WSSA قوانین ضد دوپینگ فدراسیون‌های ملی و فدراسیون بین‌المللی رولر اسکیت (فیرس)^۲ را دنبال می‌کند.

۲. کلاسیک فری استایل اسلalom^۳

اسکیت‌سوارها یک اجرای رقص گونه با موسیقی منتخب خود را آماده می‌کنند که در یک زمان مجاز معین در رقابت انجام دهند.

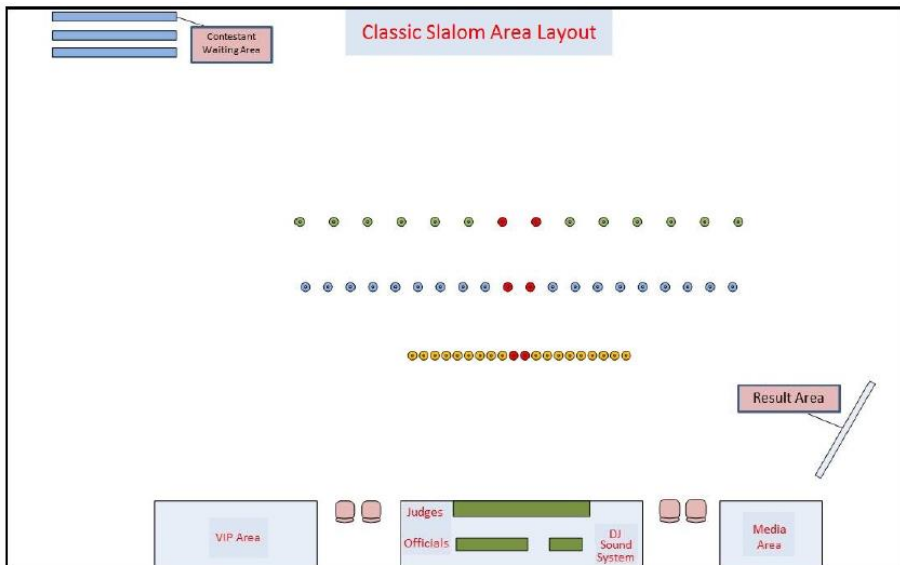
¹. World Slalom Skaters Association

². Federation International Roller Sport (FIRS)

³. Classic Freestyle Slalom

۱.۲. محدوده رقابت

- ۱.۱،۲. سه خط مانع با دو متر فاصله بین هر خط وجود دارد.
- ۱.۱،۱،۲. خطوط به ترتیب از نزدیکترین خط به داوران با ۵۰، ۸۰ و ۱۲۰ سانتیمتر شروع می‌شود.
- ۲.۱،۱،۲. خطوط مانع برای ۵۰ و ۸۰ سانتیمتر شامل ۲۰ مانع اما برای ۱۲۰ سانتیمتر تنها ۱۴ مانع است.
- ۳.۱،۱،۲. مرکز هر خط باید با میز داوران هم‌راستا باشد.



شکل ۲-۴: آرایش محدوده رقابت کلاسیک فری استایل اسلalom

۲.۲. قوانین رقابت

- ۱.۲،۲. تنها یک دور مسابقه برای کلاسیک فری استایل اسلalom وجود دارد، باوجوداین سازمان دهنده‌های محلی می‌توانند دورهای مقدماتی^۱ برگزار کنند، اگر شمار زیادی اسکیت سوار در یک گروه وجود داشته باشد.
- ۱.۱،۲،۲. برای دورهای مقدماتی، اسکیت سوارهای سطح بالا به‌طور خودکار از قبل انتخاب می‌شوند و اسکیت سوارهای باقیمانده به دو

¹. Qualification Round

گروه بر طبق رنکینگ جهانی فری استایل WSSA خود تقسیم می‌شوند. سر داور دربارهٔ تعداد اسکیت سوارهای از قبل انتخاب‌شده (از گروه‌های مقدماتی) و شمار اسکیت سوارهای راه‌یافته به دور پایانی^۱ تصمیم‌گیری می‌کند.

۲،۱،۲. گروه‌بندی دور مقدماتی باید بر طبق نوع توزیع زیر باشد:

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

شکل ۳-۴: مثالی از گروه‌بندی مقدماتی کلاسیک فری استایل اسلalom

این جدول مثالی از توزیع گروه مقدماتی در یک گروه ۴۰ نفری اسکیت سوار است. ۱۶ اسکیت سوار سطح بالا برای دور پایانی و اسکیت سوارهای ۱۷ تا ۴۰ در چند (برای مثال: ۴) گروه مقدماتی پخش می‌شوند. تنها نفرات نخست (برای مثال: دو نفر نخست) از هر گروه مقدماتی به دور پایانی خواهند رسید (و اجرای خود را برای مرتبهٔ دوم انجام می‌دهند). دور پایانی شامل ۱۶ اسکیت سوار برتر و اسکیت سوارهای منتخب (برای مثال: ۸ نفر)، یعنی ۲۴ اسکیت سوار می‌شود.

۳،۱،۲،۲. نیازمندی‌ها و مقررات عملکرد دور مقدماتی مشابه با دور پایانی است.

۴،۱،۲،۲. دور پایانی شامل اسکیت سوارهای برتر و اسکیت سوارهای منتخب خواهد بود.

۲،۲،۲. ترتیب اسکیت‌سوارها برای شروع کار خود بر مبنای آخرین رده‌بندی جهانی فری استایل WSSA است که با پایین‌ترین رده شروع می‌شود. اسکیت سوارهای فاقد رده

¹. Final Round

به‌طور تصادفی در آغاز لیست افزوده شده و به‌عنوان نخستین نفر، کار خود را شروع می‌کنند.

۳,۲,۲. اسکیت‌سوارها باید کار خود را در ۳ خط مانع ۵۰، ۸۰ و ۱۲۰ سانتیمتر انجام دهند و از هر فاصله مانع عبور کنند.

۴,۲,۲. بلافاصله، بعد از اینکه کار یک اسکیت سوار پایان یافت، اسکیت سوار بعدی به محدوده رقابت برای گرم کردن فراخوانده می‌شود، درحالی که داوران، رقابت کننده قبلی را رتبه‌بندی می‌کنند.

۵,۲,۲. مربیان و هدایت‌کننده‌های تیم می‌توانند اسکیت سوارهای خود را به محدوده نتیجه^۱ همراهی کنند، درحالی که برای اعلام نتیجه منتظر می‌مانند.

۳,۲. نیازمندی‌های زمان‌بندی

۱,۳,۲. زمان‌بندی برای کلاسیک فری استایل اسلalom ۱۰۵ تا ۱۲۰ ثانیه (۱ دقیقه و ۴۵ ثانیه تا ۲ دقیقه) است.

۱,۱,۳,۲. زمان‌بندی با شروع موسیقی آغاز می‌شود. موسیقی زمانی آغاز می‌شود که اسکیت سوار آماده است.

۲,۱,۳,۲. اجرا، زمانی پایان می‌یابد که یا اسکیت سوار علامت پایان کار خود را نشان دهد یا موسیقی متوقف شود.

۴,۲. لباس

۲,۴,۲. لباس می‌تواند شخصیت موسیقی را بازتاب دهد اما تا زمانی که برای اسکیت‌سواری مناسب و باوقار است.

۱,۲,۴,۲. لباس نباید ماهیتی بیش از حد آشکار و جنسی باشد.

۳,۴,۲. لوازم جانبی و پراپز^۲ مجاز نیست.

۱,۳,۴,۲. اگر بخشی از یک لباس عمداً جدا یا پرتاب شود بنابراین به‌عنوان پراپز در نظر گرفته می‌شود.

¹. Result Area

². Props

۲،۳،۴،۲. موضوعات لباس‌های مجهول به تصمیم سر داور است.

۵،۲. رفتار عملکردی

۱،۵،۲. حرکات یا اشارات بی‌احترامی (برای مثال: جنسی، شدید و توهین‌آمیز)، به‌ویژه به‌سوی داوران، مناسب نیست و اسکیت‌سوار را می‌تواند تنبیه و اخراج کرد.

۲،۵،۲. استفاده از آهنگ‌های نژادپرستانه، سیاسی، خشونت‌آمیز یا بی‌ادبانه و آهنگ‌هایی از این‌دست، اکیداً غدغن است. اسکیت‌سواری که از این قوانین تخطی کند، از طریق عمل انضباطی (کاهش امتیازات، کاهش رتبه‌بندی، دیسکالیفه و جریمه مالی) تنبیه خواهد شد. همچنین، در صورتی که هر شکایتی بعد از مسابقه از اشخاص ثالث دریافت شود، همان اعمال انضباطی را می‌توان برای اسکیت‌سوار در نظر گرفت.

۶،۲. ساختار رتبه‌بندی^۱

نتیجه پایانی اجرای اسکیت‌سوار برای کلاسیک فری استایل اسلalom بر مبنای دو نوع ساختار رتبه‌بندی یعنی امتیاز تکنیکی و امتیاز هنری است. امتیاز هنری تا حدی وابسته به سطح مهارت تکنیکی است.

۱،۱،۶،۲. رتبه‌بندی تکنیکی

امتیاز تکنیکی بر مبنای موارد زیر است:

۱،۱،۶،۲. سختی حرکت یا فن مارپیچ^۲ (هرم حرکات در پیوست ب را ببینید). امتیاز فنی به واسطه "رقص پای (فوت ورک) فری استایل"^۳ انجام شده از سوی یک اسکیت‌سوار نیز تحت تأثیر قرار می‌گیرد. سختی، سرعت و تنوع حرکات انجام شده به یک امتیاز فنی بالاتر منجر خواهد شد. فوت ورک فری استایل ساده یا پایه به کاهش امتیاز فنی منجر خواهد شد. سطوح فنون یا حرکات (از ماتریکس) اجباری هستند تا از سوی داوران در مورد حرکاتی دنبال شوند که به یک روش

¹. Grading

². Slalom Tricks

³. Freestyle Footwork

مناسب (متوسط سرعت، خط موانع ۸۰ سانتیمتر، حداقل ۴ مانع یا ۳ دور یا گردش برای حرکات اسپینینگ) انجام می‌شود.

۲،۱،۶،۲. تنوع: اسکیت‌سوارها به‌منظور انجام و یکپارچه کردن، به تنوعی از حرکات و فنون مارپیچ شامل نشستنی^۱، چرخشی^۲، تک چرخ^۳ و فنون دیگر تشویق می‌شوند.

تعداد حداقل حرکات مجاز برای عملکرد، ۸ حرکت (در خانواده‌های مختلف و در هر نسبت) است، اگر اسکیت‌سوار حرکات کمتری (یا کمتر از ۸ حرکت) به طور موفق انجام شده) انجام دهد – او از سوی داوران در امتیاز تنوع تکنیک جریمه می‌شود.

۲،۱،۶،۲. پیوستگی: حرکات باید به‌گونه‌ای ترکیب شود که به رقابت‌کننده، اجازه حرکت به‌طور پیوسته را بدهد.

۳،۱،۶،۲. سرعت و آهنگ حرکت (ریتم): سرعت مارپیچ اسکیت‌سوار، سختی تکنیکی مارپیچ آن را تحت تأثیر قرار می‌دهد. تغییرات کنترل‌شده در سرعت، کنترل خوب حرکات انجام‌شده را نشان می‌دهد.

۲،۶،۲. رتبه‌بندی نمایشی (هنری)

داوران در امتیاز هنری نمایش انجام شده از سوی اسکیت‌سوار تأمل می‌کنند. توانایی شخصی به منظور انجام یک عملکرد کامل با ترکیب خوبی از حرکات بدن (عناصر رقص)، فری استایل، موسیقی و قدرت. تمام این جزئیات باید به یک روش متداول ترکیب شود و منطقی باشد.

امتیاز نمایشی باید پیرو طیفی دستورالعمل از امتیاز تکنیکی ± 10 باشد و بر مبنای موارد زیر است:

۱،۲،۶،۲. عملکرد بدنی: اسکیت‌سوارها باید توانایی ترکیب حرکات بدنی در

اسکیت‌سواری خود را نشان دهند. اسکیت‌سوارها باید به دست‌ها، سر و بدن خود نیز در زمان اجرای مارپیچ توجه کنند.

1. Sitting

2. Spinning

3. Wheeling

۲،۲،۶،۲. بیان موسیقی: انتخاب موسیقی باید مکمل و سازگار با سرعت اسکیت‌سواری اسکیت سوار باشد. عملکرد باید با گام موسیقی برای بیان حالت، ریتم و سرعت موسیقی طراحی شود. حرکات به موقع انجام شده با ریتم موسیقی نیز نشان‌دهنده موفقیت است.

۳،۲،۶،۲. مدیریت حرکات: این ملاک در مورد جا دادن حرکات در دل موسیقی و بین خطوط مانع است.

۱،۳،۲،۶،۲. طراحی رقص (کورئوگرافی)^۱ باید با وقفه‌ها و تغییرات در موسیقی منطبق باشد.

۲،۳،۲،۶،۲. اسکیت‌سوارها نیز تشویق می‌شوند که حرکات چالش‌برانگیزی را در بین خطوط مانع و نه فقط در پایان قرار دهند.

۳،۳،۲،۶،۲. تمام جنبه‌های عملکرد باید به داخل خطوط مانع هدایت شود. امتیاز مدیریت حرکت کاهش خواهد یافت اگر یک اسکیت سوار زمان بسیاری زیادی را خارج از خطوط مانع سپری کند.

۷،۲. امتیازدهی

امتیاز حداکثر برای مسابقه کلاسیک فری استایل اسلalom ۱۰۰ نمره است. برای این رتبه‌بندی، دو مؤلفه وجود دارد. امتیاز تکنیکی از ۱۰ تا ۶۰ نمره و امتیاز نمایشی از ۰ تا ۷۰ نمره است. امتیاز نهایی به نزدیک‌ترین رقم اعشار برای تعیین نتیجه نهایی گرد می‌شود.

۱،۷،۲. درجه استاندارد حرکت و نیازمندی‌های کلی

۱،۱،۷،۲. درجه استاندارد حرکت یک علامت مبنا برای داوران برای تعیین توانایی اسکیت سوار در تسلط بر حرکت است. فرض کنید که حرکات به نرمی و با سرعت روی یک خط مانع ۸۰ سانتیمتر انجام می‌شود (به‌عنوان زمینه اجرای متوسط).

۲،۱،۷،۲. حرکات باید روی دست‌کم ۴ مانع یا با ۳ دور اسپین اجرا شود.

¹. Choreography

۳,۱,۷,۲. تبدیل‌ها، تعویض پا یا تغییر جهت‌ها از یک حرکت به حرکت دیگر از خانوادهٔ مشابه یا متفاوت مجاز است. باوجوداین، تبدیل باید بدون وقفه انجام شود.

۴,۱,۷,۲. حرکات و تبدیل‌ها باید از سوی اسکیت سوار به وضوح و با دقت انجام شود. در صورتی که یک داور دربارهٔ اجرای حرکت (کیفیت حرکت، تیپینگ^۱، تعداد موانع و اسپین‌ها، لمس زمین در خلال پرش‌ها، از دست دادن مسیر و غیره) شک داشته باشد – داوران آن حرکت یا تبدیل را معتبر نخواهد دانست و تنها قسمتی محاسبه می‌شود که به صورت صحیح انجام شده است.

۱,۷,۲. خانواده‌های حرکتی و نیازمندی‌های ویژه

۱,۲,۷,۲. حرکات نشستنی: اسکیت سوار باید همیشه در زمان انجام حرکات روی موانع، در پوزیشن اسکات^۲ باشد درحالی که کمر آن‌ها در زیر سطح زانو قرار دارد.

۲,۲,۷,۲. حرکات پریدنی^۳: پاهای اسکیت سوار باید از سطح زمین جدا شود.

۳,۲,۷,۲. حرکات چرخشی (اسپین): دست‌کم یک چرخ اسکیت اسکیت سوار باید با زمین در هنگام اسپین در تماس باشد و داخل خط مانع در خلال چرخش باقی بماند.

۴,۲,۷,۲. حرکات تک چرخ: حرکاتی که به سمت جلو (خواه با حرکت به سمت جلو^۴ یا حرکت به سمت عقب^۵) و داخل خط مانع با تنها یک چرخ در تماس با زمین انجام می‌شود.

۵,۲,۷,۲. حرکات دیگر: حرکاتی که شامل حرکات نشستنی، پرشی، چرخشی و تک چرخ نیست.

1. Tapping

2. Squatting Position

3. Jumping Tricks

4. Frontwards

5. Backwards

۸,۲. درجه‌بندی خطاها

۱,۸,۲. خطاهای زمانی

اگر اسکیت سوار قبل از ۱۰۵ ثانیه یا بعد از ۱۲۰ ثانیه کار خود را پایان دهد، ۱۰ امتیاز منفی دریافت می‌کند.

۲,۸,۲. خطاهای مربوط به حرکت موانع و رد کردن فاصله موانع

۱,۲,۸,۲. هر مانع ضربه خورده یا مانعی که به اندازه‌ای از روی علامت

خود حرکت کند که نقطه مرکزی آن نمایان شود، باعث دریافت ۰,۵ امتیاز منفی می‌شود.

۱,۱,۲,۸,۲. در موارد استثنایی که به موجب آن اسکیت سوار

با ضربه‌ای، یک مانع را به خارج از محل علامت‌گذاری خود هدایت کند و مانع دوباره به محل علامت‌گذاری خود بازگردد، هیچ خطایی برای آن مانع لحاظ نمی‌شود.

۲,۱,۲,۸,۲. اگر یک مانع به مانعی دیگر برخورد کند، ۰,۵

امتیاز منفی برای هر مانع تعیین می‌شود.

۲,۲,۸,۲. اگر اسکیت سوار از بیشتر از ۵ فاصله مانع عبور نکند، ۵ امتیاز منفی

به او داده خواهد شد.

۳,۸,۲. خطاهای اشتباه

از دست دادن‌های تعادل، افتادن‌ها یا اشتباه‌ها در زمان اجرا جریمه دارد. از دست دادن تعادل از سوی داوران امتیاز^۱ و افتادن‌ها از سوی داور خطا^۲ مورد جریمه واقع می‌شود (ماده ۵,۸,۲ را مشاهده کنید).

۲,۳,۸,۲. برای از دست دادن‌های تعادل، طیف امتیاز منفی از ۰,۵ تا ۱,۵ است.

برای افتادن (زمین خوردن)، طیف امتیاز منفی از ۲ تا ۵ است.

1. Scoring Judge

2. Penalty Judge

۴,۸,۲. قطع اجرا

۱,۴,۸,۲. اگر اسکیت سوار در حال اجرا به واسطه قطع خارجی توقف کند، هیچ خطای برای اجرای دوباره لحاظ نمی‌شود. اجرای دوم باید از آغاز شروع شود و از نقطه انقطاع اجرای نخست، داوری خواهد شد.

۲,۴,۸,۲. اگر رقابت کننده در حال اجرا به واسطه قطع اختیاری توقف کند، برای اجرای دوباره ۵ امتیاز منفی لحاظ می‌شود.

۵,۸,۲. موسیقی دریافت شده بعد از آخرین مهلت

۱,۵,۸,۲. اگر موسیقی اسکیت سوار بعد از آخرین مهلت واگذاری دریافت شود، ۱۰ امتیاز منفی داده می‌شود.

۲,۵,۸,۲. اگر موسیقی اسکیت سوار قبل از پایان جلسه سرپرستان تیم‌ها یا در صورت نبود جلسه سرپرستان تیم‌ها، قبل از ساعت ۶ بعد از ظهر به وقت محلی روز قبل از مسابقه دریافت نشود، اسکیت سوار اجازه شرکت در مسابقه را نخواهد داشت.

۶,۸,۲. جدول مرجع داور خطا (جدول ۱-۴)

نوع خطا	امتیاز منفی	توضیحات
افتادن	۲	افتادن آرامی که هیچ تأثیری روی اجرا نداشته باشد.
افتادن شدید	۵	افتادن کامل روی زمین.
زمان اجرا	۱۰	پایان دادن اجراء قبل یا بعد از طیف زمانی مجاز (۱۰۵ تا ۱۲۰ ثانیه).
قطع اجرا	۵	قطع اجرا از سوی اسکیت سوار. تشخیص سر داور
موانع حرکت کرده	۰,۵	برای هر مانع حرکت کرده (یا ضربه خورده)
از دست دادن فاصله مانع	۵	برای بیشتر از ۵ فاصله مانع از دست داده شده
فقدان لباس	۲	پوشش لباس شامل عینک و رها کردن
پراپ لباس	دیسکالیفه	استفاده از لباس به عنوان پراپ
خطای موسیقی	۱۰	ارائه موسیقی بعد از آخرین مهلت

۹,۲. مانع جمع کن‌ها

- ۱,۹,۲. مانع جمع کن‌ها بعد از پایان اجرای اسکیت سوار، باید منتظر دستور داورِ خطا قبل از جای گذاری دوبارهٔ موانع حرکت کرده باشند.
- ۲,۹,۲. مانع جمع کن‌ها نباید در زمان انجام وظیفه اسکیت بیوشند.

۱۰,۲. رتبه‌بندی (رنکینگ)

- ۱,۱۰,۲. رنکینگ پایانی بر مبنای مقایسهٔ بین هر رنکینگِ فردیِ داورِ امتیاز دهنده و نیز سیستم امتیاز پیروزی^۱ است (پیوست پ مربوط به امتیاز پیروزی را مشاهده کنید).
- ۲,۱۰,۲. رنکینگ‌هایِ فردیِ داورِ امتیاز دهنده بر مبنای امتیازدهی آن‌ها و نیز خطاهای لحاظ شده از سوی داورِ خطا است که به‌طور مستقیم از هر امتیاز شخصی کسر شده است.

۳. پیر کلاسیک فری استایل اسلalom^۲

دو اسکیت سوار یک اجرای طراحی شده با موسیقی منتخب خود را آماده می‌کنند که در یک مدت‌زمان مجاز معین در رقابت اجرا کنند. امتیازدهی بر مبنای هم‌زمانی، بیان موسیقی و نیز تکنیک است.

۱,۳. محدودهٔ رقابت

محدودهٔ رقابت اسلalom دونفره مشابه با محدودهٔ مسابقهٔ کلاسیک اسلalom است (ماده ۱,۲ را مشاهده کنید).

1. Victory Point System

2. Pair Classic Freestyle Slalom

۲.۳. مقررات رقابت

- ۱،۲،۳. غیر از ترتیب توالی، قوانین برای اسلalom دونفره مشابه با کلاسیک فری استایل اسلalom است (ماده ۲،۲ را مشاهده کنید).
- ۲،۲،۳. ترتیب توالی بر اساس رنکینگ جهانی پیر فری استایل ایجاد می‌شود.
- ۳،۲،۳. در مورد مسابقات قهرمانی جهان و قاره‌ای فری استایل، هر دو اسکیت سوار باید ملیت یکسان داشته باشند.
- ۴،۲،۳. به هر دو نفر هم‌تیمی، یک آی دی WSSA برای رنکینگ جهانی پیر داده خواهد شد.
- ۱،۴،۲،۳. به اسکیت‌سواری که در بیشتر از یک گروه هم‌تیمی است، بیشتر از یک شماره آی دی برای رنکینگ جهانی داده خواهد شد.

۳.۳. نیازمندی‌های زمانی

- ۱،۳،۳. غیر از مدت‌زمان، نیازمندی‌های زمانی برای اسلalom دونفره مشابه با کلاسیک فری استایل اسلalom است (ماده ۳،۲ را مشاهده کنید).
- ۲،۳،۳. زمان برای اسلalom دونفره بین ۱۶۰ تا ۱۸۰ ثانیه (۲ دقیقه و ۴۰ ثانیه تا ۳ دقیقه) است.

۴.۳. پوشش لباس

- قوانین برای پوشش لباس مشابه با کلاسیک فری استایل اسلalom است (ماده ۴،۲ را مشاهده کنید).

۵.۳. رفتار عملکردی

- قوانین برای رفتار عملکردی مشابه با کلاسیک فری استایل اسلalom است (ماده ۵،۲ را مشاهده کنید).

۶,۳. ساختار رتبه‌بندی

نتیجه پایانی عملکرد رقابت کننده برای اسلalom دونفره بر مبنای سه نوع ساختار رتبه‌بندی شامل امتیاز تکنیکی، امتیاز نمایشی و امتیاز هم‌زمانی است. هر دو امتیاز نمایشی و هم‌زمانی تا حدی وابسته به سطح مهارت تکنیکی است.

۱,۶,۳. رتبه‌بندی تکنیکی

قوانین برای رتبه‌بندی تکنیکی مشابه با کلاسیک فری استایل اسلalom است (ماده ۱,۶,۲ را مشاهده کنید).

۲,۶,۳. رتبه‌بندی نمایشی

قوانین برای رتبه‌بندی نمایشی مشابه با کلاسیک فری استایل اسلalom است (ماده ۲,۶,۲ را مشاهده کنید).

۳,۶,۳. هم‌زمانی

۱,۳,۶,۳. عملکرد هر دو اسکیت سوار باید با زمان‌بندی و هماهنگی بدنی یکسان و اجرای حرکات مشابه در جهت مشابه همراه باشد. تغییرپذیری‌ها ممکن است. برای مثال: پاشنه و پنجه، جلو و عقب و چپ و راست.

۲,۳,۶,۳. هم‌زمانی یا هماهنگی آینه‌گونه^۱ به‌عنوان بخشی از امتیاز هم‌زمانی قضاوت نمی‌شود، بلکه شامل امتیاز نمایشی است.

۷,۳. امتیازدهی

حداکثر امتیاز برای رقابت اسلalom کلاسیک فری استایل دونفره ۲۰۰ امتیاز است. برای این رتبه‌بندی ۳ مؤلفه وجود دارد. امتیاز تکنیکی حداکثر ۶۰ امتیاز، امتیاز نمایشی حداکثر ۷۰ امتیاز و امتیاز هم‌زمانی حداکثر ۷۰ امتیاز است. امتیاز پایانی به نزدیک‌ترین رقم اعشار برای تعیین نتیجه پایانی گرد می‌شود. ۱,۷,۳. امتیاز تکنیکی بر مبنای رقابت کننده دارای مهارت کمتر است.

1. Mirror Synchronization

۸,۳. درجه‌بندی خطا

درجه‌بندی خطا مشابه با کلاسیک فری استایل اسلalom است (ماده ۸,۲ را مشاهده کنید).

۹,۳. مانع جمع کن‌ها

قوانین برای مانع جمع کن‌ها مشابه با کلاسیک فری استایل اسلalom است (ماده ۹,۲ را مشاهده کنید).

۱۰,۳. رنکینگ

قوانین برای رنکینگ پایانی مشابه با کلاسیک فری استایل اسلalom است (ماده ۱۰,۲ را مشاهده کنید).

۴. اسپید اسلalom (مارپیچ سرعت)^۱

رقابت‌کننده‌ها از میان خطی از موانع با سریع‌ترین حد ممکن با یک پا اسکیت می‌کنند.

۱,۴. محدوده رقابت

تمام محاسبات از مرکز خطوط مانع انجام می‌شود.
۱,۴,۱. دو خط با ۲۰ مانع با فاصله ۸۰ سانتیمتر وجود داد. خطوط مانع با ۳ متر فاصله از هم قرار می‌گیرند.

¹. Speed Slalom

۱,۱,۱,۴. یک جداکننده باید در مسافت برابر بین دو خط مانع با طول دست کم ۱۵,۲ متر و ارتفاع بین ۱۵ تا ۲۰ سانتیمتر قرار بگیرد.

۲,۱,۴. دو خط استارت موازی با فاصله ۴۰ سانتیمتر وجود دارد. هر نقطه استارت اسکیت سوار با دو کادر با پهنای ۲ متر علامت گذاری شده است (شکل های ۴ و ۵ را مشاهده کنید).

۱,۲,۱,۴. نخستین مانع ۱۲ متر دور از نزدیک ترین فاصله به خط استارت قرار دارد و خط پایان ۸۰ سانتیمتر بعد از آخرین مانع است (شکل های ۴ و ۵ را مشاهده کنید).

۳,۱,۴. طول کلی هر خط مانع این گونه محاسبه می شود

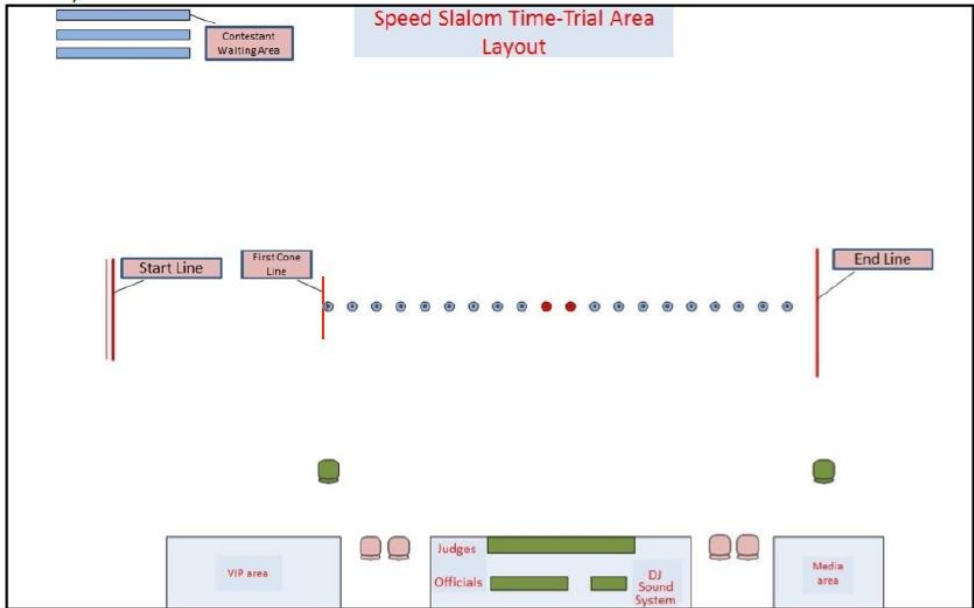
$$۱۲ + (۰,۸ \times ۱۹) + ۰,۸ = ۲۸ \text{ متر}$$

۴,۱,۴. زمان سنج (کرنومتر) الکتریکی باید برای هر دو مرحله مقدماتی و فینال استفاده شود.

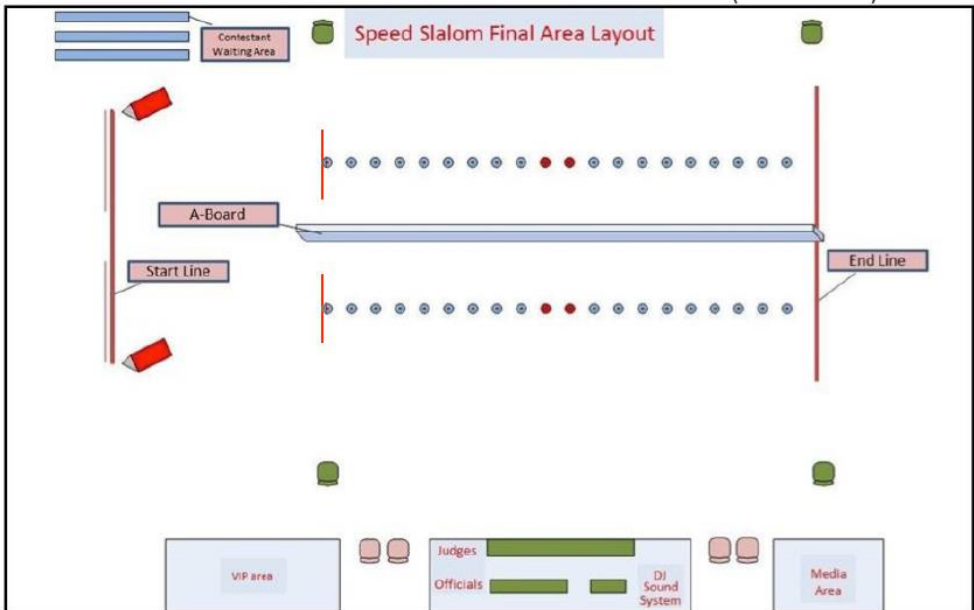
۱,۴,۱,۴. در خلال مرحله مقدماتی، سنسورهای دروازه خط استارت^۱ باید با ارتفاع ۴۰ سانتیمتر (+/- ۲ سانتیمتر) از سطح زمین و سنسورهای دروازه خط پایان نیز باید با ارتفاع ۲۰ سانتیمتر (+/- ۲ سانتیمتر) از سطح زمین تنظیم شود.

۲,۴,۱,۴. در خلال مرحله فینال، سنسور دروازه خط استارت وجود ندارد و سنسورهای دروازه خط پایان نیز باید با ارتفاع ۲۰ سانتیمتر (+/- ۲ سانتیمتر) از سطح زمین تنظیم شود.

¹. Start Line Gate Sensors



شکل ۴-۴: آرایش محدوده رقابت اسپید اسلالم: مرحله مقدماتی (تایم تریل)



شکل ۴-۵: آرایش محدوده رقابت اسپید اسلالم: مرحله فینال (سیستم کی اُ)

۲,۴. مقررات رقابت

اسپید اسلalom در دو مرحله برگزار می‌شود: مرحله مقدماتی^۱ بر مبنای تایم تریل یا انفرادی^۲ و مرحلهٔ فینال^۳ (سیستم کی^۴) بر مبنای گروه‌بندی برای ناک اوت یا حذف رقیب^۵.

۱,۲,۴. مرحلهٔ مقدماتی (تایم تریل)

دو اجرای استارت آزاد برای هر اسکیت سوار وجود دارد. تنها بهترین اجرا از دو اجرا برای رنکینگ مقدماتی محاسبه می‌شود. اسکیت سوارهای با بهترین زمان برای مرحلهٔ فینال تعیین می‌شوند.

۱,۱,۲,۴. ترتیب توالی برای اجرای اسکیت سوار نخست بر مبنای آخرین رنکینگ جهانی اسپید اسلalom WSSA است که با اسکیت سوار دارای کمترین رنکینگ آغاز می‌شود.

۲,۱,۲,۴. ترتیب توالی برای اجرای اسکیت سوار دوم بر مبنای رنکینگ اجرای اسکیت سوار نخست است که با اسکیت سوار دارای کمترین رنکینگ آغاز می‌شود. اسکیت سوارهای فاقد رنکینگ (بدون زمان) به‌طور تصادفی در آغاز فهرست اضافه می‌شوند و نخست، اجرای خود را انجام می‌دهند.

۳,۱,۲,۴. بسته به تعداد اسکیت‌سوارها و تصمیم سر داور، ۴، ۸، ۱۶، ۳۲ یا ۶۴ اسکیت سوار برتر برای مرحلهٔ فینال تعیین می‌شوند (شکل‌های ۶- الف و ۶- ب را مشاهده کنید).

۲,۲,۴. مرحلهٔ فینال (سیستم KO)

۱,۲,۲,۴. اسکیت سوارهای برتر به دو گروه به‌مانند زیر تقسیم می‌شوند: نفر نخست در مقابل نفر آخر، نفر دوم در مقابل نفر دوم از آخر و غیره (شکل‌های ۶- الف و ۶- ب را مشاهده کنید). اسکیت سوار

1. Qualifying Phase

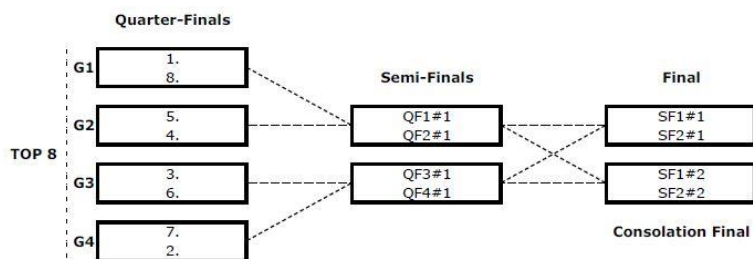
2. Time Trial

3. Final Phase

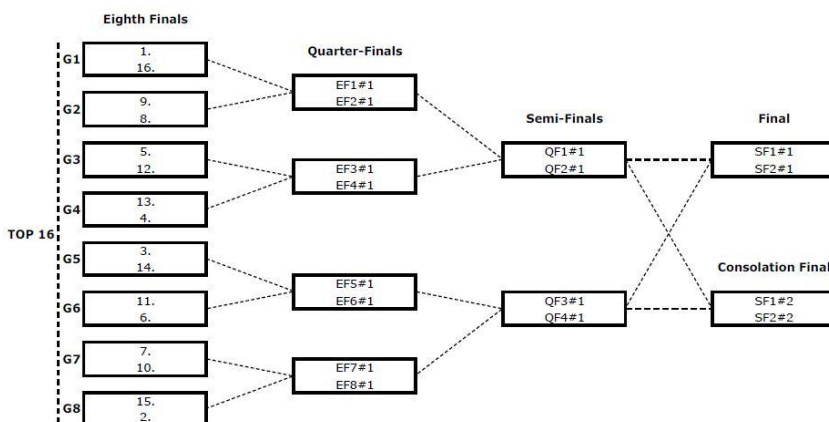
4. KO System

5. Knockout

نخستی که دو اجرا را برنده شود به دور بعدی صعود می کند و اسکیت سوار دیگر از دور مسابقه حذف می شود.



شکل ۴-۶ الف: سیستم گروه بندی KO برای ۸ نفر برتر



شکل ۴-۶ ب: سیستم گروه بندی KO برای ۱۶ نفر برتر

۲،۲،۲،۴. اگر یک اسکیت سوار منتخب بدون هیچ دلیل معتبر از ادامه کار پرهیز کند، نتیجه او باطل است و اسکیت سوار باقیمانده گروه به دور بعدی صعود می کند.

۳،۲،۲،۴. اگر بعد از ۵ اجرا، هیچ برنده ای در یک گروه وجود نداشته باشد، اسکیت سوار با بهترین رنکینگ در دور مقدماتی به عنوان برنده اعلام می شود و به دور بعدی صعود می کند.

۴,۲,۲,۴. در پایان دور نیمه‌نهایی^۱، برنده‌ها از هر گروه نیمه‌نهایی برای عنوان اول و دوم در دور نهایی رقابت می‌کنند، بعد از اینکه دو اسکیت سوار دیگر برای عنوان سوم و چهارم در فینال جبرانی^۲ رقابت کردند.

۳,۴. نیازمندی‌های اسپید اسلalom

۱,۳,۴. استارت و فرمان استارت

۱,۱,۳,۴. مرحلهٔ مقدماتی (تایم تریل)

۱,۱,۱,۳,۴. فرمان استارت برای اجرای مقدماتی استارت آزاد است: به جای خود^۳ به دنبال فرمان آماده‌باش^۴.

۲,۱,۱,۳,۴. اسکیت سوار باید اجرای خود را در ۵ ثانیه بعد از فرمان آماده‌باش آغاز کند که در غیر این صورت، در معرض یک هشدار استارت خطا قرار خواهد گرفت. در این مورد با دو استارتِ خطایِ پیاپی، اجرا باطل اعلام می‌شود.

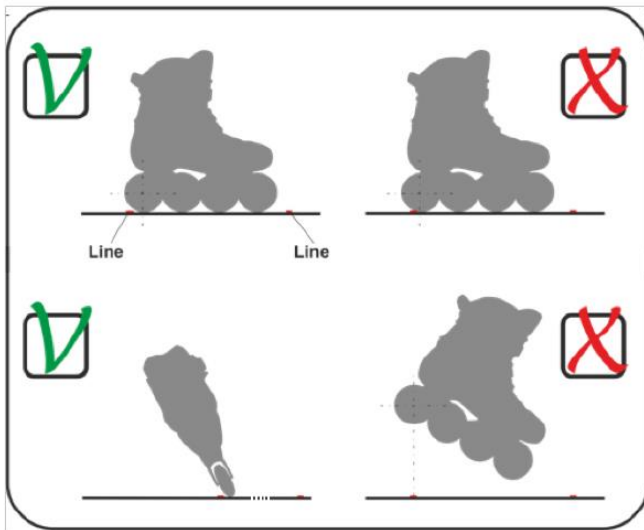
۳,۱,۱,۳,۴. پای جلو اسکیت سوار باید در کادر استارت (۴۰ سانتیمتر عرض در ۲ متر طول) باشد و هیچ بخشی از چرخ‌های اسکیت پای جلو نباید خطوط جلو و عقب کادر استارت را لمس کند. بخش‌هایی از پای عقب ممکن است خط عقب کادر استارت را لمس کند. هر دو اسکیت یا بخش‌هایی از آن باید زمین را لمس کند. نخستین حرکت روبه‌جلو اسکیت باید از خط استارت عبور کند. نوسان‌ها یا تاب بدن اسکیت سوار به عقب و جلو مجاز است.

1. Semi-Final Round

2. Consolation Final

3. On Your Marks

4. Ready



شکل ۷: موقعیت پای جلوی اسکیت سوار در کادر استارت

۲، ۱، ۳، ۴. مرحلهٔ فینال (سیستم KO)

۱، ۲، ۱، ۳، ۴. فرآیند فرمان استارت برای یک اجرای مرحلهٔ فینال به مانند زیر است: به جای خود، آماده^۱ و صدای بوق^۲.

۱، ۱، ۲، ۱، ۳، ۴. به جای خود: اسکیت سوارها باید حالت آمادگی به خود بگیرند و یک وضعیت استارت در ۳ ثانیه انتخاب کنند، یا اینکه به آنها هشدار خطای استارت داده خواهد شد.

۲، ۱، ۲، ۱، ۳، ۴. آماده: هیچ حرکت یا نوسان بدن بعد از فرمان آماده مجاز نیست، در غیر این صورت، به اسکیت سوار هشدار خطای استارت داده خواهد شد.

۳، ۱، ۲، ۱، ۳، ۴. صدای بوق استارت: اسکیت سوار باید منتظر صدای بوق استارت برای حرکت بماند، در غیر این صورت، به اسکیت سوار هشدار خطای استارت داده خواهد شد.

۲، ۲، ۱، ۳، ۴. پای جلو اسکیت سوار باید در کادر استارت (۴۰ سانتیمتر × ۲ متر) باشد و هیچ بخشی از چرخهای اسکیت پای جلو نباید خطوط جلو و عقب کادر استارت را لمس کند. بخش‌هایی از پای عقب

^۱. Set

^۲. Beep Signal

ممکن است خطِ عقبِ کادرِ استارت را لمس کند. هر دو اسکیت یا بخش‌هایی از آن باید زمین را لمس کند و نباید در حال چرخش باشد.
۲,۳,۴. وارد شدن به خط مانع

خطی (عمود بر موانع و هم‌سطح با لبهٔ جلویی نخستین مانع) پایان محدودهٔ سرعت^۱ و آغاز محدودهٔ ماریپیچ^۲ را علامت‌گذاری می‌کند.

۱,۲,۳,۴. اسکیت‌سوارها باید با یک پا وارد خط مانع شوند (ماده ۲,۴,۴).
را مشاهده کنید). اسکیت سوار این اجازه را دارد که روی یک چرخ حرکت کند و برای این موضوع نمی‌توان اسکیت سوار را جریمه کرد.

۳,۳,۴. خط پایان

۱,۳,۳,۴. اسکیت‌سوارها باید از خط پایان با پای تکیه‌گاه^۳ با دست‌کم یک چرخ در تماس با زمین عبور کنند.

۴,۴. درجه‌بندی خطا

۱,۴,۴. خطاهای خط استارت

۱,۱,۴,۴. اگر اسکیت سوار در ۳ ثانیه بعد از فرمان به‌جای خود بی‌حرکت نشود، به او هشدارِ خطایِ استارت داده خواهد شد.

۲,۱,۴,۴. بعد از فرمان آماده، هیچ حرکت یا نوسانی در بدن مجاز نیست که در این صورت، هشدارِ خطایِ استارت داده خواهد شد.

۳,۱,۴,۴. اگر یک اسکیت سوار قبل از صدای بوق استارت حرکت کند، به او هشدارِ خطایِ استارت داده خواهد شد.

۴,۱,۴,۴. اگر یک اسکیت سوار، دو خطایِ استارتِ پیاپی انجام دهد، او برای این اجرا دیسکالیفه یا اخراج^۴ خواهد شد.

1. Speed-up Area

2. Slaloming Area

3. Supporting Foot

4. Disqualify

۲,۴,۴. خطاهای مانع نخست

۱,۲,۴,۴. اگر یک اسکیت سوار در زمان وارد شدن به خط مانع روی یک پا نباشد، مانع نخست به عنوان یک مانع رد کرده در نظر گرفته می شود و به او خطای مانع نخست داده می شود.

۲,۲,۴,۴. اگر یک اسکیت سوار در زمان عبور از مانع دوم روی یک پا نباشد، به او یک خطای مانع رد کرده علاوه بر خطای مانع نخست داده خواهد شد.

۳,۲,۴,۴. اگر یک اسکیت سوار در هنگام عبور از مانع سوم روی یک پا نباشد، اجرا باطل خواهد شد و هیچ زمانی به او داده نخواهد شد.

۳,۴,۴. خطاهای مارپیچ یا اسلalom

۱,۳,۴,۴. اگر یک اسکیت سوار پای خود را تغییر دهد یا اگر پای آزاد^۱ او زمین را قبل از خط پایان لمس کند، اجرای او باطل خواهد شد و هیچ زمانی به او داده نمی شود.

۴,۴,۴. خطاهای خط پایان

۱,۴,۴,۴. اگر خط پایان، نخست با پای تکیه گاه قطع نشود، اجرا باطل خواهد شد و هیچ زمانی داده نمی شود.

۲,۴,۴,۴. پرش به سمت خط پایان ممنوع است و اگر صورت گیرد، اجرا باطل خواهد شد و هیچ زمانی داده نمی شود. اسکیت سوار این اجازه را دارد که قبل از خط پایان پرش کند، اما در صورتی که قبل از خط پایان فرود آید.

۵,۴,۴. خطاهای مانع

۱,۵,۴,۴. یک خطای + ۰,۲ ثانیه برای هر مانع از دست داده یا ضربه زده شده به زمان اسکیت سوار افزوده خواهد شد.

۲,۵,۴,۴. مانعی که برای آن مرکز علامت گذاری شده نمایان می شود، به عنوان یک مانع ضربه زده شده در نظر گرفته و خطای + ۰,۲ ثانیه به زمان اسکیت سوار افزوده می شود.

1. Free Foot

۱,۲,۵,۴,۴. مانع‌های حرکت کرده که برای آن مراکز علامت‌گذاری شده نمایان نشده است، خطا محسوب نمی‌شود.
 ۲,۲,۵,۴,۴. در موارد ویژه، یک مانع حرکت کرده دوباره به محل علامت‌گذاری شده مانع بازمی‌گردد و مرکز آن را پوشش می‌دهد که در این صورت، هیچ خطای افزوده نخواهد شد.

۳,۵,۴,۴. اگر یک مانع حرکت کرده به مانع دیگر برخورد کند، برای هر دو مانع یک خطای +۰,۲ ثانیه دریافت خواهد شد. برای مثال: اگر یک اسکیت سوار، مانعی را حرکت دهد، او +۰,۲ ثانیه جریمه خواهد شد؛ اما اگر مانعی که او حرکت داده است به مانع دیگری برخورد کند که علامت مرکزی آن نمایان شود، اسکیت سوار +۰,۴ ثانیه جریمه دریافت خواهد کرد (+۰,۲ ثانیه برای هر مانع).

۴,۵,۴,۴. اگر یک اسکیت سوار بیشتر از ۴ مانع خطا داشته باشد، اجرای او باطل خواهد شد و هیچ زمانی به او داده نمی‌شود. برای شرکت‌کننده‌های سن پایین، تعداد خطای مانع منجر به دیسکالیفه اجرا به تصمیم سر داور است.

۵,۴. مانع جمع‌کن‌ها

قوانین برای مانع جمع‌کن‌ها مشابه با قوانین کلاسیک فری استایل اسلalom است (ماده ۹,۲ را مشاهده کنید).

۶,۴. رنکینگ

۱,۶,۴. رنکینگ مرحله مقدماتی (تایم تریل)

۱,۱,۶,۴. رنکینگ فینال از مرحله مقدماتی بر مبنای بهترین زمان هر اسکیت سوار، به واسطه دو اجرای او است.

۲,۱,۶,۴. در صورت تساوی، از اجرای مقدماتی دوم برای تصمیم‌گیری بین دو اسکیت سوار استفاده خواهد شد. در صورت تساوی در هر دو اجرای مقدماتی، از رنکینگ جهانی اسپید اسلalom WSSA

اسکیت سوار به منظور تصمیم‌گیری بین آن‌ها استفاده خواهد شد. در صورت تساوی (نداشتن رنکینگ جهانی)، انتخاب باید از طریق پرتاب سکه تصمیم‌گیری شود.

۲,۶,۴. رنکینگ مرحلهٔ فینال (سیستم KO)

۱,۲,۶,۴. عناوین اول و دوم به اسکیت‌سوارهایی می‌رسد که به دور فینال می‌رسند. آن‌ها بر طبق نتایج دور فینال تعیین می‌شوند.

۲,۲,۶,۴. عناوین سوم و چهارم به اسکیت‌سوارهایی می‌رسد که به دور نیمه‌نهایی می‌رسند اما به دور فینال راه نمی‌یابند. آن‌ها بر اساس نتایج مسابقه فینال جبرانی تعیین خواهند شد.

۳,۲,۶,۴. عناوین پنجم تا هشتم به اسکیت‌سوارهایی می‌رسد که به دور یک چهارم نهایی^۱ می‌رسند اما به دور نیمه‌نهایی راه نمی‌یابند. آن‌ها بر اساس بهترین زمان در مرحلهٔ مقدماتی و غیره رده‌بندی می‌شوند.

۴,۲,۶,۴. عناوین نهم تا شانزدهم به اسکیت‌سوارهایی می‌رسد که به دور یک‌هشتم نهایی^۲ می‌رسند اما به دور یک‌چهارم نهایی راه نمی‌یابند. آن‌ها بر اساس بهترین زمان در مرحلهٔ مقدماتی و غیره رده‌بندی می‌شوند.

۵,۲,۶,۴. در جدول رنکینگ نهایی، نتایج اسکیت‌سوارهایی که برای مرحلهٔ فینال انتخاب شده‌اند، با بهترین زمان هم مرحلهٔ مقدماتی و هم فینال تعیین می‌شوند. اسکیت‌سوارهایی که برای مرحلهٔ فینال انتخاب نشدند، با بهترین زمان دور مقدماتی خود نشان داده خواهند شد.

¹. Quarter Final Round

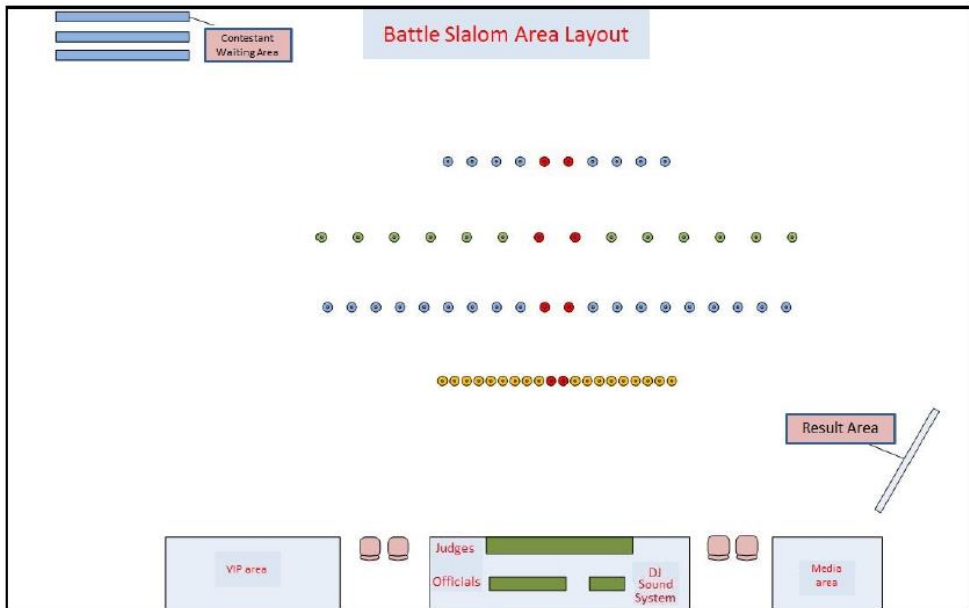
². Eighth Final Round

۵. بتل فری استایل اسلalom^۱

اسکیت سوارها در گروه‌های کوچک ۳ یا ۴ نفری رقابت می‌کنند و چند اجرا دارند تا حریفان خود را از نظر تکنیکی شکست دهند. دو نفر بهتر به دور بعدی صعود می‌کنند. رنکینگ از طریق مقایسه مستقیم بین دو اسکیت سوار تعیین می‌شود.

۱.۵. محدوده رقابت

۱.۱،۵. محدوده رقابت بتل فری استایل اسلalom مشابه با محدوده رقابت کلاسیک فری استایل اسلalom با یک خط اضافه ۱۰ مانع با فاصله ۸۰ سانتیمتر است که با فاصله ۲ متری از خط مانع ۱۲۰ سانتیمتر قرار دارد (ماده ۱،۲ و شکل ۷ را مشاهده کنید).



شکل ۸-۴: آرایش محدوده رقابت بتل فری استایل اسلalom

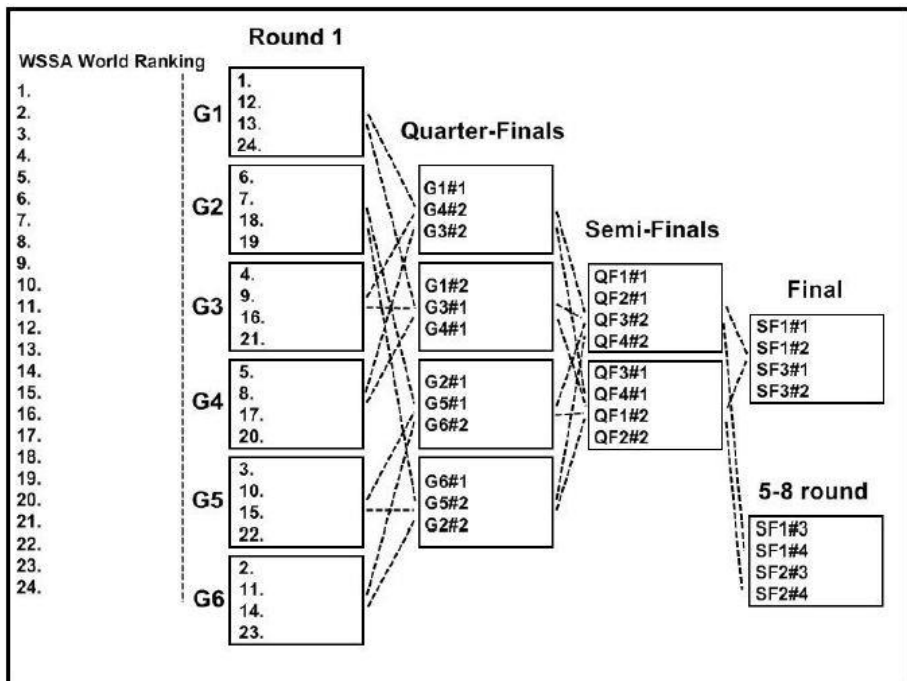
¹ Battle Freestyle Slalom

۲.۵. ترکیب گروه‌ها

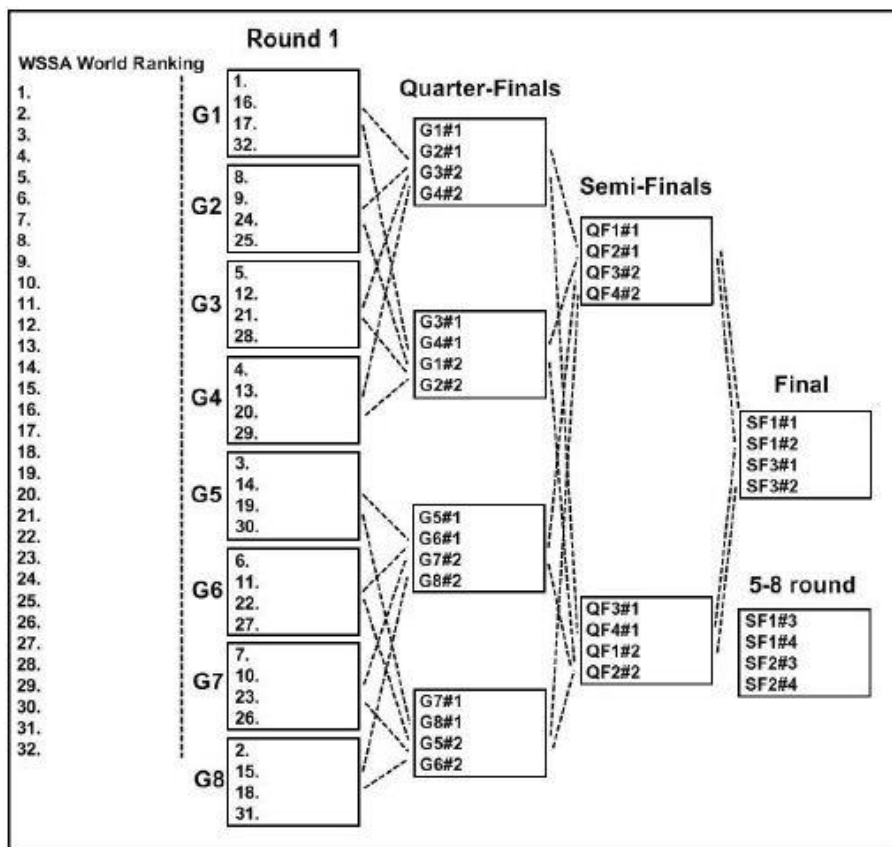
۱،۲،۵. گروه‌ها بر اساس آخرین رنکینگ جهانی فری استایل WSSA ساخته می‌شود. هر اسکیت سوار در فهرست بر اساس رنکینگ جهانی فری استایل WSSA خودش رده‌بندی می‌شود. اسکیت سوارهای فاقد رنکینگ به‌طور تصادفی در پایان فهرست افزوده می‌شوند.

۲،۲،۵. هر گروه دست‌کم ۳ اسکیت سوار و حداکثر ۴ اسکیت سوار دارد.

۳،۲،۵. شمار گروه‌ها به شمار اسکیت‌سوارها وابسته است. اسکیت‌سوارها به شکل زیر سازمان‌دهی می‌شوند: ۱۲ تا ۱۶ اسکیت سوار کمتر از ۴ گروه، ۱۸ تا ۲۳ اسکیت سوار کمتر از ۶ گروه، ۲۴ تا ۳۲ اسکیت سوار کمتر از ۸ گروه و غیره (شکل‌های ۸- الف و ۸- ب را مشاهده کنید).



شکل ۴-۹ الف: نمودار ۲۴ نفری گروه‌بندی بتل



شکل ۹-۴ ب: نمودار ۳۲ نفری گروه‌بندی بتل

۳.۵. مقررات رقابت

۱،۳،۵. اسکیت سوارهای یک گروه، شمار برابری اجرا دارند که یک‌به‌یک انجام می‌دهند. هر اجرا ۳۰ ثانیه به طول می‌انجامد. شمارش معکوس هنگامی آغاز می‌شود که اسکیت سوار به مانع نخست وارد می‌شود و داوران بعد از دقیقاً ۳۰ ثانیه داوری را متوقف می‌کنند.

۱،۱،۳،۵. شمار اجراهای یک گروه متغیر است: در دوره‌های یک‌چهارم نهایی، اسکیت‌سوارها ممکن است ۲ یا ۳ اجرا به تصمیم سر داور داشته باشند. در دور نیمه‌نهایی، اسکیت‌سوارها هر یک ۳ اجرا دارند و در مسابقهٔ فینال جبرانی،

اسکیت‌سوارها هر یک ۲ اجرا و ۱ حرکت آخر (لست تریک)^۱ دارند. در فینال، اسکیت‌سوارها هر یک ۳ اجرا و ۱ حرکت آخر دارند (ماده ۴،۵ را مشاهده کنید).

۲،۳،۵. اسکیت‌سوارهای گروه، نخست برای گرم کردن به محدوده رقابت فراخوانده می‌شوند (۱ تا ۵ دقیقه).

۱،۲،۳،۵. در ضمن، رئیس تشریفات (MC) اسکیت‌سوارها را معرفی و به ترتیب برای رفتن به گروه خود اعلام می‌کند. ۲،۲،۳،۵. قبل از هر اجرا، اسکیت‌سوارها باید برای اجازه رئیس تشریفات منتظر بمانند.

۳،۲،۳،۵. دی جی (DJ) مسئول موسیقی است. اسکیت‌سوارها اجازه انتخاب موسیقی خود را ندارند.

۳،۳،۵. در خلال اجراها:

۱،۳،۳،۵. اسکیت‌سوارها ممکن است آنچه را انجام دهند که می‌خواهند. استفاده از هر خط یا اسکیت کردن روی هر مانع اجباری نیست. ۲،۳،۳،۵. تنها عملکردهای دور جاری محاسبه می‌شود. عملکردهای دورهای قبلی محاسبه نمی‌شود.

۳،۳،۳،۵. اگر زمان روی صفحه نمایش نشان داده نشود. رئیس تشریفات باید به اسکیت‌سوارها درباره زمان باقیمانده آگاهی دهد: ۲۰، ۱۰ و ۵ ثانیه.

۴،۳،۵. بعد از اجراها در پایان گروه:

۱،۴،۳،۵. اسکیت‌سوارها باید برای نتایج در محدوده نتیجه منتظر بمانند.

۲،۴،۳،۵. در خلال بررسی داوران، رئیس تشریفات اسکیت‌سوارهای گروه بعدی را برای گرم کردن فرامی‌خواند.

۳،۴،۳،۵. در زمانی که بررسی داوران انجام شد، رئیس تشریفات گرم کردن را متوقف می‌کند و نتایج را به ترتیب زیر اعلام می‌کند: اسکیت

1. Last Trick

سوار منتخب نخست (۱)، اسکیت سوار رده چهارم (۴)، اسکیت سوار منتخب دوم (۲) و اسکیت سوار رده سوم (۳). دو اسکیت سوار منتخب به دور بعدی راه می‌یابند و دو اسکیت سوار دیگر حذف می‌شوند. ۴,۴,۳,۵ در صورت تساوی، ماده ۴,۵ را مشاهده کنید.

۵,۳,۵ در دور فینال:

۱,۵,۳,۵ در پایان دور نیمه‌نهایی، دو اسکیت سوار بهتر از هر گروه برای دور فینال انتخاب می‌شوند تا برای عناوین اول تا چهارم رقابت کنند. دو اسکیت سوار آخر هر گروه نیز برای عناوین پنجم تا هشتم در مسابقه فینال جبرانی رقابت خواهند کرد.

۲,۵,۳,۵ در فینال تنها اسکیت سوارهای فینالیست، ترتیب خود را برای اجرا به‌مانند زیر انتخاب می‌کنند. اسکیت سوار دارنده بهترین رنکینگ در رنکینگ جهانی فری استایل WSSA نخست از میان ۴ رتبه در دسترس (۱، ۲، ۳ یا ۴) انتخاب می‌کند، سپس اسکیت سوار دارنده بهترین رنکینگ دوم از ۳ رتبه باقیمانده انتخاب می‌کند، اسکیت سوار دارنده بهترین رنکینگ سوم از ۲ رتبه باقیمانده انتخاب می‌کند و اسکیت سوار چهارم آخرین رتبه باقیمانده را می‌گیرد.

۴,۵. بهترین حرکت (بست تریک)^۱ و آخرین حرکت (لست تریک)

۱,۴,۵. بهترین حرکت: در هر دور، در صورت تساوی بین دو اسکیت سوار، بهترین حرکت ممکن است از سوی داوران پرسیده شود. ۱,۱,۴,۵. بهترین حرکت شامل یک حرکت تک است که تعداد بسیاری تا حد ممکن تکرار می‌شود.

۲,۱,۴,۵. تصمیم نهایی داوران بر مبنای تنها عملکرد بهترین حرکت، بدون در نظر گرفتن اجراهای قبلی انجام شده از سوی اسکیت سوارهای مربوطه در خلال آن دور است.

۲,۴,۵. روش کار بهترین حرکت به‌مانند زیر است:

¹. Best Trick

۱،۲،۴،۵. ترتیب اجرا از سوی داور اصلی ترسیم می‌شود. برنده تاس (شیر و خط) ترتیب را انتخاب می‌کند.

۲،۲،۴،۵. هر اسکیت سوار حداکثر ۲ تلاش پیاپی با حداکثر زمان ۳۰ ثانیه دارد. اگر تلاش نخست بیش از ۱۰ ثانیه به طول بیانجامد، اسکیت سوار تلاش دوم ندارد. تنها بهترین تلاش در نظر گرفته می‌شود.

۳،۲،۴،۵. زمانی که بهترین حرکت انجام شد، رئیس تشریفات به میز داوران می‌رود و میکروفون را به دست هر یک از داوران می‌دهد که تصمیم شخصی خود را اعلام کند. اسکیت‌سواری که رأی بیشتری بگیرد، برنده بهترین حرکت است.

۳،۴،۵. آخرین حرکت یک اجرای اضافی افزوده شده در دورهای فینال و فینال جبرانی است.

۱،۳،۴،۵. آخرین حرکت شامل یک حرکت تک است که تعداد بسیاری تا حد ممکن تکرار می‌شود.

۲،۳،۴،۵. مجموعی از اجراها و آخرین حرکت از سوی داوران برای رنکینگ گروه در نظر گرفته می‌شود.

۴،۴،۵. روش کار آخرین حرکت به‌مانند زیر است:

۱،۴،۴،۵. ترتیب انجام به همان ترتیب اجراها است.

۲،۴،۴،۵. هر اسکیت سوار حداکثر ۲ تلاش پیاپی با حداکثر زمان ۳۰ ثانیه دارد. اگر تلاش نخست بیش از ۱۰ ثانیه به طول بیانجامد، اسکیت سوار تلاش دوم ندارد. تنها بهترین تلاش در نظر گرفته می‌شود.

۵.۵. نیازمندی‌های تکنیکی

۱،۵،۵. استانداردهای حرکت و نیازمندی‌های عمومی

۱،۱،۵،۵. یک حرکت = حرکت اسلalom به طور طبیعی روی یک خط مانعی انجام می‌شود که از سوی داور قابل شناسایی است. حرکات را

می‌توان روی هر تعداد از مانع اجرا کرد، اما حداقل تعداد مانع برای حرکت که از سوی داور بدون هیچ جریمه‌ای معتبر است، ۴ مانع (یا ۳ دور اسپین) هست.

۲,۱,۵,۵. تبدیل‌ها، تعویض پا یا تغییر جهات از یک حرکت به حرکت دیگر از خانواده یکسان یا مختلف مجاز است. باوجوداین، تبدیل باید بدون وقفه انجام شود تا معتبر باشد.

۲,۵,۵. خانواده‌های حرکتی نیز از سوی داوران مورد توجه قرار می‌گیرد. برای اسکیت سوار اجباری نیست که تمام خانواده‌های حرکات را استفاده کند اما داوران نه‌تنها کیفیت، طول، سرعت، وضوح و موارد دیگر حرکات را مقایسه می‌کنند، بلکه نیز تنوع حرکات را برای اسکیت سوارهای یک گروه در نظر می‌گیرند.

۱,۲,۵,۵. حرکات نشستنی: اسکیت سوار باید همیشه در زمان انجام حرکات روی موانع، در پوزیشن اسکات^۱ باشد درحالی‌که کمر آن‌ها در زیر سطح زانو قرار دارد.

۲,۲,۵,۵. حرکات پریدنی^۲: پاهای اسکیت سوار باید از سطح زمین جدا شود.

۳,۲,۵,۵. حرکات چرخشی (اسپین): دست‌کم یک چرخ اسکیت اسکیت سوار باید با زمین در هنگام اسپین در تماس باشد و داخل خط مانع در خلال چرخش باقی بماند.

۴,۲,۵,۵. حرکات تک چرخ: حرکاتی که به سمت جلو (خواه با حرکت به سمت جلو^۳ یا حرکت به سمت عقب^۴) و داخل خط مانع با تنها یک چرخ در تماس با زمین انجام می‌شود.

۵,۲,۵,۵. حرکات دیگر: حرکاتی که شامل حرکات نشستنی، پرشی، چرخشی و تک چرخ نیست.

1. Squatting Position

2. Jumping Tricks

3. Frontwards

4. Backwards

۳,۵,۵. داوران نمی‌توانند تلاش‌ها برای حرکات یا تبدیل‌ها را مانند یک حرکت در نظر بگیرند (اما تنها مانند یک حرکت از دست‌رفته) یا کلاً محاسبه نمی‌شود در صورتی که به طور کامل انجام نشود یا به طور درست فرود نیاید.

۴,۵,۵. عملکردهای اسکیت‌سوارها در یک گروه یکسان امتیازدهی نمی‌شود، بلکه از طریق مقایسه مستقیم، بعد از مشورت داورانی رده‌بندی می‌شود که یک تصمیم مشترک را می‌گیرند. داوران رنکینگ خود را بر مبنای معیارهای تکنیکی قرار می‌دهند:

۱,۴,۵,۵. کمیت و کیفیت: سختی حرکت بر اساس شمار تکرارهای آن و نیز با کیفیت اجرای آن (کنترل اسکیت سوار از آغاز تا پایان حرکت) ارزیابی می‌شود. یک حرکت با تکرارهای کمتر اما با یک نمایش مسلط به یک حرکت طولانی‌تر اما با نمایشی در حال سقوط ترجیح داده خواهد شد. در صورتی یک حرکت به‌عنوان حرکت داخل خط مانع در نظر گرفته می‌شود که چرخ از هر یک از خطوط، موازی با لبه‌های کناری موانع عبور کند.

۲,۴,۵,۵. پیوستگی و روانی: حرکات با آغازها و نمایش‌های کنترل‌شده و نیز تبدیل‌های نرم بین مراحل مختلف خطوط.

۳,۴,۵,۵. تنوع حرکت: انجام طیف وسیعی از حرکات، موفقیت تکنیکی کامل‌تری را نسبت به فقط تمرکز روی یک مهارت نشان می‌دهد.

۴,۴,۵,۵. رقص پا و ارتباط: یکپارچگی یک حرکت با رقص پا، خود موفقیت تکنیکی بالاتری از حرکت را نسبت به انجام یک حرکت بدون نمایش یا مقدمه رقص پا نشان می‌دهد. پیچیدگی رقص پا خود نیز در نظر گرفته می‌شود.

۶,۵. خطاها

۱,۶,۵. هیچ خطایی برای ضعف یک حرکت، ضربه زدن به موانع، از دست دادن تعادل یا افتادن وجود ندارد. باوجوداین، این موارد کمیت تکنیکی اجرای اسکیت سوار را کم‌ارزش‌تر می‌کند.

۲,۶,۵. موانع ضربه زده‌شده یا رد کرده:

۱,۲,۶,۵. موانع ضربه زده‌شده یا رد کرده در خلال یک حرکت در نظر گرفته نمی‌شود. برای مثال، ۲ مانع ضربه زده‌شده از یک حرکت ۸ مانع ای مساوی با یک حرکت ۶ مانع ای است. ۲,۲,۶,۵. همچنین، اجراها روی موانع ضربه زده‌شده قبلی در نظر گرفته نخواهد شد.

۳,۶,۵. افتادن‌ها: در مورد افتادن، حرکت انجام‌شده تنها تا زمان از دست رفتن تعادل اسکیت سوار در نظر گرفته خواهد شد. ۴,۶,۵. تکرار: اگر یک حرکت مشابه چندین بار در یک دور انجام شود، تنها بهترین تلاش در نظر گرفته خواهد شد. یک حرکت یکسان یا حرکات مشابه که برای چندین بار در یک دور تکرار می‌شود، ارزشِ تنوع حرکتی اسکیت سوار را کاهش می‌دهد.

۷,۵. مانع جمع کن‌ها

۱,۷,۵. مانع جمع کن‌ها باید تمام مانع‌ها را در محل علامت‌گذاری شده خود بعد از هر اجرا قرار دهند.

۲,۷,۵. مانع جمع کن‌ها باید مطمئن شوند که محدوده رقابت قبل و در خلال هر اجرا تمیز است.

۳,۷,۵. مانع جمع کن‌ها نباید در زمان انجام وظیفه کفش اسکیت بپوشند.

۸,۵. رنکینگ

۱,۸,۵. رنکینگ هر گروه از طریق تصمیم مشترک داوران تعیین می‌شود.

۱,۱,۸,۵. اگر همهٔ داوران با رنکینگ گروه موافق باشند، بدون مشورت معتبر است و فوراً از سوی رئیس تشریفات اعلام می‌شود (ماده ۳,۴,۳,۵). را مشاهده کنید).

۲,۱,۸,۵. اگر همهٔ داوران با رنکینگ گروه موافق نباشند، آن‌ها باهم مشورت می‌کنند تا اینکه به یک توافق مشترک باهم دست یابند.

۳,۱,۸,۵. اگر داوران به یک توافق مشترک باهم نرسند، اکثریت برنده است (رای ۲ در برابر ۱) که به این منظور از سوی رئیس تشریفات در اعلان نتیجه مشخص می‌شود.

۴,۱,۸,۵. اگر داوران نتوانند بین دو اسکیت سوار تصمیم بگیرند، آن‌ها ممکن است خواهان بهترین حرکت باشند (ماده ۴,۵). را مشاهده کنید).

۲,۸,۵. رنکینگ نهایی رقابت به‌مانند زیر است:

۱,۲,۸,۵. عناوین اول تا چهارم برای اسکیت‌سوارهایی است که به دور نهایی می‌رسند. آن‌ها بر اساس نتایج دور فینال تعیین می‌شوند.

۲,۲,۸,۵. عناوین پنجم تا هشتم برای اسکیت‌سوارهایی است که به دور نیمه‌نهایی رسیده اما به دور فینال صعود نکرده‌اند. آن‌ها بر اساس نتایج فینال جبرانی تعیین می‌شوند.

۳,۲,۸,۵. چهار اسکیت‌سواری که به ردهٔ سوم گروه‌های یک‌چهارم نهایی مربوطهٔ خود می‌رسند، مقام مجموع نهم را می‌گیرند. چهار اسکیت‌سواری که به مقام چهارم گروه‌های یک‌چهارم نهایی مربوطهٔ خود می‌رسند، مقام مجموع سیزدهم را کسب می‌کنند.

۴,۲,۸,۵. هشت اسکیت‌سواری که به ردهٔ سوم گروه‌های یک‌هشتم نهایی مربوطهٔ خود می‌رسند، مقام مجموع هفدهم را می‌گیرند. هشت اسکیت‌سواری که به مقام چهارم گروه‌های یک‌هشتم نهایی مربوطهٔ خود می‌رسند، مقام مجموع هفدهم را کسب می‌کنند و غیره.

۶. فری استایل اسلاید^۱ (فرمت بتل^۲)

اسکیت‌سوارها در گروه‌های کوچک ۴ نفری رقابت می‌کنند و چند اجرا دارند تا حریفان خود را از نظر تکنیکی شکست دهند. دو نفر بهتر به دور بعدی صعود می‌کنند. رنکینگ از طریق مقایسهٔ مستقیم بین دو اسکیت سوار تعیین می‌شود.

۱,۶. محدودهٔ مسابقه

۱,۱,۶. سطح محدودهٔ مسابقه باید مناسب برای سُرخوردن یا اسلاید کشیدن باشد: صاف، هموار و بدون پستی و بلندی‌ها.

۲,۱,۶. میز داوران روبروی محدودهٔ اجرا قرار می‌گیرد. آن‌ها باید دست‌کم ۱ متر دور از محدودهٔ مسابقه باشد.

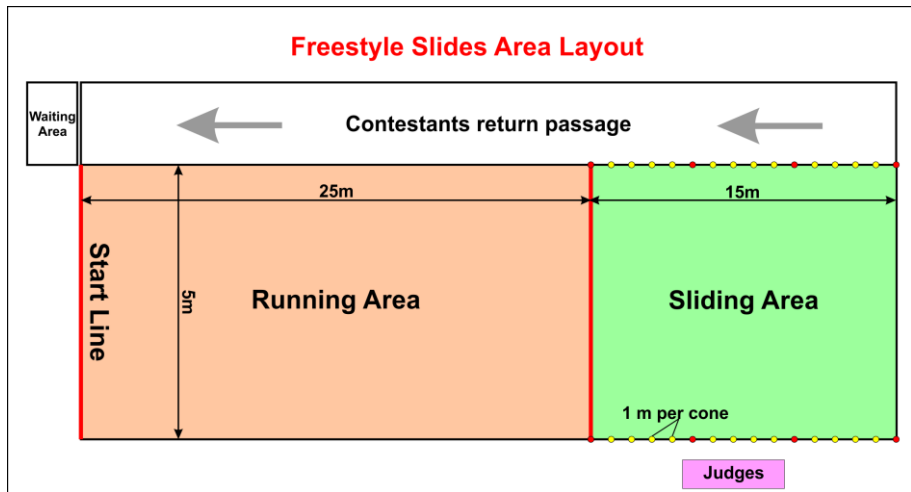
۳,۱,۶. محدودهٔ مسابقه باید دست‌کم ۴۰ متر طول با ۸ متر عرض باشد (عرض ممکن است بسته به اندازه محل برگزاری کاهش یابد و تحت تصمیم سر داور است)، شامل:

۱,۳,۱,۶. یک محدودهٔ سرعت ۲۵ متری بین خط استارت و خط محدودهٔ اسلاید برای رقابت‌کننده برای شتاب گرفتن است که به‌منظور اجرای حرکت هست.

1. Freestyle Slides

2. Battle Format

۱،۳،۲. یک محدوده اسلاید ۱۵ متری در هر دو سوی خطوط موانع تعیین شده است که این موانع با فاصله ۱ متری از یکدیگر به منظور تعیین علامت مسافت ۱ متری قرار گرفته‌اند.



شکل ۱۰-۴: آرایش محدوده مسابقه بتل فری استایل اسلاید

۲،۶. ترکیب گروه‌ها

۱،۲،۶. گروه‌ها بر اساس آخرین رنکنینگ جهانی اسلاید WSSA محاسبه می‌شود. هر اسکیت سوار در فهرست بر اساس رنکنینگ جهانی اسلاید WSSA خود رده‌بندی می‌شود. اسکیت سوارهای فاقد رنکنینگ به‌طور تصادفی در پایان فهرست افزوده می‌شوند.

۲،۲،۶. هر گروه دست‌کم ۳ اسکیت سوار و حداکثر ۴ اسکیت سوار دارد.

۱،۲،۲،۶. ممکن است به‌طور استثنایی در یک گروه دور نخست، ۵ اسکیت سوار باشد.

۳،۲،۶. شمار گروه‌ها به شمار اسکیت‌سوارها وابسته است. اسکیت‌سوارها به شکل زیر سازمان‌دهی می‌شوند: ۱۲ تا ۱۶ اسکیت سوار کمتر از ۴ گروه، ۱۸ تا ۲۳ اسکیت سوار کمتر از ۶ گروه، ۲۴ تا

۳۲ اسکیت سوار کمتر از ۸ گروه و غیره)
شکل‌های ۸- الف و ۸- ب از ماده ۲,۵ را مشاهده کنید).

۳,۶ مقررات رقابت

۱,۳,۶. اسکیت سوارهای یک گروه، شمارِ برابری اجرا دارند و یک‌به‌یک انجام می‌دهند.

۱,۱,۳,۶. شمارِ اجراها در یک گروه متغیر است. تا دور فینال، اسکیت‌سوارها هر یک ۴ اجرا دارند. در فینال، اسکیت‌سوارها، هر یک ۵ اجرا دارند.

۲,۳,۶. اسکیت سوارهای گروه، نخست برای گرم کردن به محدودهٔ رقابت فراخوانده می‌شوند (۱ تا ۵ دقیقه).

۱,۲,۳,۶. در ضمن، رئیس تشریفات (MC) اسکیت‌سوارها را معرفی و به ترتیب برای رفتن به گروه خود اعلام می‌کند.

۲,۲,۳,۶. قبل از هر اجرا، اسکیت‌سوارها باید برای اجازهٔ رئیس تشریفات منتظر بمانند.

۳,۳,۶. در خلال اجراها:

۱,۳,۳,۶. اسکیت‌سوارها ممکن است اسلایدهای تک یا ترکیب‌های اسلاید را انجام دهند. هیچ محدودیتی وجود ندارد (ماده ۵,۶ را مشاهده کنید).

۲,۳,۳,۶. سه بهترین اجرا (از ۴ اجرا) از هر یک اسکیت سوار در نظر گرفته می‌شود.

۱,۲,۳,۳,۶. در فینال ۴ بهترین اجرا (از ۵ اجرا) از هر اسکیت سوار در نظر گرفته می‌شود.

۲,۲,۳,۳,۶. عملکردها از دورهای قبلی در نظر گرفته نمی‌شود.

۳,۲,۳,۳,۶. در بروز یک تساوی، اسلاید منفصل یا جدا^۱ استفاده می‌شود.

۳,۳,۳,۶. تنها اسلایدهای انجام‌شده در محدوده اسلاید در نظر گرفته می‌شود.

۴,۳,۳,۶. تنها مسافت اسلاید کشیده شده در داخل محدوده اسلاید در نظر گرفته می‌شود.

۵,۳,۳,۶. اسلایدهایی که خارج از محدوده اسلاید ادامه می‌یابد، به‌عنوان اسلایدهای ناقص تلقی می‌شود (و می‌تواند از سوی داوران جریمه شود) و تنها بخش داخل محدوده اسلاید محاسبه خواهد شد و ارزش پایین‌تری بدست خواهد آورد.

۴,۳,۶. بعد از اجراها در پایان هر گروه:

۱,۴,۳,۶. در خلال بررسی داوران، رئیس تشریفات اسکیت سوارهای گروه بعدی را برای گرم کردن فرامی‌خواند.

۲,۴,۳,۶. در زمانی که بررسی داوران انجام شد، رئیس تشریفات گرم کردن را متوقف می‌کند و نتایج را به ترتیب زیر اعلام می‌کند: اسکیت سوار منتخب نخست (۱)، اسکیت سوار رده چهارم (۴)، اسکیت سوار منتخب دوم (۲) و اسکیت سوار رده سوم (۳). دو اسکیت سوار منتخب به دور بعدی راه می‌یابند و دو اسکیت سوار دیگر حذف می‌شوند.

۳,۴,۳,۶. در صورت تساوی، ماده ۴,۶ را مشاهده کنید.

۵,۳,۶. در دور فینال:

۱,۵,۳,۶. در پایان دور نیمه‌نهایی، دو اسکیت سوار بهتر از هر گروه برای دور فینال انتخاب می‌شوند تا برای عناوین اول تا چهارم رقابت کنند. دو اسکیت سوار آخر هر گروه نیز برای عناوین پنجم تا هشتم در مسابقه فینال جبرانی رقابت خواهند کرد.

۲,۵,۳,۶. در فینال تنها اسکیت سوارهای فینالیست، ترتیب خود را برای اجرا به‌مانند زیر انتخاب می‌کنند. اسکیت سوار دارنده بهترین

1. Dismissed Slide

رنکینگ در رنکینگ جهانی اسلاید WSSA نخست از میان ۴ رتبه در دسترس (۱، ۲، ۳ یا ۴) انتخاب می‌کند، سپس اسکیت سوار دارنده بهترین رنکینگ دوم از ۳ رتبه باقیمانده انتخاب می‌کند، اسکیت سوار دارنده بهترین رنکینگ سوم از ۲ رتبه باقیمانده انتخاب می‌کند و اسکیت سوار چهارم آخرین رتبه باقیمانده را می‌گیرد.

۴,۶. بهترین اسلاید

۱,۴,۶. در هر دور، در صورت تساوی بین دو اسکیت سوار، بهترین اسلاید ممکن است از سوی داوران خواسته شود.

۱,۱,۴,۶. بهترین اسلاید شامل یک اسلاید تک یا ترکیبی از اسلایدها است (ماده ۵,۶ را مشاهده کنید).

۲,۱,۴,۶. تصمیم نهایی داوران تنها بر مبنای عملکرد بهترین اسلاید، بدون در نظر گرفتن اجراهای قبلی انجام شده از سوی اسکیت سوارهای مربوطه در خلال دور است.

۲,۴,۶. روش کار بهترین اسلاید به‌مانند زیر است:

۱,۲,۴,۶. ترتیب اجرا از سوی داور اصلی ترسیم می‌شود. برنده تاس (شیر و خط) ترتیب را انتخاب می‌کند.

۲,۲,۴,۶. هر اسکیت سوار حداکثر ۲ تلاش پیاپی دارد. تنها بهترین تلاش در نظر گرفته می‌شود.

۳,۲,۴,۶. زمانی که بهترین اسلاید انجام شد، رئیس تشریفات به میز داوران می‌رود و میکروفون را به دست هر یک از داوران می‌دهد که تصمیم شخصی خود را اعلام کند. اسکیت‌سواری که رأی بیشتری بگیرد، برنده بهترین اسلاید است.

۵,۶. نیازمندی‌های تکنیکی

عملکردهای اسکیت‌سوارها در یک گروه یکسان امتیازدهی نمی‌شود، بلکه از طریق مقایسه مستقیم، بعد از مشورت داورانی رده‌بندی می‌شود که یک تصمیم مشترک را می‌گیرند.

داوران رنکینگ خود را بر مبنای معیارهای تکنیکی قرار می‌دهند:

۱,۵,۶. طول و کیفیت: سختی حرکت بر اساس طول و نیز با کیفیت اجرای آن (کنترل اسکیت‌سوار از آغاز تا پایان حرکت) ارزیابی می‌شود. یک حرکت کوتاه‌تر اما با یک نمایش مسلط به یک حرکت طولانی‌تر اما با نمایشی در حال سقوط ترجیح داده خواهد شد.

۱,۵,۶,۱. برای ۳ مانع یا بیشتر، حداقل طول برای یک اسلاید، ۲ متر است.

۲,۱,۵,۶. یک اسلاید ترکیبی (یک دسته کوچک) شامل ۲ یا تعداد بیشتری حرکات اسلاید تک در ترکیب با تبدیلهایی به یک اسلاید است. در یک دسته کوچک، حداقل طول هر اسلاید، ۲ متر (برای ۳ مانع یا بیشتر) است و مسافت تبدیل نباید از ۱ متر فراتر رود.

۲,۵,۶. پیوستگی و روانی: حرکات با آغازها و نمایش‌های کنترل‌شده و نیز تبدیلهای نرم برای دسته کوچک بین اسلایدهای مختلف.

۳,۵,۶. مدیریت بدن با استفاده استادانه از اندام فوقانی.

۴,۵,۶. تنوع حرکت: انجام طیف وسیعی از حرکات، موفقیت تکنیکی کامل‌تری را نسبت به فقط تمرکز روی یک مهارت نشان می‌دهد.

۱,۴,۵,۶. اسکیت‌سوارها باید اسلایدهایی از دست‌کم دو خانواده را اجرا کنند.

۶,۶. خطاها

۱,۶,۶. در صورت خوردن زمین، اسلاید باطل در نظر گرفته می‌شود.

- ۲,۶,۶. اگر هر دو دست یک اسکیت سوار زمین را لمس کند، اسلاید باطل در نظر گرفته می‌شود.
- ۳,۶,۶. اگر یک دست زمین را لمس کند، اسلاید در نظر گرفته می‌شود اما از ارزش کیفیتِ تکنیکی کم می‌شود.
- ۴,۶,۶. اگر یک اسکیت سوار چند بار اسلایدی مشابه را در خلال یک دور تکرار کند، تنها بهترین تلاش در نظر گرفته می‌شود.

۷,۶. رنکینگ

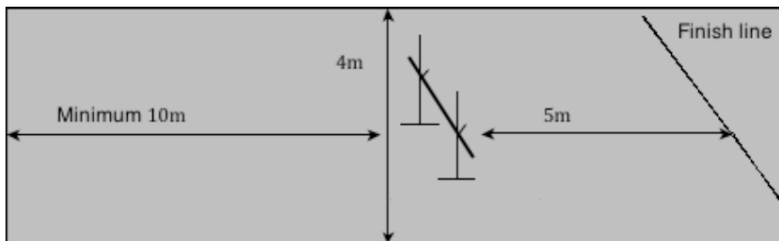
رنکینگ بتل اسلاید به‌مانند فری استایل بتل است (ماده ۸,۵ را مشاهده کنید).

۷. فری جامپ^۱

اسکیت سوارها چندین تلاش برای پرش تا بالاترین جای ممکن از روی یک میله دارند.

۱,۷. محدوده و تجهیزات

۱,۱,۷. محدوده رقابت



۲,۱,۷. تجهیزات

حداقل تجهیزات ضروری دو دیرک با قابلیت تغییر از ۰,۴ متر تا ۱ متر و ۷۰ سانتی‌متر و یک میله به طول سه متر است. شدیداً توصیه

¹. Free Jump

می‌شود که میله‌های یدکی به منظور جایگزینی در صورت نیاز موجود باشد.

خط پایان باید ۵ متر بعد از میله (با نوار چسب) ترسیم شود.

۲,۷. رقابت کننده‌ها

۱,۲,۷. هیچ لوازم ایمنی اجباری نیست. محافظ مچ دست بسیار توصیه می‌شود.

۳,۷. مقررات رقابت

ترتیب توالی برای اسکیت سوارها بر مبنای ترتیب معکوس آخرین رنکینگ جهانی منتشر شده است.

۱,۳,۷. مقررات

۱,۱,۳,۷. فرد مسابقه‌دهنده از روی یک میله می‌پرد و می‌تواند ۲ تا ۳ بار پرش از روی میله را امتحان کند (بر اساس تصمیم سر داور) و اگر بتواند پرش را با موفقیت انجام دهد، می‌تواند در دور بعدی ادامه دهد. مسابقه‌دهنده می‌تواند نیز به تصمیم خود از روی میله پرش نداشته باشد و برای مرحله بعد منتظر بماند.

۲,۱,۳,۷. اگر میله پرش بعد از پرش بیافتد و یا اگر فرد از زیر میله عبور کند، مسابقه‌دهنده آن پرش را از دست می‌دهد.

۳,۱,۳,۷. اگر او از روی میله پرش کند و بدون افتادن بر زمین و یا بدون لمس زمین با دست یا زانو یا هر قسمت دیگر از بدن، روی زمین فرود بیاید، موفق خواهد شد. پرش کننده باید از خط پایان عبور کند تا تلاشش تأیید شود. اگر اسکیت سوار قبل از خط پایان زمین بخورد، این تلاش به عنوان یک فیل یا شکست^۱ در نظر گرفته خواهد شد.

۴,۱,۳,۷. اگر فرد رقابت کننده در آخرین امتحان خود نیز ناموفق باشد، از دور رقابت خارج می‌شود.

۵,۱,۳,۷. رقابت در ارتفاع متفاوت برای زنان و برای مردان شروع می‌شود. سر داور ارتفاع نخست میله را بر اساس شرایط (زمان، طبقه‌بندی و ...) تصمیم‌گیری خواهد کرد.

زنان: به ترتیب، ۷۰، ۸۰، ۹۰، ۹۵، ۱۰۰، ۱۰۵، ۱۱۰ سانتیمتر و غیره

مردان: به ترتیب، ۹۰، ۱۰۰، ۱۱۰، ۱۱۵، ۱۲۰، ۱۲۵، ۱۳۰ سانتیمتر و غیره

۶,۱,۳,۷. زمانی که تنها ۳ اسکیت سوار باقی بماند. اسکیت‌سواران باید ارتفاع خود را با تمرکز روی یکدیگر انتخاب کنند. اگر هیچ تصمیمی بین ورزشکاران فینال صورت نگیرد، کمترین ارتفاع درخواست شده در نظر گرفته خواهد شد. حداقل ۲ سانتیمتر بیشتر از ارتفاع قبلی خواهد بود.

۷,۱,۳,۷. یک اسکیت سوار که در یک پرش تأخیر نامعقولی ایجاد کند، مسئول پذیرفته نشدن آن اجرا است و به عنوان یک شکست ثبت می‌شود. برای داوران اهمیت دارد که (در خصوص تمام موقعیت‌ها) تصمیم بگیرند درباره آنچه یک تأخیر بی‌دلیل است. مسئول رسمی باید به اسکیت سوار اشاره کند که همه چیز برای شروع اجرای او آماده است و دوره زمانی که برای این اجرا اجازه داده می‌شود، باید از آن لحظه شروع شود.

۸,۱,۳,۷. در صورتی که اسکیت سوار متعاقباً تصمیم به عدم اجرا بگیرد، باید به عنوان یک شکست در نظر گرفته شود، از آنجایی که آن دوره زمانی اجازه داده شده برای اجرا سپری شده است. هیچ زمان اضافی برای تطبیق بیشتر اجازه داده

نخواهد شد. در صورتی که زمان اجازه داده شده، بعد از شروع اجرای یک ورزشکار سپری شود، آن اجرا نباید رد شود.

۴,۷. تساوی‌ها

تساوی‌ها باید به مانند زیر برای جایگاه‌های ۱ تا ۳ حل شود:

۱,۴,۷. ورزشکار با کمترین تعداد پرش در ارتفاع مساوی، جایگاه بالاتری خواهد داشت.

۲,۴,۷. اگر تساوی هنوز باقی بماند، ورزشکار با کمترین مجموع تلاش باید در جایگاه بالاتری قرار گیرد.

۳,۴,۷. اگر تساوی هنوز باقی بماند، ورزشکاری که پرش شکستِ نخستِ بالاتری دارد، باید در جایگاه بالاتری قرار گیرد.

۴,۴,۷. اگر تساوی هنوز باقی بماند، پرش کننده‌ها یک پرش اضافی دارند. هر پرش کننده یک تلاش دارد. میله سپس به طور متناوب ۲ سانتیمتر به ۲ سانتیمتر افزایش یا کاهش می‌یابد تا اینکه تنها یک پرش کننده در یک ارتفاع معین موفق شود.

۵,۴,۷. ورزشکارانِ هم‌چنان مساوی، باید در هر فرصت تا زمان حل تساوی پرش کنند.

تساوی باید به شرح زیر از چهارمین جایگاه تا جایگاه‌های دیگر حل شود بعد از: ۶,۴,۷. ورزشکار با کمترین تعداد پرش در ارتفاعی که تساوی رخ داده است، باید در جایگاه بالاتری قرار گیرد.

۷,۴,۷. اگر تساوی همچنان باقی بماند، ورزشکار با کمترین مجموع تلاش باید در جایگاه بالاتری قرار گیرد.

۸,۴,۷. اگر تساوی هنوز باقی بماند، ورزشکاری که پرش شکستِ نخستِ بالاتری دارد، باید در جایگاه بالاتری قرار گیرد.

۹,۴,۷. اگر تساوی هنوز باقی بماند، ورزشکارانِ رنکینگ یکسان دریافت خواهد کرد.

پیوست الف (۱-۴): فهرست تجهیزات مسابقات اسکیت فری استایل (ماده ۹,۱)

نکته: این فهرست همه تجهیزات ممکن موردنیاز را نشان می‌دهد. کمیته مربوطه باید این تجهیزات را آماده کند.

شرح	کمیت	ملاحظات	نیاز	مسئول	تأیید
سیستم صدا	۱ ست	با میکسر و غیره که بتواند ام پی ۳ پخش کند و برای پخش به کامپیوتر متصل شود			
میکروفون	۲ یا بیشتر	میکروفون بی‌سیم، بتواند کل استادیوم را پوشش دهد			
کابل آداپتور صوتی	۱ ست	ام پی ۳ / کیت کابل صوتی کامپیوتر			
کابل بلند صوتی	۱	به داوران اجازه می‌دهد که به‌طور مستقیم به سیستم صوتی دسترسی داشته باشند			
پخش صوتی	۲ ست	لپ تاب یا آی پد، موزیک پلیئر، جایگزین دوم			
بی‌سیم	۷	ارتباط رادیویی پرتابل کوچک (دریافت‌کننده و فرستنده) شامل شارژر و هدفون‌ها			
پرینتر لیزری	۱	دراپورهای پرینتر			
کارتریج پرینتر	۱				
کابل تقویت قدرت		۵۰ متر با یک حلقه استوانه‌ای توصیه می‌شود			
منبع تغذیه قدرت	۲				
ایستگاه کمک‌های اولیه		کیت کمک‌های اولیه			
میز داوران	۸ تا ۱۰	میز تک به طول دست‌کم ۱,۲ متر			
روکش میز		میزهای داوران			
صندلی داوران	۲۵	داوران، محدوده نام‌نویسی و مانع جمع‌کن‌ها			
چادر سایبان	۴	روپادهای فضای باز، هر یک ۳ × ۳ متر			
تالار کنفرانس					
ساین ایچ چک این ^۱	۱				
تابلوی بولتن نتیجه	۱				
نوار اندازه‌گیری	۱	۳۰ تا ۵۰ متر			
زمان‌سنج	۲				
پرچم دستی	۴	۲ قرمز و ۲ سفید			
سوت	۱				
کارت‌های زرد و قرمز	۴	مشابه با فوتبال، زرد و قرمز			
موانع	۸ ست	هر ست ۲۰ تایی، ۲ ست ۴ رنگی هر یک متمایز از رنگ کف زمین مسابقه			
نوارچسب	۱۰۰ متر	برای خط استارت و فینیش، سطح غیر لغزنده و خود چسبنده			
نوارهای ایمنی		مجزا کننده‌ها، ۵۰ متر			
ماژیک‌های واتر بیس	۳	علامت‌گذاری‌های محدوده رقابت			
پودر گچی	۱ کیسه				
قلم نوشتن	۱۵				
کلیپ برد	۸				
کاغذ چسب‌های مانع	۱۵۰	کاغذ چسب‌های گرد به قطر ۷,۷؛ و سوراخ مرکزی ۰,۷ سانتیمتر			

1. Check-in Signage

قوانین WSSA - بهروز افصلی

			(توخالی یا شفاف)		
			۳ پاکت	کاغذ آ ۴	۳۲
			مناسب کاغذ سایز آ ۴	پاکت بزرگ	۳۳
			چسب شفاف، قیچی، منگنه کوب، گیره کاغذ	لوازم تحریر	۳۴
			سیستم‌های ویندوز، برای اسپید اسلوم و بتل	لپ تاب	۳۵
			داوران	آب نوشیدنی	۳۶
			۱۵ تا ۲۰ سانتیمتر ارتفاع. طول کلی ۱۶ متر	جداکننده مسیر اسپید اسلوم	۳۷
			 ۳۰ سانتیمتر ارتفاع و ۲۵ سانتیمتر طول	تابلو مسیر اسپید اسلوم	۳۸
			حدود ۳ × ۳ متر	پرده پشت محدوده نتیجه	۳۹
			۴ مبل یا ۴ صندلی	محدوده نتیجه	۴۰
			اسپید اسلوم	کرونومتر	۴۱
			اندازه بزرگ، قابل ارتباط با کامپیوتر، برای زمان بتل و اسپید اسلوم	تلویزیون یا صفحه نمایش بزرگ	۴۲
			با قابلیت نشستن ۲۰ تا ۳۰ نفر	نیمکت استراحت	۴۳
			استفاده در سالن، اسپید اسلوم برای ضربه‌گیر دیوار	تشک‌های ژئمناسستیک	۴۴
			پاک‌کننده دارای قابلیت جذب	سطل‌های زباله (کیسه‌ها)	۴۵
			۲ پاکت	تی یا چوب گردگیری	۴۶
			داوران، کارمندان، ورزشکاران، مربیان، هدایت‌کنندگان تیم‌ها و رسانه‌ها	آی دی کارت‌ها	۴۷
			پارچه‌ای، ۱۸ × ۱۲ سانتیمتر، هر ورزشکار یک قطعه با یک سنجاق ایمن	برچسب‌های شماره	۴۸
			۴ تا ۵ عدد بار هر ورزشکار	سنجاق قفلی	۴۹
			بر مبنای تعداد داوران	لباس داوران	۵۰
				لباس پرسنل	۵۱
			۲ چک کننده، ۸ مانع جمع کن با ۲ گروه، ۱ ثبت‌کننده	پرسنل مسابقه	۵۲
			ارتفاع پایه ۱۰ سانتیمتر عرض ۳۰ × ۲۵ سانتیمتر طول، مثلثی	پایه یا استند آکرلیک	۵۳
			همه دسته‌بندی‌های بالا ۳ جایزه	مدال‌ها	۵۴
			همه دسته‌بندی‌های بالا ۶ تقدیرنامه	تقدیرنامه	۵۵
			بر مبنای شمار شرکت‌کنندگان	گواهی شرکت	۵۶
				بیمه شرکت‌کنندگان	۵۷
				محدوده استراحت داوران	۵۸
				محدوده استراحت ورزشکاران	۵۹
			با وی فای، رابط قدرت چندگانه، نوشیدنی، تنقلات و صندلی	اتاق رسانه	۶۰
				پرده پشت رقابت	۶۱
				جایگاه ویژه	۶۲
				سینی اهدای جوایز	۶۳
				پارچه قرمز سینی	۶۴

قوانین WSSA - بهروز افصلی

				دستگاه بالابرندۀ پرچم	۶۵
				گروه بالابرندۀ پرچم	۶۶
				پرچم‌های کشورهای شرکت‌کننده	۶۷
				پرچم‌های ملی برای اهدای جوایز	۶۸
				سرود ملی	۶۹
				خانم‌های اهداکنندۀ جوایز	۷۰
			جلسۀ داوران و مربیان / جلسه سرپرستان	اتاق جلسه	۷۱
			نوع متحرک	میله‌های پرچم	۷۲
			جدا کردن محدوده رقابت و امکانات محدوده گرم کردن	پرده بزرگ	۷۳

پیوست ب (۲-۴): هرم حرکات فری استایل اسلalom (ماده ۲,۶)

همه حرکات تکنیکی بر مبنای ثبات و سرعت متوسط روی موانع ۸۰ سانتیمتر
(حداقل ۴ مانع برای حرکات و حداقل ۳ مانع یا سه دور برای اسپین‌ها)

	حرکات دیگر	نشستنی	پرشی	تک چرخ	چرخشی
A ۵۰ تا ۶۰		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 ۴۰ تا ۵۰		Toe Footgun		Flipping 360 Shift/ Wheeling Fishing/ Daynight	Internal / External 1 cone 7
			Footgun Footspin		
			Back Kasakchok		
	Toe Reverse Eagle	Christie Back			
	Cobra Back				
C ۳۰ تا ۴۰		Christie		Sewing Machine Wheeling Back	
	Cobra	Footgun Back	Kasakchok		Cross Korean Volt Back
	Reverse Eagle				One Cone Cross Korean Volt
					Cross Korean Volt
	Two Wheel Eagle			Flat Shift/Flat Fake	
				Wheeling Forward	Two Wheels Spinning
			Wiper		Reverse J-Turn
		Cross Sitting Heel-Toe Back			
	Z-Eagle	Footgun			
	Cross Sitting Heel-Toe	Special Jumps			
	حرکات دیگر	نشستنی	پرشی	فورواد و بک وارد	چرخشی
	Special		Footspin		
	Brush				J-Turn
	Heel Toe	Sitting Heel-Toe Back			2 Feet Spin

D ۲۰ تا ۲۰	Special				
	Eagle/Eagle Cross/Sidesurf	Sitting Heel/Toe /Full Remi			Total Cross
				Heel Toe Back	
				Fan Volt Series/Sweepers	
E ۲۰ تا ۱۰	Eight	Small Car/5 Wheels Sitting			
	Eight Back			One Foot Back	Italian/Volt
	Crazy Leg				
			X Jump		
			Crab Cross		
					Crazy Sun/Mexican
	Stroll/Back Stroll				
	Back Double Crazy				
	Crazy / Spins				
	Double Crazy				Sun/Mabrouk
	Chap Chap/X		Crab		
				One Foot	
Nelson/Nelson Back	Sitting Fish		Cross Back /Snake /Fish		
			Cross/Snake/Fish		

پیوست پ (۳-۴): سیستم امتیازات پیروزی (ماده ۱۰،۲)

ایده اصلی این سیستم این است که چگونه چند بار بیش از نیمی از داوران (بر اساس رنکینگ آن‌ها) برای یک اسکیت سوار در مقابل اسکیت سوارهای دیگر رأی دادند.

معیار ۱: معیار اصلی - شمار پیروزی‌ها در مقابل همه اسکیت‌سوارها زمانی که هر اسکیت سوار با اسکیت سوارهای دیگر مقایسه می‌شود، اگر امتیازات پیروزی اسکیت سوار در جدول بزرگ‌تر از نیمی از شمار داوران باشد، ۱ امتیاز به معیار ۱ افزوده می‌شود (برنده مجموع). بالاترین رده به بالاترین مجموع می‌رسد. مفهوم معیار ۱ با این موضوع مرتبط است که چگونه چند بار بیش از نیمی از داوران برای این اسکیت سوار در مقابل اسکیت سوارهای دیگر رأی دادند.

معیار ۲: امتیازات برنده محلی

اگر معیار ۱ با تساوی روبرو شد، (برای مثال، در این جدول، یک تساوی بین اسکیت سوارهای ۳،۴ و ۵ در معیار ۱ وجود دارد) امتیازات پیروزی برای این ۳ اسکیت سوار در ارتباط با یکدیگر (امتیازات محلی) محاسبه می‌شود.

معیار ۳

اگر معیار ۲ مساوی شد، اسکیت‌سوارها بر اساس مجموع نمرات تکنیکی آن‌ها رده‌بندی می‌شوند.

معیار ۴

زمانی که معیار ۳ مساوی شد، اسکیت‌سوارها بر اساس امتیازات پیروزی کلی خود رده‌بندی می‌شوند.

معیار ۵

زمانی که معیار ۴ مساوی شد، اسکیت‌سوارها بر اساس مجمع نمرات کلی خود رده‌بندی می‌شوند.

اگر معیار ۵ مساوی شد، اسکیت‌سوارها رده یکسان دریافت می‌کنند.

مثال:

جدول ۱. نمرات داوران

Name	Pen.	Judge 1			Judge 2			Judge 3			Judge 4			Judge 5		
		Tech	Style	Total	Tech	Style	Total	Tech	Style	Total	Tech	Style	Total	Tech	Style	Total
Skater 1	1	42	23	64	42	22	63	41	24	64	44	23	66	44	25	68
Skater 2	0	35	15	50	38	18	56	38	17	55	36	17	53	35	15	50
Skater 3	2	38	17	53	30	12	40	29	12	39	37	16	51	33	12	43
Skater 4	2	31	16	45	36	16	50	36	18	52	37	17	52	27	11	36
Skater 5	0	28	18	46	33	25	58	25	14	39	33	18	51	25	14	39
Skater 6	2,5	12	6	15,5	10	5	12,5	22	10	29,5	24	10	31,5	22	10	29,5
Skater 7	2	21	10	29	7	4	9	21	9	28	26	9	33	15	8	21
Skater 8	3	11	4	12	6,5	4	7,5	20,5	10	27,5	21	9	27	13	6	16

جدول ۲. رنکینگ‌های داوران

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

جدول ۳. فهرست امتیازات پیروزی و رنکینگ نهایی

	Skater 1	Skater 2	Skater 3	Skater 4	Skater 5	Skater 6	Skater 7	Skater 8	Criteria 1	Criteria 2	Criteria 3	Total Win Pts	Total marks	Rank
									Win Sum	Local WP	Tech Pts	Criteria 4	Criteria 5	
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

این جدول نشان می‌دهد که چگونه داوران برای اسکیت‌سوارها در ستون مقابل اسکیت‌سوارها در ردیف رأی می‌دهند (امتیازات پیروزی).

پیوست ت (۴-۴): هرم اسلایدهای فری استایل (ماده ۵,۶)

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

* Highlighted in RED is the sliding leg

پیوست ث: پروتکل و نیازمندی‌ها برای رکوردهای جهانی معتبر

۱. اسپید اسلalom

۱.۱. نیازمندی‌ها برای مکان مسابقه

۱.۱.۱. تنها اجرای داخل سالن^۱ می‌تواند یک رکورد جهانی را معتبر کند.

همچنین عوامل بسیاری می‌تواند اجرای فضای باز^۲ را تحت تأثیر

قرار دهد (باد، نور، زاویه زمین و غیره).

۱.۱.۲. تمام ویژگی‌های زمین از سوی سر داور بررسی و تأیید می‌شود.

در صورتی که زمین بسیار منعطف باشد، رکورد ممکن است تأیید

نشود، به دلیل اینکه دروازه پایان (گیتِ فینیش)^۳ ممکن است قبل

از عبور اسکیت سوار از خط پایان حرکت کند.

۱.۱.۳. کف زمین باید صاف باشد.

۱.۲. بارگذاری تجهیزات

خطوط استارت / خط مانع اول / خط پایان، به طور واضح روی زمین با

مسافت‌های دقیق اجرا شود.

۱.۳. موارد اجباری

۱.۱.۳. دوربین‌ها با کارکردِ ثبتِ حرکتِ آهسته خط مانع اول و خط

پایان.

۲.۱.۳. زمان سنج خودکار مورد تأیید WSSA با طرز کار استارت

خودکار.

۳.۱.۳. تنظیم ارتفاع دروازه‌های پایان و شروع بر طبق قوانین (۲۰

سانتی‌متر برای دروازه فینیش و ۴۰ سانتیمتر برای دروازه استارت).

1. Indoor

2. Outdoor

3. Finish Gate

- ۱,۴. شرایط رکورد و داوران
۱,۱,۴. حداقل یک داور سطح ۲ در مسابقه قادر به بررسی و تأیید پروتکل‌ها و رعایت قوانین ورزشی است.
۲,۱,۴. اجرا بدون هیچ خطای باید واضح باشد.
- ۱,۵. بررسی و تأیید WSSA
کمیته WSSA باید تمام عناصر را به منظور معتبر کردن رکورد بررسی کند: داور یا سازمان دهنده یا اسکیت سوارهایی که درخواست ثبت رکورد جهانی دارند باید تمام عناصر ضروری مانند ویدئوی اجرا، تصاویر استارت، تصویر صفحه نمایش با زمان نهایی و مقیاس زمان سنج اصلی (فایل xml در صورت دسترسی) را فراهم کند.
تأیید رکورد باید دست‌کم از سوی رئیس WSSA یا ۱ نفر از اعضای کمیته به‌علاوه سر داور مسابقات امضاء شود.
- ۱,۶. گواهی‌نامه
یک گواهی‌نامه رکورد جهانی باید از سوی WSSA صادر شود و از سوی اعضای بالا امضاء شود.

۲. فری جامپ

- ۱,۲. نیازمندی‌ها
مسابقات داخل سالن و فضای باز پذیرفته خواهد شد. زمین باید زمین عادی برای اسکیت باشد (بسیار منعطف نباشد).
کف زمین نباید یک حالت ارتجاعی اضافی به اسکیت سوار بدهد که به او برای پرش بلندتر کمک کند.

۲,۲. موارد اجباری

۱,۲,۲. سیستم پرش باید به اندازه کافی واضح و دقیق باشد (تأیید سر داور یا یک داور سطح ۳ بعد از رقابت برای تأیید اعتبار).

۲,۲,۲. مرکز میله، ارتفاع معتبر را تعیین می‌کند. داور مسئول باید ارتفاع مرکز میله بعد از پرش را تأیید کند در صورتی که رکورد شکسته شود.
۳,۲,۲. میله باید دست کم ۳ متر یا بیشتر عرض داشته باشد.

۳,۲. داوران

حداقل یک داور سطح ۲ یا بالاتر در مسابقه قادر به تأیید پروتکل‌ها و رعایت قوانین ورزش است.

۴,۲. بررسی و تأیید WSSA

کمیته WSSA باید تمام عناصر را به منظور معتبر کردن رکورد بررسی کند: داور یا سازمان دهنده یا اسکیت سوارهایی که درخواست ثبت رکورد جهانی دارند باید تمام عناصر ضروری مانند ویدئوی اجرا، تصاویر پرش و تصویر تجهیزات پرش را فراهم کند.

تأیید رکورد باید دست کم از سوی رئیس WSSA یا ۱ نفر از اعضای کمیته به‌علاوه سر داور مسابقات امضاء شود.

۵,۲. گواهی‌نامه

یک گواهی‌نامه رکورد جهانی باید از سوی WSSA صادر شود و از سوی اعضای بالا امضاء شود.

پیوست ج: فهرست اسکیت سواران استثناء

اسکیت سواران زیر تنها در طبقه بندی سنی بزرگسال رقابت خواهند کرد.

MEN

#	Full Name	Date of birth	Country	WSSA ID
1	TIMCHENKO SERGEY	2002.03.13	RUS	1901510000281

WOMEN

#	Full Name	Date of birth	Country	WSSA ID
1	ZENKOVA ANASTASIA	2002.04.14	RUS	2901510001458

پیوست‌های اضافی:

توجه: پیوست‌های زیر برای اطلاعات بیشتر خوانندگان اضافه شده است و در متن اصلی قرار ندارد (منبع: سایت WSSA و قوانین ایفسا).

پیوست الف: قوانین رنکینگ یا رتبه‌بندی جهانی ۲۰۱۲

هر رویداد از مجموعه مسابقات جهانی اسلalom برای رنکینگ جهانی WSSA امتیاز دارد. اسکیت سوارها می‌توانند در هر تعداد مسابقه در فصل به‌دلخواه شرکت کنند. برای فری استایل اسلalom، ۵ بهترین نتیجه فصل به‌منظور محاسبه رنکینگ جهانی استفاده می‌شود.

برای اسپید اسلalom، ۴ بهترین نتیجه فصل به‌منظور محاسبه رنکینگ جهانی استفاده می‌شود.

برای اسلاید، ۳ بهترین نتیجه فصل به‌منظور محاسبه رنکینگ جهانی استفاده می‌شود. اگر ۲ اسکیت سوار مقدار برابر امتیاز داشتند، امتیاز کلی فصل به‌منظور رنکینگ آن‌ها استفاده خواهد شد.

اگر اسکیت سوارها در ۲ رویداد بزرگ در فصل شرکت کنند، بهترین نتیجه آن‌ها به‌عنوان رویداد بزرگ محاسبه خواهد شد. بهترین نتیجه دوم به‌عنوان رویداد مهم محاسبه خواهد شد. برای مثال، یک اسکیت سوار در رویداد بزرگ آسیا و رویداد بزرگ اروپا به ترتیب اول و دوم است، بنابراین $۴۰۰ + ۲۶۹ = ۶۶۹$ امتیاز (به‌جای ۷۵۰) خواهد گرفت.

طبقه‌بندی رویداد



رویدادهای استارتر^۱ یا آغازین / عنوان نخست = ۵۰ امتیاز / شرکت‌کننده‌های محدودشده تنها برای رقابت‌کننده‌های ملی یا آپن برای رقابت‌کننده‌های بین‌المللی / رویدادهای غیررسمی / قوانین و داوران داخلی



رویدادهای لوکال یا داخلی^۲ / عنوان نخست = ۱۰۰ امتیاز / شرکت‌کننده‌های محدودشده تنها برای رقابت‌کننده‌های ملی یا آپن برای رقابت‌کننده‌های بین‌المللی / رویدادهای کوچک



رویدادهای پرایم^۳ / عنوان نخست = ۲۰۰ امتیاز / بدون حداقل سال سازمان‌دهی / آپن برای رقابت‌کننده‌های بین‌المللی / بدون حداقل جایزه / هر شهر بدون حداقل در سال / قاره‌ای



رویدادهای مین یا مهم^۴ / عنوان نخست = ۳۰۰ امتیاز / حداقل ۲ سال سازمان‌دهی / آپن برای رقابت‌کننده‌های بین‌المللی / حداقل جایزه نقدی =؟؟؟ / شهر بزرگ یا شهر درجه دوم (فرودگاه بین‌المللی) حداکثر ۴ بار در سال / قاره‌ای (۴ بار اروپا / ۴ بار آسیا)



رویدادهای میژور یا بزرگ^۵ / عنوان نخست = ۴۰۰ امتیاز / حداقل ۳ سال سازمان‌دهی / آپن برای رقابت‌کننده‌های بین‌المللی / حداقل جایزه نقدی =؟؟؟ / شهر بزرگ یا شهر درجه دوم (فرودگاه بین‌المللی) تنها ۱ بار در سال / قاره‌ای (۴ بار اروپا / ۴ بار آسیا)

1. Starter Events

2. Local Events

3. Prime Events

4. Main Events

5. Major Events

POINT SYSTEM

WSSA WORLD SLALOM SERIES 2012

🏆 Starter		🏆 Local		🏆🏆 Prime		🏆🏆🏆 Main		🏆🏆🏆🏆 Major	
1.	50	1.	100	1.	200	1.	300	1.	400
2.	48	2.	86	2.	180	2.	269	2.	350
3.	46	3.	78	3.	169	3.	250	3.	310
4.	44	4.	72	4.	161	4.	238	4.	280
5.	43	5.	66	5.	153	5.	226	5.	265
6.	41	6.	62	6.	147	6.	216	6.	250
7.	40	7.	58	7.	141	7.	207	7.	240
8.	38	8.	55	8.	137	8.	201	8.	230
9.	37	9.	52	9.	133	9.	195	9.	210
10.	36	10.	50	10.	130	10.	190	10.	205
11.	35	11.	48	11.	127	11.	185	11.	200
12.	34	12.	46	12.	125	12.	181	12.	195
+1	-1	13.	44	13.	122	13.	176	13.	190
		14.	43	14.	120	14.	173	14.	187
		15.	41	15.	118	15.	170	15.	184
		16.	40	16.	116	16.	167	16.	182
		17.	38	17.	114	17.	164	17.	180
		18.	37	18.	113	18.	162	18.	178
		19.	36	19.	112	19.	161	19.	176
		20.	35	20.	111	20.	159	20.	175
		21.	34	21.	110	21.	157	21.	174
		+1	-1	+1	-1	22.	156	22.	173
						23.	154	23.	172
						24.	153	24.	171
						25.	151	25.	170
						26.	150	26.	169
						27.	149	27.	168
						28.	148	28.	167
						+1	-1	+1	-1

پیوست ب: برگه امتیاز فنی فری استایل اسلalom

FREESTYLE SLALOM

Technical Mark

Category

Total 1st run /58

Skater Name

Total 2nd run /58

1st run :

Technique of the best 7 tricks & transitions

/42+6

Circle the best repetition trick and double its points

	Trick or Transition	Points	yes	No
6				
5				
4				
3				
2				
1				
0				

Bonus /5

Footwork & technical
impression /5

2nd run :

Technique of the best 7 tricks & transitions

/42+6

Circle the best repetition trick and double its points

	Trick or Transition	Points	yes	No
6				
5				
4				
3				
2				
1				
0				

Bonus /5

Footwork & technical
impression /5

پیوست پ: برگه امتیاز کنترل بدنی فری استایل اسلalom

FREESTYLE SLALOM

Body Control Mark

Category

Total 1st run /20

--

Skater Name

Total 2nd run /20

--

1st run:

Control of Tricks and Transitions

/20

2nd run:

Control of Tricks and Transitions

/20

پیوست ت: برگه امتیاز موسیقی فری استایل اسلalom

FREESTYLE SLALOM

Music Mark

Category

Total 1st run /20

Skater Name

Total 2nd run /20

1st run :

General Rythm /10	Melody & Choreography /10
-------------------	---------------------------

2nd run :

General Rythm /10	Melody & Choreography /10
-------------------	---------------------------

پیوست ث: برگه ثبت خطاهای فری استایل اسلوم

FREESTYLE SLALOM

Penalties

Category	Total 1 st run	<input type="text"/>
Skater Name	Total 2 nd run	<input type="text"/>

1st run :

Fallen cones (*-1/2 pt)	Fall (-1/2 to -5 pt / each)	Time (in sec)
Not Slalomed cones (*-1/2 pt)		Time penalty <80 sec = -5pts >100 sec = -5 pts 80 to 100 sec = ok

Sitting	Jumping	Spin	Wheeling

(3 points penalty per component not realised)

2nd run :

Fallen cones (*-1/2 pt)	Fall (-1/2 to -5 pt / each)	Time (in sec)
Not Slalomed cones (*-1/2 pt)		Time penalty <80 sec = -5pts >100 sec = -5 pts 80 to 100 sec = ok

Sitting	Jumping	Spin	Wheeling

(3 points penalty per component not realised)

پیوست ج: برگه امتیاز همزمانی جم فری استایل اسلalom

FREESTYLE SLALOM

Jam Synchronisation Mark

Category

Total 1st run /20

Team Name

Total 2nd run /20

1st run:

Team Synchronisation

/20

2nd run:

Team Synchronisation

/20
