



ПРАВИЛА ОФИЦИАЛЬНЫХ ДИСЦИПЛИН WSSA 2018 (вер. от 30.03.2018)

1. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ФРИСТАЙЛУ
2. КЛАССИЧЕСКИЙ ФРИСТАЙЛ СЛАЛОМ
3. ПАРНЫЙ КЛАССИЧЕСКИЙ ФРИСТАЙЛ СЛАЛОМ
4. СКОРОСТНОЙ СЛАЛОМ
5. ФРИСТАЙЛ СЛАЛОМ БАТЛ
6. СЛАЙДЫ ПО СИСТЕМЕ БАТЛ
7. ПРЫЖКИ В ВЫСОТУ

1. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ФРИСТАЙЛУ

1.1. ДИСЦИПЛИНЫ

Соревнования по фристайл слалому на роликовых коньках состоят из следующих дисциплин: классический фристайл, парный классический фристайл, скоростной слалом, фристайл батл, слайды и прыжки в высоту ("фриджамп").

1.2. РЕГЛАМЕНТ РЕГИСТРАЦИИ

1.2.1. Участники должны предъявить удостоверение личности и гражданства (например, паспорт) для соответствия коду ID WSSA, 4-6 цифры которого являются кодом страны спортсмена.

1.2.1.1. В случае смены гражданства спортсмен продолжает выступать под старым флагом до конца сезона и получает новый ID только на следующий год при подтверждении нового гражданства на первых соревнованиях, где он собирается участвовать. В течении сезона, с 1 января по 31 декабря, менять гражданство не допускается. Каждый такой случай должен быть одобрен официальным представителем WSSA.

1.2.2. При достаточном числе участников мужчины и женщины соревнуются в разных категориях одной дисциплины. Если такой возможности нет, категория может быть смешанной (unisex). Минимальное число участников в группе 3-5 человек. Решение об этом принимает главный судья и организатор соревнований.

1.2.3. Если позволяет состав участников, любая слаломная дисциплина, включая батл, может быть дополнительно разделена на возрастные категории: юниоры (junior) и взрослые (senior):

1.2.3.1. Для соревнований высшего уровня детская категория формируется по правилу $10 \leq \text{Junior} \leq 16$. При этом возраст определяется как разность текущего года и года рождения. Для прочих контестов нижняя граница детской категории определяется организаторами и согласуется с главным судьёй. (Прим. ред.). Например, в 2018-м году к детской категории относятся спортсмены, родившиеся в интервале от 01.01.2002 до 31.12.2008. Родившиеся 31.12.2001 и ранее относятся ко взрослой категории. Исключения составляют юные спортсмены, допускаясь прежде к участию во взрослой категории на соревнованиях высокого уровня. Список этих спортсменов определён Техническим Комитетом WSSA и не может быть изменён.

1.2.4. Любые изменения регистрационных данных, включая имена для парного слалома, должны быть сообщены до окончания регистрации. После этого никакие изменения не принимаются.

1.2.5. Спортсмены, не подтвердившие в положенное время (check in) своё участие, дисквалифицируются.

1.3. ПЛОЩАДКА ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ И РАЗМЕТКА

1.3.1. Поверхность площадки должна быть пригодна для фристайл слалома на роликовых коньках (плоская, ровная, с хорошим сцеплением).

1.3.2. На площадке должны быть 4 линии конусов (дорожек) с расстоянием 2 метра между каждой.

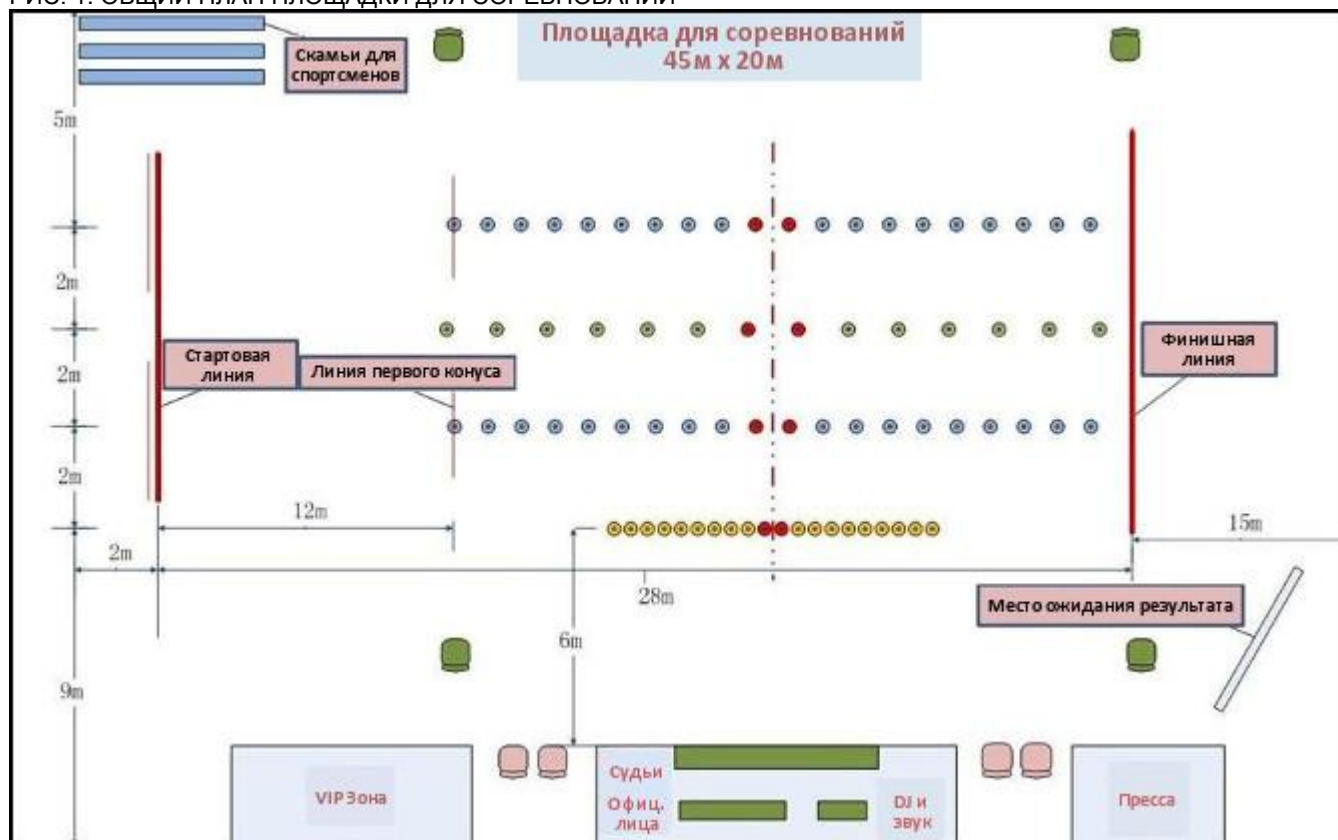
1.3.2.1. Порядок дорожек, начиная от судейского стола: 50, 80, 120 и 80 см.

1.3.2.2. Середина каждой дорожки должна быть на линии судейского стола.

1.3.2.3. Дорожки 50 см и 80 см состоят из 20 конусов, 120 см только из 14.

1.3.2.4. Метки для конусов должны иметь внешний диаметр 7.7 см и внутренний 0.7 см.

РИС. 1: ОБЩИЙ ПЛАН ПЛОЩАДКИ ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ



1.4. МЕРЫ БЕЗОПАСНОСТИ

Площадка должна быть безопасна для участников.

1.5. МЕСТО ДЛЯ РАЗМИНКИ

Если позволяют условия, участникам может быть предоставлена площадка для разминки с покрытием, похожим на покрытие основной площадки.

1.6. РАЗРЕШЁННЫЕ РОЛИКОВЫЕ КОНЬКИ

1.6.1. Участники могут использовать ролики любого типа (инлайны или квады).

1.6.2. Участники должны самостоятельно удостовериться, что их ролики исправны и готовы к выступлению.

1.6.3. Главный судья имеет право запретить использование любых роликов, которые нельзя считать безопасными или представляющими нечестное преимущество для спортсмена.

1.7. ОФИЦИАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ КОНУСОВ

1.7.1. Высота конусов должна быть от 7.6 до 8 см, диаметр основания от 7.4 до 7.5 см, верхний диаметр от 2.5 до 2.7 см.

1.7.2. Материал конуса должен быть достаточно жёстким у основания, чтобы не остановить колесо при наезде на конус.

1.8. РЕГИСТРАЦИОННЫЙ НОМЕР

Значки (бэджи, наклейки) с регистрационными номерами должны быть предоставлены организатором на соревнованиях уровня 3 и выше для скоростного слалома и прыжков. Главный судья определяет, где и когда участники должны их носить в зависимости от формы площадки. Изменение номера участником недопустимо.

1.9. АНТИДОПИНГ

Любой спортсмен может быть подвергнут тесту на допинг по требованию ответственного официального лица как на территории соревнований, так и за её пределами в любое время. WSSA соблюдает антидопинговую политику национальных федераций и Международной Федерации Роллер Спорта (FIRS).

1.10. ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Оборудование должно соответствовать требованиям, перечисленным ниже.

№	Описание	Число	Замечания
1	Аудиосистема	1	С микшером и прочим, принимает сигнал с ноутбука
2	Микрофон	2+	Беспроводной микрофон, действующий на всей площадке
3	Аудиокабели	набор	Кабели, соединяющие микшерный пульт, ноутбуки и всё остальное
4	Длинный аудиокабель	1	Прямой доступ судей к аудио системе (для их ноута, например)
5	Аудиоплеер	2	Ноут, iPad, плеер и т.п.
6	Рация уоки-токи	7	Переносные рации с зарядкой и наушниками
7	Лазерный принтер	1	Иметь наготове носитель с драйверами

8	Запасной картридж	1	Для принтера
9	Питательный кабель	1	Рекомендуется 50 метровая катушка
10	Тройники питания	2	Предоставляют много розеток для оборудования
11	Аптечка	1	Аптечка первой помощи или дежурный врач
12	Стол для судей	8-10	Каждый столик не менее 1.2 метра
13	Скатерть		На судейские столы
14	Стул	25	Для судей, регистрации, помощников
15	Тент	4	Для уличных мероприятий, 3х3 м каждый
16	Зрительный зал		
17	Вывеска регистрации	1	
18	Доска объявлений	1	
19	Рулетка	1	От 30 до 50 метров
20	Секундомер	2	
21	Флажки	4	2 красных, 2 белых
22	Свисток	1	
23	Карточки предупреждений	4	Как в футболе: 2 жёлтые и 2 красные
24	Конусы	8х20	4 разных цветов, хорошо различимых на покрытии
25	Малярный скотч	100 м	Для стартовых и финишных линий, нескользкий
26	Заградительная лента	50 м	
27	Маркеры на водной основе	3	Для разметки площадки
28	Мел	бокс	
29	Авторучки	15	
30	Планшетки	8	
31	Метки для конусов	150	Круглые наклейки, 7.7 см диаметром, отверстие в центре 0.7 см.
32	Бумага А4	3 уп.	
33	Большой конверт	30	Формат А4
34	Канцелярия	набор	Скотч, ножницы, скрепки, степлер и т.д.
35	Ноутбук	1	OS Windows, для скоростного слалома и батла
36	Питьевая вода		Для судей в первую очередь
37	Разделительная линия		Высотой 15-20 см, длиной минимум 15.2 м
38	Таблички дорожек	4	30х25 см, номер дорожки для скоростного слалома
39	Задник зоны ожидания		3х3 м
40	Зона ожидания результата		Четырёхместный диван или 4 стула
41	Хронометр		Для скоростного слалома
42	Большой экран		Соединён с компьютером для отображения результатов
43	Скамья для отдыха		Для 20-30 человек
44	Маты		Для торможения на скоростном слаломе, если мало места
45	Мусорный бак	2	
46	Швабра	3	Вытирать пол
47	Ремешки для бэджиков		Для судей, персонала, спортсменов, тренеров, капитанов, прессы
48	Номера для спортсменов		Ткань, 18х12 см, для каждого спортсмена
49	Булавки		4-5 для каждого спортсмена
50	Форма для судей		По числу судей
51	Форма для персонала		По числу помощников
52	Помощники	11	2 на регистрации, 8 поднимают конусы (2 по 4), 1 снимает видео
53	Акриловые подставки	4	Высота основания 10 см, ширина 30, длина 25 см, треугольные
54	Медали		По 3 на каждую категорию
55	Грамоты		По 6 на каждую категорию
56	Грамоты за участие		По числу спортсменов
57	Страховки спортсменов		
58	Место отдыха судей	1	Комната
59	Место отдыха атлетов		Несколько комнат
60	Комната прессы		С WiFi, розетками, напитками, закусками и стульями
61	Задник соревнований		
62	Подиум		
63	Поднос для наград		
64	Красное сукно на поднос		
65	Флагоподъёмник		
66	Команда для п. 65		
67	Флаги стран участниц		
68	Национальный флаг		
69	Национальный гимн		
70	Хостес		

71	Комната заседаний		
72	Флагштоки		Мобильные версии
73	Большая доска, ткань		Отделяющая зону соревнований от зоны разминки

2. КЛАССИЧЕСКИЙ ФРИСТАЙЛ СЛАЛОМ

Спортсмены готовят своё выступление, которое они демонстрируют в определённом временном интервале, используя элементы хореографии в соответствии с выбранной ими музыкой.

2.1. ПЛОЩАДКА ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

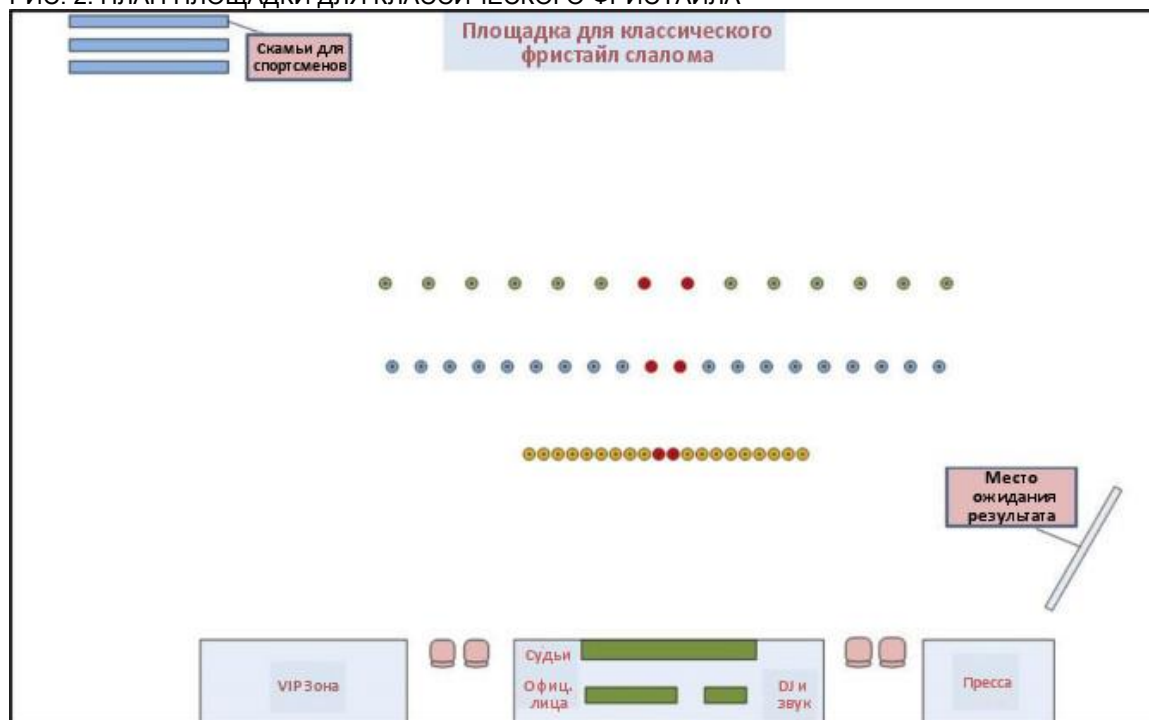
2.1.1. Она состоит из трёх дорожек на расстоянии 2 м друг от друга.

2.1.1.1. Порядок дорожек, начиная от судейского стола: 50 см, 80 см, 120 см.

2.1.1.2. Дорожки 50 см и 80 см состоят из 20 конусов, 120 см только из 14.

2.1.1.3. Середина каждой дорожки должна быть на линии судейского стола.

РИС. 2: ПЛАН ПЛОЩАДКИ ДЛЯ КЛАССИЧЕСКОГО ФРИСТАЙЛА



2.2. РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

2.2.1. В классическом фристайл слаломе спортсменам даётся только одна попытка, однако организаторы могут провести квалификационные раунды, когда число участников в дисциплине слишком велико.

2.2.1.1. Высшие по рейтингу участники автоматически считаются преквалифицированными. Остальные разбиваются на группы в соответствии с их рейтингом WSSA. Главный судья соревнований определяет число лучших спортсменов, не нуждающихся в квалификации, размер групп и сколько спортсменов переходит из них в финал. При этом число преквалифицированных спортсменов должно быть не меньше половины + 1 от числа участников в финале.

2.2.1.2. Распределение участников по группам должно следовать приведённому примеру:

Пример распределения по квалификационным группам 40 участников. Топ-16 спортсменов считаются квалифицированными, с 17 по 40 распределяются по нескольким (например, 4) группам. Только первые (обычно 2) спортсмены из каждой группы переходят в финальный раунд (и исполняют свою программу во второй раз). Финальный раунд тогда состоит из топ-16 и 8 квалифицированных спортсменов: $16+8=24$ в финале.

	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	

2.2.1.3. Все правила и требования для квалификационных выступлений такие же, как и для финальных.

2.2.1.4. В финальный раунд входят преквалифицированные слаломисты и все прошедшие квалификацию в группах.

2.2.2. Очередность выступлений определяется по действующему рейтингу WSSA, начиная с более низких позиций. Не имеющие рейтинга спортсмены добавляются в начало списка в случайном порядке.

2.2.3. Спортсмены должны пересечь каждый интервал между конусами на всех трёх дорожках 50, 80 и 120 см.

2.2.4. После выступления участника на площадку для разминки сразу приглашается следующий, пока судьи заняты оценкой предыдущего выступления.

2.2.5. Тренера и капитаны команд могут сопровождать закончившего выступление спортсмена в Зону Ожидания Результата.

2.3. ВРЕМЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ

2.3.1. На выступление в классическом фристайл слаломе даётся от 105 до 120 секунд (1 мин 45 сек – 2 мин).

2.3.1.1. Отсчёт времени начинается одновременно с началом музыки. Музыка начинается, когда спортсмен готов.

2.3.1.2. Выступление заканчивается по знаку спортсмена или по завершению музыки.

2.4. ОДЕЖДА

2.4.1. Одежда может отражать характер музыки в рамках приличия и не должна мешать катанию.

2.4.1.1. Одежда не должна слишком обнажать тело, особенно в сексуальном плане.

2.4.2. Использование каких-либо аксессуаров не разрешается.

2.4.2.1. Если какой-то предмет одежды намеренно снят или брошен во время выступления, то он также считается аксессуаром и приводит к дисквалификации.

2.4.2.2. Запрещено ношение маски или раскраски лица, отличающейся от обычного макияжа.

2.4.2.3. Спорные случаи, связанные с одеждой спортсмена, решаются главным судьёй.

2.5. ПОВЕДЕНИЕ ВО ВРЕМЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ

2.5.1. Неуважительное поведение (сексуальные, агрессивные, оскорбительные жесты или движения), особенно в отношении судей, недопустимо и наказывается штрафом или дисквалификацией.

2.5.2. Строго запрещается музыкальное сопровождение, содержащее оскорбления расистского, политического, нецензурного, гомофобского, сексистского характера или даже намекающие на подобные вещи. Нарушители будут подвергнуты дисциплинарному взысканию (штрафные очки, понижение места, дисквалификация, денежный штраф). Такие же меры могут быть приняты в случае жалобы третьих лиц после завершения соревнований.

2.6. СОСТАВ ОЦЕНКИ

Итоговая оценка спортсмена в классическом фристайл слаломе основана на двух составляющих: оценке техники и оценке артистичности. При этом оценка артистичности отчасти вычисляется с опорой на технический уровень.

2.6.1. Оценка техники основана на следующих аспектах выступления:

2.6.1.1. Сложность слаломных трюков определяется по обновлённой **таблице**. На оценку техники также влияет фристайловая "работа ног" (footwork), то есть *способность спортсмена непринуждённо исполнять разнообразные фристайловые движения, не имеющие непосредственной технической ценности, но обеспечивающие целостность программы (прим. ред.)*. Сложность и разнообразие движений обеспечивает более высокую оценку. Базовая или простая "работа ног" приведёт к снижению оценки. Сложность трюков (по таблице) является основополагающей для судей в случае, когда трюки исполнены как надо - на средней скорости, на дорожке 80 см, 4 конуса или 3 оборота для вращательных движений.

2.6.1.2. Разнообразие. Спортсменам следует исполнять и соединять между собой трюки различных групп – сидячих, вращательных, одноколёсных, прыжковых и прочих. Минимальное число исполненных и принятых в зачёт трюков равно 8 (в разных семействах, в любой пропорции). Если спортсмен сделал меньше 8 успешных трюков, то он штрафует в технической оценке по критерию Разнообразие.

2.6.1.3. Непрерывность. Трюки должны переходить из одного в другой, создавая эффект непрерывности движения спортсмена.

2.6.1.4. Скорость и ритм. Скорость движений спортсмена влияет на техническую сложность слалома. Качественно отработанные перемены скорости демонстрируют хороший контроль исполняемых трюков и также поощряются. *Привязка ритма к музыке при этом более не влияет на техническую оценку. (Прим. ред.)*

2.6.2. Оценка артистичности.

Этой оценкой судьи отражают, насколько успешно спортсмен сумел сделать из своего выступления "шоу", что является индивидуальной способностью спортсмена исполнить завершённое от начала до конца выступление с богатым разнообразием движений (в том числе танцевальных), фристайлом, соответствием музыке, мощным впечатлением на зрителя. Спортсменам следует соединить все эти аспекты в единое целое, следуя общим принципам и определённой логике.

Оценка артистичности должна быть в диапазоне ± 10 баллов от оценки техники и определяется, исходя из следующих критериев.

2.6.2.1. Контроль тела - важная часть оценки Артистичности. Спортсменам следует продемонстрировать способность гармонично соединять движение корпуса с исполняемыми трюками, то есть логически оправданно двигать руками, держать спину и перемещать ноги в хорошей общей синхронизации. Судьи оценивают контроль тела по следующим критериям.

2.6.2.1.1. Оценка Артистичности будет сильно понижена, если контроль тела полностью отсутствует. Спортсмен не контролирует своё тело при исполнении трюков и связок, которое в процессе выступления совершает принуждённые и неестественные движения.

2.6.2.1.2. Оценка Артистичности будет понижена, если контроль тела практически отсутствует и/или его низкий уровень скрыт за танцевальными движениями, не связанными со слаломом - исполняемыми во время остановок, все конусов и т. д.

2.6.2.1.3. Оценка Артистичности получит нулевую поправку, если контроль тела присутствует - судьи наблюдают некоторую логику в движениях рук, ног и в их общей синхронизации.

2.6.2.1.4. Оценка Артистичности будет повышена в случае очень хорошего выступления, если руки и ноги спортсмена двигаются синхронно и гармонично, отражая высокое качество исполняемых трюков в ключе определённой хореографии, вплетённой в слаломную программу.

2.6.2.2. Музыкальная выразительность. Выбранная музыка должна гармонировать со стилем спортсмена, подчёркивать и дополнять его. Выступление должно соответствовать темпу музыки, чтобы выразить настрой, ритм и скорость музыки. Трюки, сделанные в ритме музыки, также считаются достижением спортсмена и поощряются.

2.6.2.3. Управление трюками. Этот критерий оценивает положение трюков относительно дорожек и музыки.

2.6.2.3.1. Хореография выступления должна соответствовать паузам и переменам в музыке.

2.6.2.3.2. Поощряется исполнение более тяжёлых и рискованных трюков в середине дорожек, а не только на въезде или выезде с них.

2.6.2.3.3. Все аспекты выступления должны быть исполнены на дорожках. Критерий будет уменьшен, если спортсмен проводит слишком много времени вне конусов.

2.7. ОЦЕНКА

Максимальный балл для классического фристайл слалома равен 130. Он состоит из двух слагаемых: техника в диапазоне от 10 до 60 баллов и артистизм в диапазоне от 0 до 70 баллов. Итоговое значение округляется до одного знака после запятой.

2.7.1. Стандартная стоимость трюка и общие требования

2.7.1.1 Стандартная стоимость трюка – это базовая оценка, по которой судьи определяют, насколько спортсмен владеет трюком. Предполагается, что он выполнен гладко и быстро на дорожке 80 см, как в среднем и происходит.

2.7.1.2. Трюк должен быть исполнен как минимум на 4 конуса или 3 оборота в случае вращения. *Есть некоторые длинные по составу трюки, требующие до 6 конусов для полноценного зачёта, например, French Shift (No Viper). (Прим. ред.)*

2.7.1.3. Разрешены: смена ноги, перемена направления движения, переход на другой трюк этой же или другой группы. Однако переход должен происходить безо всякой паузы.

2.7.1.4. Трюки и переходы между ними должны исполняться чисто и точно. Если у судьи возникли какие-то сомнения насчёт исполнения трюка - качество, "тапинг" (касание поверхности другими колёсами на ванвилах), число конусов или вращений, касание поверхности на прыжках, потеря траектории и т.д. - то судья имеет право не засчитать такой трюк или переход целиком или частично, приняв только ту часть, которая была выполнена корректно.

2.7.2. Группы (семейства) трюков и требования к ним

2.7.2.1. Сидячие трюки (Sitting tricks): спортсмен должен сидеть так, чтобы поясница находилась ниже уровня колена опорной ноги всё время исполнения трюка.

2.7.2.2. Прыжковые трюки (Jumping tricks): обе ноги спортсмена должны отрываться от поверхности на каждом цикле трюка.

2.7.2.3. Вращательные трюки (Spinning tricks): хотя бы одно колесо должно касаться поверхности во время вращения, которое происходит внутри дорожки. *То есть пересекает ось дорожки шириной в конус (Прим. ред.).*

2.7.2.4. Одноколёсные трюки (Wheeling tricks): сделанные по дорожке в одну сторону, лицом вперёд или спиной вперёд, когда только одно колесо касается поверхности.

2.7.2.5. Другие трюки (Other tricks): все прочие трюки, не попавшие ни в одну из перечисленных групп.

2.8. ОЦЕНКА ШТРАФА

2.8.1. Штраф по времени, когда спортсмен останавливается до 105-й секунды или после 120-й, равен 10 баллам.

2.8.2. Штраф за сбитые и сдвинутые конусы и непересечённые интервалы.

2.8.2.1. Каждый конус, сбитый или сдвинутый так, что виден центр метки, увеличивает штраф на 1.

2.8.2.1.1. В невероятном случае, когда сбитый конус, описав дугу, возвращается на место, штраф не начисляется.

2.8.2.1.2. Если один сбитый конус отлетает и сбивает с отметки другой, штраф 1 начисляется за каждый конус.

2.8.2.2. Если пропущено более 5 интервалов начисляется разовый штраф 5 баллов.

2.8.3. Штраф за ошибки

Штрафу подлежат: потеря равновесия, падения или прочие ошибки выступления. Потеря равновесия штрафует судьями в общей оценке выступления. Падения считаются судьёй по штрафам (п. 2.8.5).

2.8.3.1. Штраф за потерю равновесия может быть от 0.5 до 1.5 баллов.

2.8.3.2. Штраф за падения может быть от 2 до 5 баллов.

2.8.4. Прерывание выступления

2.8.4.1. Если спортсмен остановил своё выступление из-за внешних причин, штраф за повторное выступление на него не накладывается. Оно должно начаться с начала и будет оцениваться судьями с момента остановки первого выступления.

2.8.4.2. Если спортсмен остановил своё выступление по собственным причинам, штраф за повторное выступление равен 5 баллам. Оно также начинается с начала и оценивается судьями с момента остановки.

2.8.5. Приём музыки после положенного срока

2.8.5.1. Если спортсмен предоставил музыку для своего выступления позже установленного организаторами срока, он получает штраф 10 баллов.

2.8.5.2. Если музыка не предоставлена до конца собрания капитанов команд или, в случае отсутствия собрания, до 18.00 дня, предшествующего соревнованиям, спортсмен не допускается к участию в классических выступлениях.

2.8.6. Трюки и семейства.

2.8.6.1. Если число успешных трюков спортсмена меньше 8, за каждый недобранный до 8 трюк судья вычитает 2 балла из критерия Разнообразие оценки за Технику.

2.8.6.2. Если спортсмен не выполнил хотя бы один трюк из семейства трюков, за каждое "незакрытое" семейство судья вычитает 3 балла из критерия Разнообразие оценки за Технику.

2.8.7. Таблица баллов судьи по штрафам

Тип ошибки	Штраф	Описание
Падение	2	Лёгкое падение с касанием пола одной или двумя руками без влияния на динамику программы.
Полное падение	5	Тяжёлое падение с ударом о поверхность.
Недокат и перекат	10	Выступление остановлено раньше или позже положенного интервала (105-120 сек).
Прерывание выступления	5	Выступление остановлено спортсменом. Штраф на усмотрение главного судьи.
Сдвинутые конусы	1	За каждый сдвинутый конус.
Интервалы	5	Более 5 пропущенных интервалов.
Упавшая одежда	2	Обронённый элемент одежды, включая очки.
Одежда-аксессуар	DQ	За использование одежды как аксессуара.
Штраф за музыку	10	Музыка предоставлена позже срока.

2.9. ПОМОЩНИКИ, ПОДНИМАЮЩИЕ КОНУСЫ (CONE PICKERS)

2.9.1. Помощники обязаны ждать сигнала судьи по штрафам, прежде чем начать ставить конусы на место после завершения выступления.

2.9.2. Помощники не должны быть в роликовых коньках.

2.10. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ

2.10.1. Итоговое распределение мест основано на сравнении распределения мест каждого судьи по системе баллов перекрёстных побед (**victory points system**).

2.10.2. Распределение мест у судей основан на выставленных ими баллах, из которых вычитаются штрафные баллы, предоставленные судьёй по штрафам.

3. ПАРНЫЙ КЛАССИЧЕСКИЙ ФРИСТАЙЛ СЛАЛОМ

Два спортсмена готовят своё выступление, которое они демонстрируют в определённом временном интервале, используя элементы хореографии в соответствии с выбранной ими музыкой. Оценка включает в себя не только технику и музыкальную артистичность, но также синхронность выступления.

3.1. ПЛОЩАДКА ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Площадка точно такая же, как и в п.2.1.

3.2. РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

3.2.1. Кроме очерёдности выступлений правила точно такие же как в п 2.2.

3.2.2. Очерёдность выступлений определяется по международному рейтингу парного слалома.

3.2.3. На Чемпионатах Мира или континентов оба спортсмена в паре должны представлять одну страну.

3.2.4. Каждой паре присваивается ID для рейтинга WSSA по парному слалома.

3.2.4.1. Спортсмен, участвующий в разных парах, будет иметь более одного ID.

3.2.4.2. Спортсмен не может участвовать более чем в одной паре в рамках одних соревнований.

3.3. ВРЕМЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ

3.3.1. Кроме длительности выступления остальные требования такие же, как в п 2.3.

3.3.2. Длительность выступления в парном фристайл слаломе находится в диапазоне от 160 до 180 секунд (2 мин 40 сек — 3 мин).

3.4. ОДЕЖДА

Правила относительно одежды спортсменов такие же, как в п.2.4.

3.5. ПОВЕДЕНИЕ ВО ВРЕМЯ ВЫСТУПЛЕНИЯ

Правила поведения спортсменов во время выступления такие же, как в п.2.5.

3.6. СОСТАВ ОЦЕНКИ

Итоговая оценка состоит из трёх частей: техника, артистизм и синхронность. Оценки за артистизм и синхронизацию частично опираются на оценку за технику.

3.6.1. Оценка за технику такая же, как в п.2.6.1.

3.6.2. Оценка за артистизм такая же, как в п.2.6.2.

3.6.3. Оценка за синхронность

3.6.3.1. Оценка за синхронность опирается на оценку за технику в диапазоне +/- 10 баллов.

3.6.3.2. Во время выступления пара спортсменов должна иметь одинаковую координацию корпуса, синхронные движения в одном направлении. Возможны варианты: хил/тоу, вперёд/назад, лево/право.

3.6.3.3. Зеркальные движения не относятся к синхронному исполнению и включаются в оценку за артистизм.

3.6.3.4. Расстояние между спортсменами в паре также принимается в расчёт при определении оценки за синхронность. Чем они ближе во время всего выступления, тем оценка выше.

3.7. ОЦЕНКА

Максимальная оценка в парном классическом фристайл слаломе равна 200. Она состоит из 60 баллов за технику, 70 баллов за артистизм и 70 баллов за синхронность. Итоговая оценка округляется до одного знака после запятой.

3.7.1. Оценка за технику определяется по менее техничному спортсмену из пары.

3.8. ОЦЕНКА ШТРАФА

Оценка штрафа такая же, как в п.2.8.

3.9. ПОМОЩНИКИ, ПОДНИМАЮЩИЕ КОНУСЫ (CONE PICKERS)

Правила для помощников такие же, как в п.2.9..

3.10. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ

Правила итогового распределения мест среди пар спортсменов такие же, как в п.2.10.

4. СКОРОСТНОЙ СЛАЛОМ

Спортсмены должны на одной ноге проехать дорожку конусов с максимальной скоростью.

4.1. ПЛОЩАДКА ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Все расчёты делаются относительно центров дорожек.

4.1.1. Для скоростного слалома используются 2 дорожки с конусным интервалом 80 см. Расстояние между ними равно 3м.

4.1.1.1. Между дорожками на равном от них расстоянии должен находиться разделительный барьер длиной как минимум 15.2 м, высотой от 15 до 20 см.

4.1.2. Стартовое место каждого спортсмена обозначено двумя стартовыми линиями на расстоянии 40 см друг от друга и шириной 2 м (рис. 5).

4.1.2.1. Центр первого конуса дорожки находится в 12 м от ближайшей стартовой линии. Финишная линия находится в 80 см от центра последнего конуса дорожки (рис. 4 и 5).

4.1.3. Полная длина дистанции, которую должен преодолеть спортсмен, равна 28 м. Это 12 м разгона плюс 20 интервалов по 0.8 м: $12+20 \times 0.8=28$ м.

4.1.4. Электронный хронометр должен использоваться для всех раундов скоростного слалома.

4.1.4.1. Во время квалификационных забегов сенсор на стартовой линии устанавливается на высоте 40 ± 2 см, на финишной линии - на высоте 20 ± 2 см над уровнем пола.

4.1.4.2. Во время финальных забегов сенсоров на старте нет, а на финишной линии они устанавливаются на высоте 20 ± 2 см над уровнем пола. Устройство подачи стартового сигнала должно располагаться на одном расстоянии от спортсменов, позади них.

РИС. 4: ПЛАН ПЛОЩАДКИ ДЛЯ КВАЛИФИКАЦИИ ПО СКОРОСТНОМУ СЛАЛОМУ

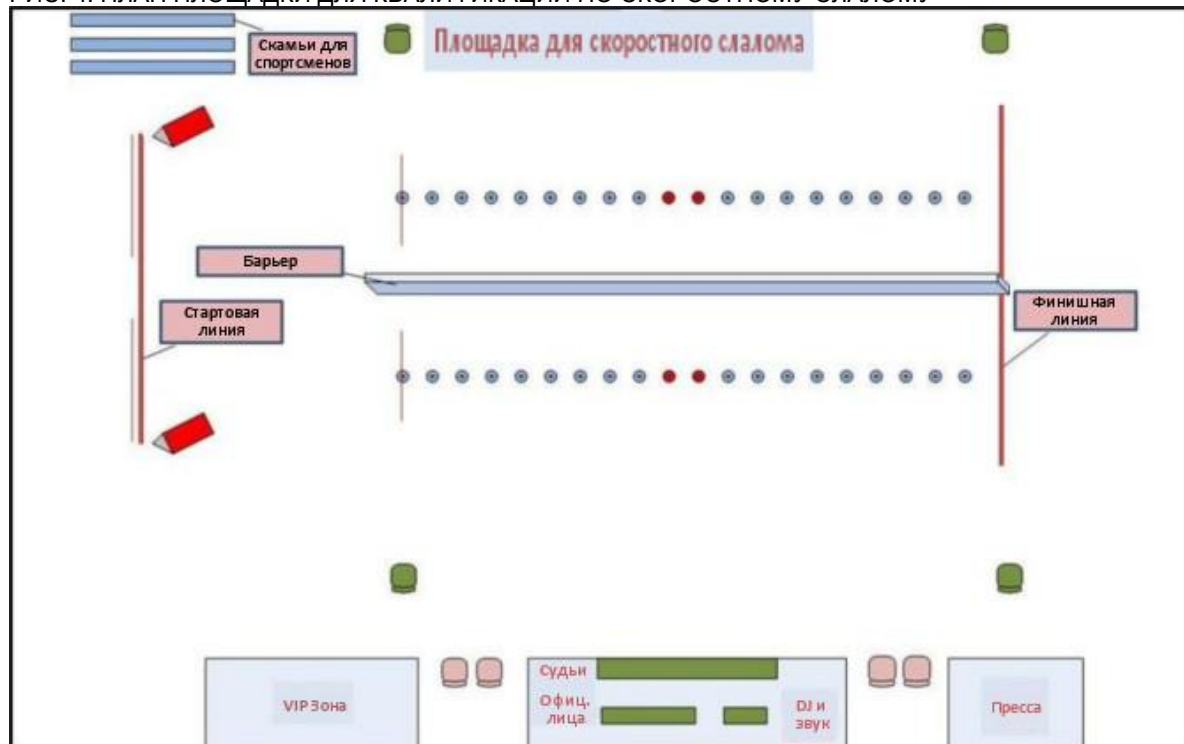
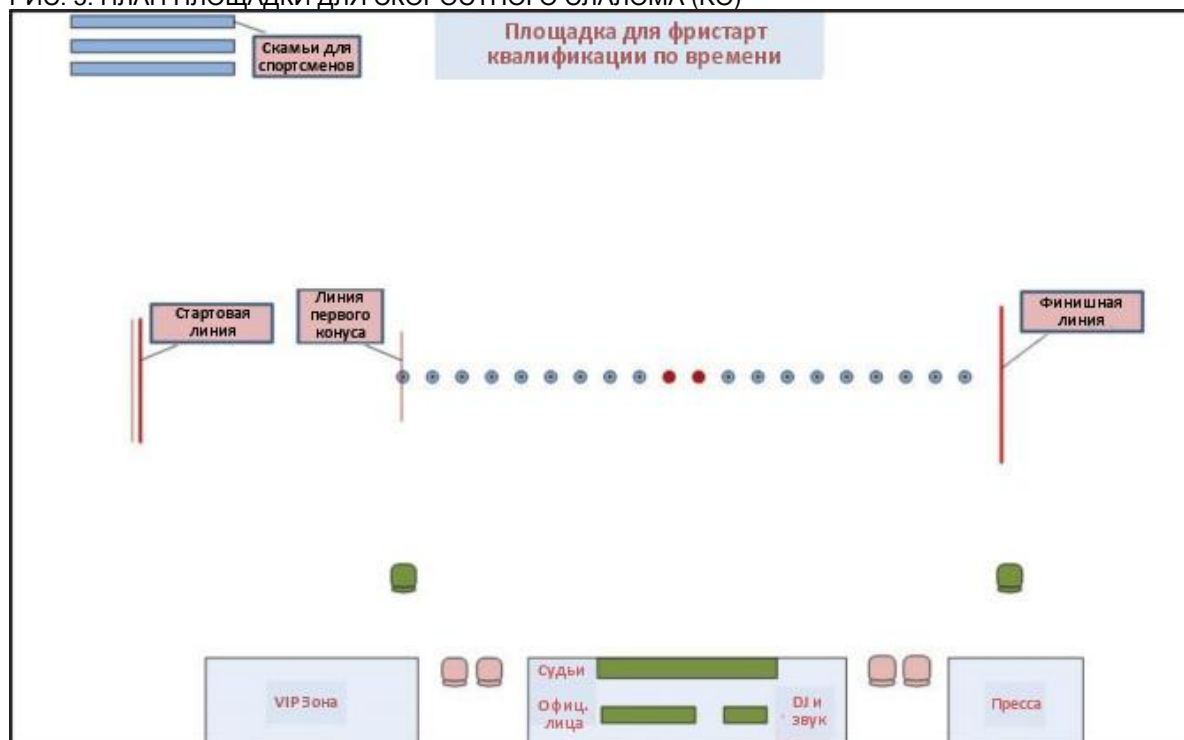


РИС. 5: ПЛАН ПЛОЩАДКИ ДЛЯ СКОРОСТНОГО СЛАЛОМА (КО)



4.2. РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

Скоростной слалом состоит из двух этапов: индивидуальная квалификация спортсменов по времени и финал с парными забегами на вылет (КО система).

4.2.1. Квалификация по времени

У каждого спортсмена есть два забега (попытки). Только лучший из них принимается в расчёт для квалификационного ранжирования. Спортсмены с лучшим временем переходят на следующий финальный этап.

4.2.1.1. Порядок первой попытки определяется в соответствии с последним рейтингом WSSA по скоростному слалому. Спортсмены вносятся в список по убыванию номера в Рейтинге. Не имеющие рейтинга, выступают первыми в случайном порядке.

4.2.1.2. Порядок второй попытки определяется по результатам первой, от худшего времени к лучшему. Спортсмены, не получившие результата в первой попытке, выступают первыми в случайном порядке.

4.2.1.3. В зависимости от числа участников и по решению главного судьи в финалы проходят лучшие 4, 8, 16, 32, 64 спортсмена (рис. 6а и 6б).

4.2.2. Финалы (КО система)

4.2.2.1. Спортсмены, прошедшие квалификацию, группируются в пары по правилу: первый с последним, второй с предпоследним и т.д. (Рис. 6а и 6б). Первый, кто одержит 2 победы, выходит из пары в следующий раунд финала.

РИС. 6а: ФИНАЛЬНЫЕ ГРУППЫ ДЛЯ ТОП-8



РИС. 6б: ФИНАЛЬНЫЕ ГРУППЫ ДЛЯ ТОП-16



4.2.2.2. Если спортсмен в финалах сдаётся без какой-либо веской причины, то его соперник переходит в следующий раунд.

4.2.2.3. Если в группе нет победителя после 5 забегов, лучший по квалификационному времени спортсмен считается победившим и переходит в следующий раунд финала.

4.2.2.4. По завершению полуфиналов победители соревнуются за 1 и 2 места в Финале, а проигравшие соревнуются за 3 и 4 места в Малом Финале.

4.2.2.5. Во время финальных забегов перед началом каждого из них спортсмен имеет право взять 15 сек таймаут.

4.3. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СКОРОСТНОГО СЛАЛОМА

4.3.1. Старт и стартовые команды

4.3.1.1. Квалификация по времени

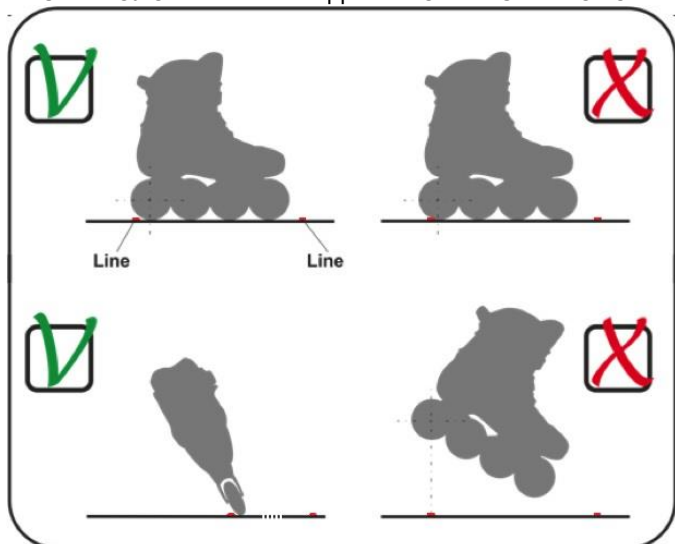
4.3.1.1.1. Стартовая команда для фри-старта: "On Your Marks", затем "Ready".

4.3.1.1.2. Спортсмен должен начать бежать не позже 5 секунд после команды "Ready", иначе ему засчитывается фальстарт. Два фальстарта подряд лишают забег результата.

4.3.1.1.3. Передняя нога спортсмена должна быть внутри стартового прямоугольника (40 см x 2 м) и никакая часть ноги, включая колёса, не должна касаться стартовых линий. Задняя нога может касаться задней

стартовой линии. Оба роликовых конька должны касаться поверхности. Таким образом допускаются любые движения роликов в рамках стартовых линий, но первое движение конька вперёд должно пересечь стартовую линию. Раскачивание корпуса разрешено. Пересечение луча любой частью тела запускает таймер.

РИС. 7: ПОЛОЖЕНИЕ ПЕРЕДНЕЙ НОГИ В СТАРТОВОМ БОКСЕ



4.3.1.2. Финалы (КО система)

4.3.1.2.1. Стартовая последовательность команд для финалов: “On Your Marks. Set. [Бип-сигнал]”

4.3.1.2.1.1. “On your marks”. Спортсмены должны подготовиться и принять свои стартовые стойки в течении **трёх секунд**, иначе будет засчитан фальстарт.

4.3.1.2.1.2. “Set”. Никакое движение или колебание корпуса недопустимо после команды «Set». Нарушителю будет засчитан фальстарт.

4.3.1.2.1.3. Стартовый сигнал (“Бип”). Спортсмены должны ждать этого сигнала, чтобы начать движение. Старт до сигнала считается фальстартом.

4.3.1.2.2 Передняя нога спортсмена должна быть позади стартовой линии, и никакая часть ноги, включая колёса, не должна касаться стартовой линии. Оба роликовых конька должны касаться поверхности и не должны двигаться (катиться). Колёса не должны нависать над стартовой линией.

4.3.2. Въезд на дорожку

Въезд на дорожку происходит при пересечении линии, проходящей через передний край первого конуса. Это означает завершение разгона и переход к слаломному проезду по дорожке.

4.3.2.1. Спортсмен должен пересечь линию первого конуса на одной ноге (См. 4.4.2). Допускается подъём на одно колесо во время забега, это не никак не штрафует.

4.3.3. Финишная линия

4.3.3.1. Спортсмен должен пересечь финишную линию на опорной ноге, касающейся поверхности как минимум одним колесом.

4.4. ОЦЕНКА ШТРАФА

4.4.1. Штрафы на старте

4.4.1.1. Если спортсмен не замер в течении 3 секунд после команды “On your marks”, он получает фальстарт.

4.4.1.2. После команды “Set” **запрещается любое движение** корпусом и ногами, иначе объявляется фальстарт.

4.4.1.3. Старт до стартового бип-сигнала приводит к фальстарту.

4.4.1.4. Два фальстарта подряд означают дисквалификацию и поражение спортсмена в данном забеге.

4.4.2. Штрафы на первом конусе

4.4.2.1. Если спортсмен пересёк линию первого конуса не на одной ноге, конус считается пропущенным и приводит к начислению штрафа.

4.4.2.2. В случае, когда спортсмен пересекает линию второго конуса не на одной ноге, два первых конуса считаются пропущенными, и штраф идёт за оба.

4.4.2.3. Если линия третьего конуса пересечена не одной ногой, забег остаётся без результата, время не фиксируется.

4.4.3. Штраф за слалом

4.4.3.1. Если спортсмен меняет опорную ногу или касается поверхности свободной ногой до пересечения финишной черты, забег остаётся без результата, время не фиксируется.

4.4.4. Штрафы на финише

4.4.4.1. Если финишная линия пересечена не опорной ногой, забег остаётся без результата, время не фиксируется.

4.4.4.2. Запрещается перепрыгивать через финишную линию. В этом случае забег остаётся без результата, и время не фиксируется. Допускается прыжок между 20-м конусом и финишной линией, если спортсмен приземлился до финишной линии.

4.4.5. Штрафы за конусы

4.4.5.1. Штраф за каждый пропущенный и сбитый конус равен 0.2 секунды, прибавляемые ко времени спортсмена.

4.4.5.2. Сдвинутый конус, центр отметки которого стал виден, считается сбитым и увеличивает время спортсмена на 0.2 сек.

4.4.5.2.1. Сдвинутые конусы, центр отметки которых не виден, не увеличивают штраф.

4.4.5.2.2. При невероятном случае, когда сбитый конус возвращается на своё место, закрыв центр, штраф не начисляется.

4.4.5.3. Когда один сбитый конус сбивает другие, то штраф 0.2 сек начисляется за каждый сбитый конус.

4.4.5.4. Если число штрафных конусов превысило 4, забег не получает результата, время не фиксируется. В небольших местных соревнованиях число штрафных конусов, приводящее к дисквалификации попытки, может быть увеличено по решению главного судьи.

4.5. ПОМОЩНИКИ, ПОДНИМАЮЩИЕ КОНУСЫ (CONE PICKERS)

Правила для них такие же, как и в п.2.9.

4.6. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ

4.6.1. Ранжирование после этапа квалификации по времени

4.6.1.1. Итоговое квалификационное ранжирование основано на лучшем из двух попыток времени спортсмена.

4.6.1.2. Если лучшие результаты спортсменов совпадают, сравнивается время их вторых попыток. Если и эти значения совпадают, сравнивается рейтинг WSSA спортсменов. Если рейтинга нет, то подбрасывается монета.

4.6.2. Распределение мест на финальном этапе (КО система)

4.6.2.1. Места 1 и 2 разыгрываются между спортсменами, достигшими Финала. Места определяются его результатом.

4.6.2.2. Места 3 и 4 разыгрываются между проигравшими в полуфиналах. Места определяются результатом Малого Финала.

4.6.2.3. Места с 5 по 8 распределяются между проигравшими в четвертьфиналах на основании их лучших результатов квалификации.

4.6.2.4. Места с 9 по 16 распределяются между проигравшими в одной восьмой финалов на основании их лучших результатов квалификации. И так далее.

4.6.2.5. В таблице итоговых результатов у финалистов должно быть показано не только лучшее квалификационное время, но и лучшее время в финалах. У спортсменов, не прошедших квалификацию, указывается только лучшее квалификационное время.

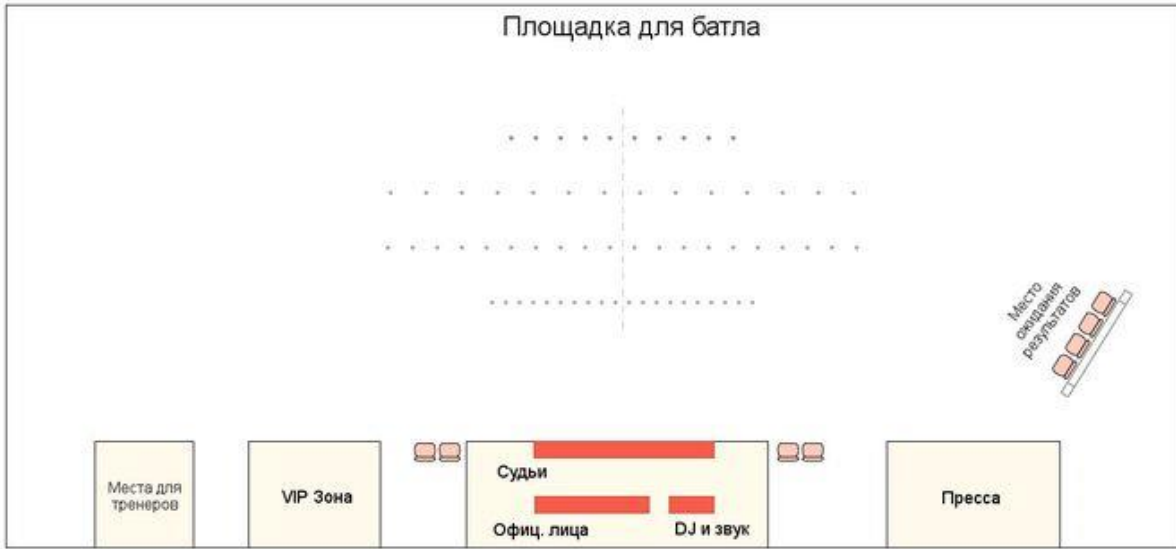
5. ФРИСТАЙЛ СЛАЛОМ БАТЛ

Спортсмены соревнуются в маленьких группах по 3 или 4 человека. Они стараются превзойти соперников в технике, демонстрируя свои трюки в серии нескольких коротких заездов. Лучшие два спортсмена переходят в следующий раунд. Распределение мест внутри группы производится прямым сравнением участников.

5.1. ПЛОЩАДКА ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

5.1.1. Площадка для батла такая же, как для классического фристайл слалома с добавлением одной дорожки из 10 конусов с интервалом 80 см на расстоянии 2 м от крайней дорожки с интервалом 120 см. (См п.2.1. и рис.8)

РИС. 8: ПЛАН ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ФРИСТАЙЛ СЛАЛОМ БАТЛА



5.2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ СОСТАВА ГРУПП

5.2.1. Группы формируются в соответствии с последним рейтингом WSSA по фристайлу. Спортсмены вносятся в список по возрастанию номера в рейтинге. Не имеющие рейтинга добавляются в конец списка в случайном порядке.

5.2.2. В случае, когда число зарегистрировавшихся участников батла велико, и не удаётся сформировать группы по 3-4 человека по схеме, укладываемой в отведённое по расписанию время, по решению главного судьи могут быть сформированы квалификационные группы.

5.2.3. В каждой группе должно быть минимум 3 и максимум 4 участника. В случае крайней необходимости главный судья может разрешить формирование групп(ы) из 5 спортсменов, но только в квалификационных раундах.

5.2.4. Число групп зависит от числа участников: 12-16 спортсменов - 4 группы; 18-23 - 6 групп; 24-32 - 8 групп и т.д. (См. Рис. 9а и 9б)

5.2.5. Если спортсмен снимается с соревнований после формирования батловых групп, их состав не меняется. В его группе будет на одного участника меньше вне зависимости от числа оставшихся в ней спортсменов. Если при этом нет уважительной причины, то по решению Технического Комитета WSSA он может быть оштрафован снятием рейтинговых очков, какими-либо санкциями на эти или ряд последующих соревнований.

РИС. 9а: СХЕМА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ПО ГРУППАМ 24 УЧАСТНИКОВ

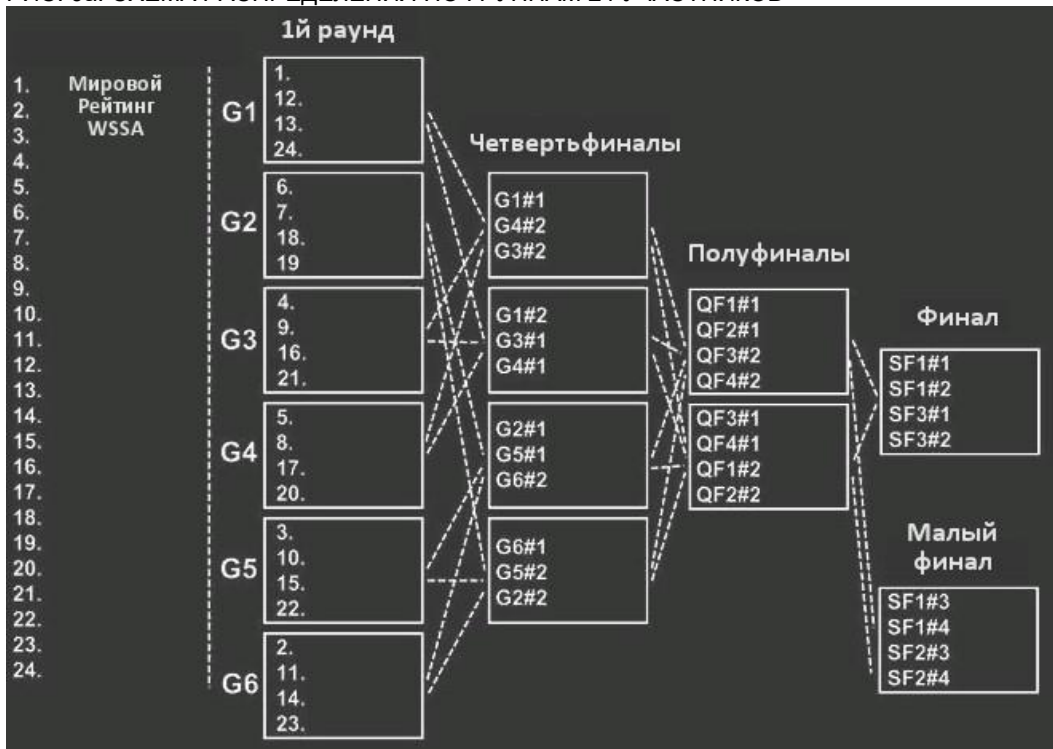
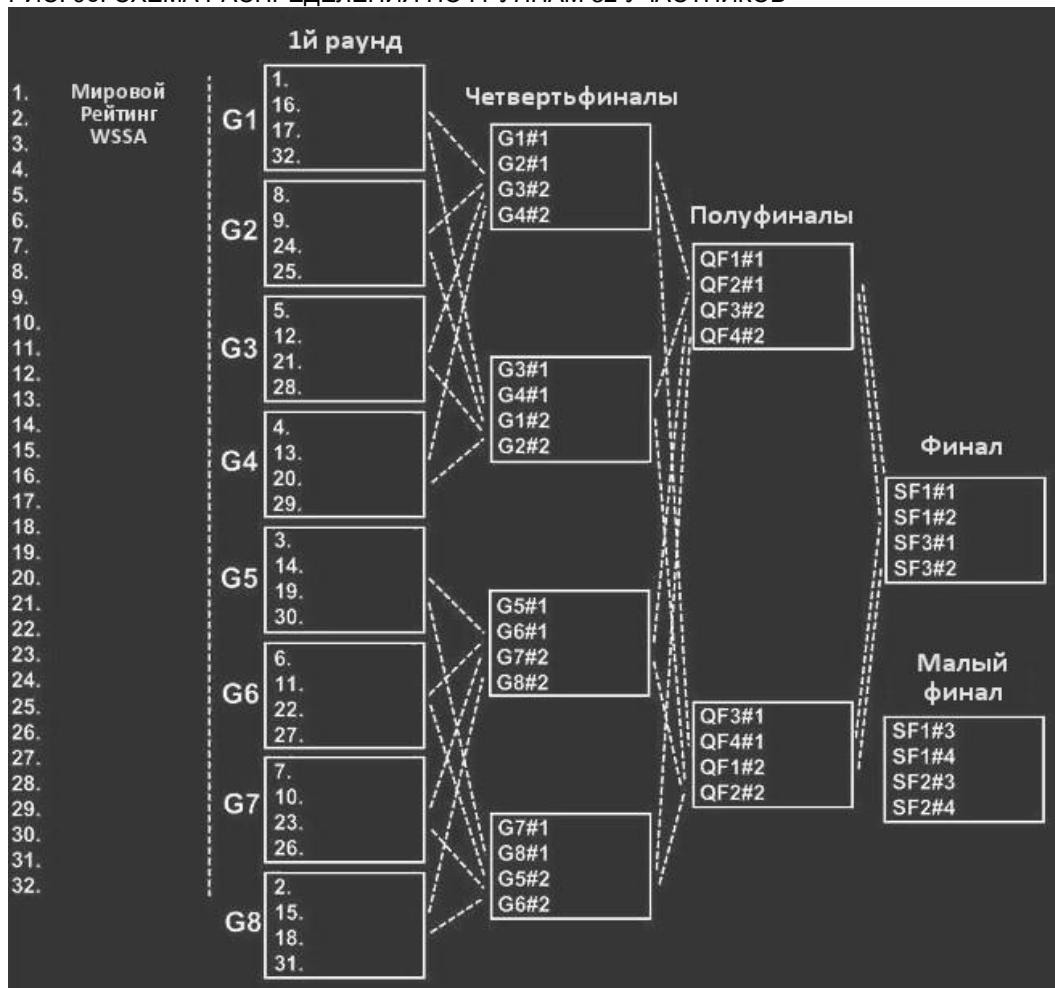


РИС. 96: СХЕМА РАСПРЕДЕЛЕНИЯ ПО ГРУППАМ 32 УЧАСТНИКОВ



5.3. РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

5.3.1. Спортсмены в группе имеют одинаковое число заездов и выступают один за другим по очереди. Каждый заезд длится 30 секунд. Отсчёт времени начинается с заезда на первый конус, и судьи прекращают оценку выступления точно после 30-й секунды.

5.3.1.1. Число заездов в группе отличается в зависимости от раунда: до четвертьфиналов включительно по решению главного судьи могут быть 2 или 3 заезда. В полуфиналах всегда 3 заезда. В малом финале 2 заезда и 1 «последний трюк». В финале 3 заезда и 1 «последний трюк». (См. п.5.4.).

5.3.2. Участники первой группы приглашаются на основную площадку для разминки (1-5 минут).

5.3.2.1. Тем временем МС представляет их и объявляет порядок выступления в данной группе.

5.3.2.2. Перед каждым заездом спортсмены ждут сигнала МС, чтобы начать выступление.

5.3.2.3. За музыку отвечает DJ. Спортсмены не могут ставить свою музыку.

5.3.3. Во время заездов:

5.3.3.1. Заезжать на все дорожки и пересекать все интервалы не требуется.

5.3.3.2. В рассмотрение принимаются только выступления в текущей группе. Выступление в предыдущих раундах не учитывается.

5.3.3.3. Если время не отображается на табло, МС должен сообщать участникам остаток времени: 20, 10, 5 секунд.

5.3.4. После завершения всех заездов группы:

5.3.4.1. Спортсмены должны ожидать результаты в Зоне Ожидания.

5.3.4.2. Пока судьи обсуждают выступление, МС приглашает следующую группу для разминки.

5.3.4.3. Когда обсуждение закончено, МС останавливает разминку и объявляет результат выступления предыдущей группы в следующем порядке: 1, 4, 2, 3. Первые два спортсмена из группы переходят в следующий раунд батла, остальные выбывают.

5.3.4.4. В случае ничьей см. 5.4.

5.3.4.5. Когда на батле работают две бригады судей, п. 5.3.2. и п. 5.3.4.2 неприменимы.

5.3.5. В финальном раунде:

5.3.5.1. В результате 2 лучших спортсмена из каждого полуфинала собираются в финале, чтобы разыграть места с 1 по 4. Остальные соревнуются за места с 5 по 8 в малом финале. По решению главного судьи малый финал может быть отменён, о чём объявляется до начала батла.

5.3.5.2. Только в финале спортсменам предоставляется возможность выбирать очередность выступления по следующему правилу: высший по Рейтингу WSSA спортсмен (с наименьшим номером в рейтинге) выбирает первым из четырёх доступных позиций. Затем следующий по Рейтингу делает свой выбор из оставшихся трёх. Третьему по Рейтингу достаётся выбор из двух незанятых позиций, и четвёртому достаётся последняя незанятая позиция.

5.4. ЛУЧШИЙ ТРЮК И ПОСЛЕДНИЙ ТРЮК

5.4.1. Лучший Трюк (Best Trick): Во время любого раунда в случае равенства выступления спортсменов судьи могут дополнительно вызвать их на исполнение Лучшего Трюка.

5.4.1.1. Лучший Трюк является демонстрацией строго одного трюка, повторённого максимальное число раз.

5.4.1.2. Решение судей принимается только по лучшим трюкам. Всё, что было исполнено участниками в группе до этого, не берётся в расчёт.

5.4.2. Порядок проведения Лучшего Трюка:

5.4.2.1. Главный судья случайным образом, например, подбросив монету, объявляет первого, кто выбирает, каким по счёту он будет демонстрировать лучший трюк.

5.4.2.2. Каждый участник Лучшего Трюка может сделать две попытки длиной не более 30 секунд, причём если первая попытка заняла больше 10 секунд, вторая попытка не разрешается. Только лучшая попытка принимается в расчёт.

5.4.2.3. Когда лучшие трюки показаны, MC подходит к судейскому столу и даёт микрофон судьям, которые по очереди объявляют победителя. Спортсмен, получивший больше голосов, выигрывает Лучший Трюк.

5.4.3. Последний Трюк (Last Trick) является дополнительным заездом в малом и большом финалах.

5.4.3.1. Последний Трюк является демонстрацией строго одного трюка, повторённого максимальное число раз.

5.4.3.2. Для определения мест в группе судьи рассматривают все заезды вместе с Последним Трюком.

5.4.4. Правила проведения Последнего Трюка:

5.4.4.1. Порядок выступления такой же, как и в заездах.

5.4.4.2. Каждый участник «последнего трюка» может сделать две попытки длиной 30 секунд, причём если первая попытка заняла больше 10 секунд, вторая попытка не разрешается. Только лучшая попытка принимается в расчёт.

5.5. ТРЕБОВАНИЯ К ТЕХНИКЕ В БАТЛЕ

5.5.1. Стандарты трюков и общие требования.

5.5.1.1. Трюк - это регулярное слаломное движение, исполненное на линии конусов, которое может быть распознано судьёй. Трюки могут быть выполнены на любое количество конусов, но минимальное число, необходимое для зачёта хорошо исполненного трюка без каких-либо минусов, равно 4 конуса для линейных трюков и 3 оборота для вращательных. *Есть некоторые длинные по составу трюки, требующие до 6 конусов для полноценного зачёта (прим. ред.).*

5.5.1.2. Разрешены переходы, смена ног или направления движения с одного трюка на другой, той же или другой группы (семейства). Однако для зачёта переход должен быть выполнен без какой-либо паузы.

5.5.2. Также судьями принимаются в расчёт группы трюков. Не является обязательным выполнение спортсменом всех групп трюков, но судьи сравнивают не только качество, длину, скорость и чёткость исполнения трюков, но также их разнообразие.

5.5.2.1. Сидячие трюки (Sitting tricks): спортсмен должен сидеть так, чтобы поясница находилась ниже уровня колена опорной ноги всё время исполнения трюка.

5.5.2.2. Прыжковые трюки (Jumping tricks): обе ноги спортсмена должны отрываться от поверхности на каждом цикле трюка.

5.5.2.3. Вращательные трюки (Spinning tricks): хотя бы одно колесо должно касаться поверхности во время вращения, которое происходит внутри дорожки, *то есть пересекает ось дорожки шириной в конус (Прим. ред.).*

5.5.2.4. Одноколёсные трюки (Wheeling tricks): сделанные по дорожке в одну сторону, лицом вперёд или спиной вперёд, когда только одно колесо касается поверхности.

5.5.2.5. Другие трюки (Other tricks): все прочие трюки, не попавшие ни в одну из перечисленных групп.

5.5.3. Судьи не могут засчитывать "попытки" исполнения трюков и переходов как полноценный трюк - либо как смазанный (missed) трюк, либо никак не учитывать, если трюк был однозначно провален.

5.5.4. Никакие оценки за выступление спортсменов внутри одной группы не ставятся. Сравнение производится напрямую в процессе обсуждения спортсменов судьями, которые принимают коллективное решение. Судьи основывают основывают своё распределение мест на технических критериях:

5.5.4.1. Количество и качество. Сложность трюка оценивается в соответствии с его длиной и качеством исполнения, а также контролем спортсмена над трюком от начала до конца. Например, трюк, сделанный на меньшее число конусов, но с мастерским выходом, предпочтительнее чуть более длинного трюка, с которого спортсмен свалился. Тем не менее длина трюка обязательно учитывается и сравнивается. При этом одноколёсный трюк считается выполненным на дорожке, если колесо пересекает линию, соединяющую края конусов.

5.5.4.2. Непрерывность и текучесть. Трюки с качественным заходом и выходом, плавными переходами между разными участками дорожек.

5.5.4.3. Разнообразие трюков: Исполнение широкого набора различных трюков показывает более полное техническое достижение, чем концентрация на одной группе трюков.

5.5.4.4 "Работа ног" (footwork) и переходы. Объединение трюков с качественной "работой ног" показывает более высокий технический уровень, чем трюк сам по себе, сделанный без искусного фристайла или красивого выхода. Сложность сопутствующего трюкам фристайла также учитывается при рассмотрении. *Под "работой ног" понимается владение широким разнообразием нетрюковых движений, обеспечивающими сложное и интересное для зрителей сопровождение трюков, их поддержку на входе и выходе, то есть техническая сложность фристайла. (Прим. ред.)*

5.6. ШТРАФЫ

5.6.1. В батле не существуют штрафы за сорванный трюк, сбитые конусы, потерю баланса или падение. Однако они понижают технический уровень выступления.

5.6.2. Сбитые и пропущенные конусы.

5.6.2.1. Сбитые и пропущенные конусы во время исполнения трюка уменьшают длину трюка. Например, на трюке было сбито 2 конуса из 8, поэтому он воспринимается судьями как трюк, сделанный на 6 конусов.

5.6.2.2. Точно также трюк, исполненный на месте уже сбитых конусов, теряет в своей длине на число ранее сбитых конусов.

5.6.3. Падения. В случае падения трюк засчитывается только до того места, где спортсмен потерял равновесие.

5.6.4. Повторение. Если один и тот же трюк сделан несколько раз в одном раунде, только лучший его вариант будет принят во внимание. Такой повтор одного трюка или похожих трюков в одном раунде понижает разнообразие трюков спортсмена.

5.7. ПОМОЩНИКИ, ПОДНИМАЮЩИЕ КОНУСЫ (CONE PICKERS)

5.7.1. Помощники должны вернуть на место все сбитые конусы после каждого заезда.

5.7.2. Помощники должны следить, чтобы площадка была свободна от посторонних людей и предметов до и во время каждого заезда.

5.7.3. Помощники не должны быть в роликах при исполнении своих обязанностей.

5.8. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ

5.8.1. Распределение мест в каждой группе является коллективным решением судей.

5.8.1.1. Если все судьи единогласны, то результат группы объявляется МС немедленно. (См. п.5.3.4.3.).

5.8.1.2. Если возникли разногласия, то судьи в процессе обсуждения пытаются прийти к единому мнению.

5.8.1.3. Если к единому мнению прийти не получается, побеждает большинство (2 против 1), что подчёркивается МС при оглашении результата.

5.8.1.4. Если судьи не могут выбрать между двух спортсменов, объявляется специальный заезд на Лучший Трюк (См. п.5.4.).

5.8.2. Итоговое распределение мест происходит следующим образом:

5.8.2.1. Места с 1 по 4 достаются спортсменам, прошедшим в финал. Они распределяются по результатам финала.

5.8.2.2. Места с 5 по 8 достаются спортсменам, не вышедшим из полуфиналов. Они распределяются по результатам малого финала. Если малый финал отменён, то спортсмены, вышедшие из полуфиналов с 3-го места, занимают итоговое 5-е место, а вышедшие с 4-го места - итоговое 7-е.

5.8.2.3. 4 спортсмена, вышедшие третьими из четвертьфиналов, занимают 9-е место. 4 спортсмена, вышедшие четвёртыми из четвертьфиналов, занимают 13-е место.

5.8.2.4. 8 спортсменов, вышедшие третьими из одной восьмых финалов, занимают 17-е место. 8 спортсменов, вышедшие четвёртыми из одной восьмых финалов, занимают 25-е место. И так далее.

6. СЛАЙДЫ ПО СИСТЕМЕ БАТЛ

Спортсмены соревнуются в маленьких группах по 4 человека, и у них есть несколько попыток, чтобы превзойти соперников в технике слайдов. Лучшие два спортсмена переходят в следующий раунд. Места в группе определяются путём прямого сравнения между участниками. Спортсменам настоятельно рекомендуется использовать полный

комплект защиты, особенно, шлем. В российских соревнованиях участие в слайдах без шлема не допускается, даже во время разминки.

6.1. ПЛОЩАДКА ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ

6.1.1. Поверхность должна хорошо подходить для слайдов: ровная, гладкая, без вмятин и бугров.

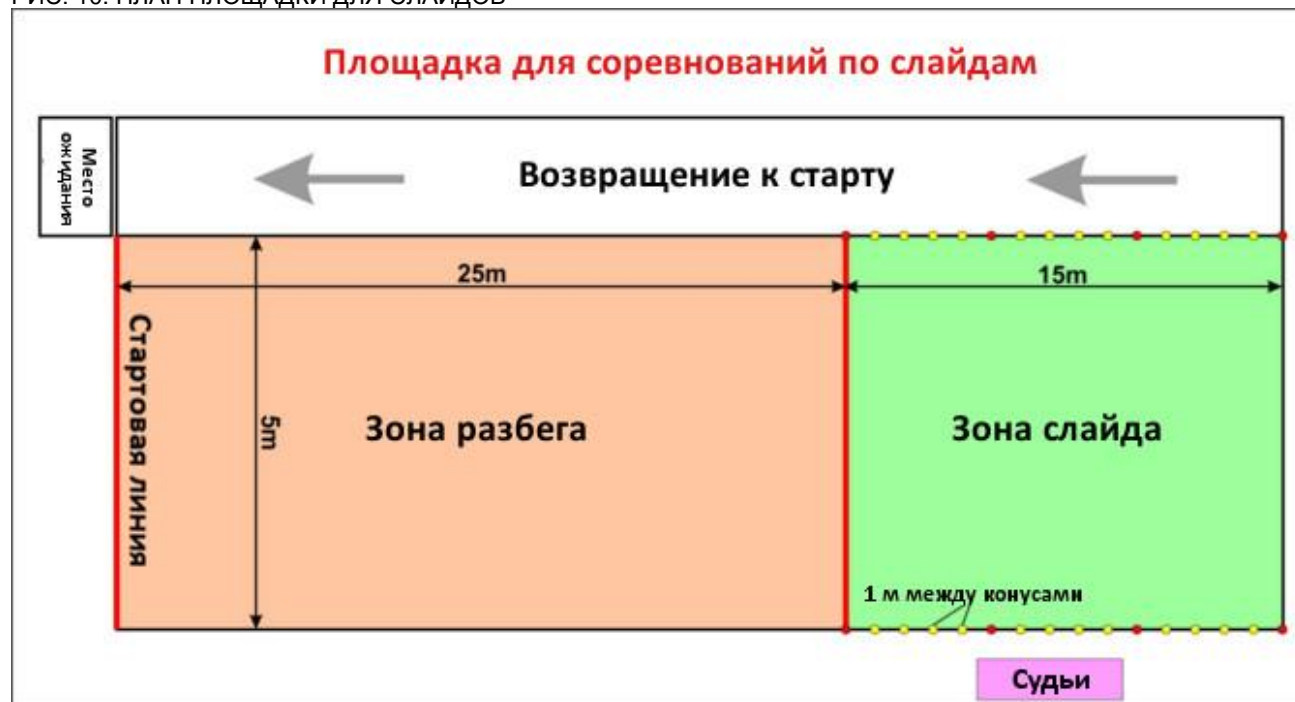
6.1.2. Судейские столы находятся напротив зоны слайдов как минимум в 1 м от неё.

6.1.3. Минимальный размер площадки для слайдов 40 м x 5 м (ширина может быть уменьшена по решению главного судьи):

6.1.3.1. Длина участка для разгона равна 25 м от стартовой линии до начала слайдовой зоны.

6.1.3.2. Длина слайдовой зоны равна 15 м, и она размечена конусами с интервалом 1 м, чтобы проще было определять длину слайда.

РИС. 10: ПЛАН ПЛОЩАДКИ ДЛЯ СЛАЙДОВ



6.2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ СОСТАВА ГРУПП

6.2.1. Группы собираются на основании рейтинга WSSA по слайдам. Спортсмены вносятся в список по возрастанию номера в рейтинге. Не имеющие рейтинга добавляются в конец списка в случайном порядке.

6.2.2. В каждой группе должно быть минимум 3 и максимум 4 участника.

6.2.2.1. Для финального раунда может быть сделано исключение в виде 5 участников.

6.2.3. Число групп зависит от числа участников: 12-16 спортсменов - 4 группы; 18-23 - 6 групп; 24-32 - 8 групп и т.д. (См. рис. 8а и 8б)

6.3. РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

6.3.1. Спортсменам в группе даётся одинаковое число попыток, и они выступают один за другим по очереди.

6.3.1.1. Число попыток может отличаться в разных группах: до финала даётся 4 попытки, в финале 5.

6.3.2. Участники первой группы приглашаются на разминку (1-5 минут).

6.3.2.1. Тем временем МС представляет участников и объявляет порядок их выступления в данной группе.

6.3.2.2. В начале каждого слайда спортсмены ждут сигнала МС, чтобы начать разгон.

6.3.3. Во время слайда:

6.3.3.1. Спортсмены могут делать один слайд или комбинацию слайдов, ограничений на это нет. (См. п.6.5.)

6.3.3.2. В зачёт берутся 3 лучших слайда из 4.

6.3.3.2.1. В финале учитываются 4 лучших слайда из 5.

6.3.3.2.2. Слайды из предыдущих раундов не учитываются.

6.3.3.2.3. Отброшенные слайды учитываются в случае равенства между участниками.

6.3.3.3. Слайд засчитывается только внутри слайдовой зоны.

6.3.3.4. Если слайд начался раньше, то засчитывается только попавшая в слайдовую зону часть слайда.

6.3.3.5. Слайд, вышедший за пределы слайдовой зоны, считается недоделанным, и засчитывается только его часть в слайдовой зоне.

6.3.4. После окончания выступления группы:

6.3.4.1. Пока судьи принимают решение, МС вызывает следующую группу для разминки.

6.3.4.2. Когда судьи приняли решение, МС останавливает разминку и объявляет результаты в следующем порядке: 1, 4, 2, 3. Два лучших спортсмена переходят в следующий раунд, остальные выбывают.

6.3.4.3. В случае ничьей см. п.6.4.

6.3.5. В финальном раунде:

6.3.5.1. В результате 2 лучших спортсмена из каждого полуфинала собираются в финале, чтобы разыграть места с 1 по 4. Остальные соревнуются за места с 5 по 8 в малом финале, если он не отменён по решению главного судьи.

6.3.5.2. Только в финале спортсменам предоставляется возможность выбирать очерёдность выступления по следующему правилу: высший по Рейтингу WSSA спортсмен (с наименьшим номером в рейтинге) выбирает первым из четырёх доступных позиций. Затем следующий по Рейтингу делает свой выбор из оставшихся трёх. Третьему по Рейтингу достаётся выбор из двух незанятых позиций, и четвёртому достаётся последняя незанятая позиция.

6.4. ЛУЧШИЙ СЛАЙД

6.4.1. Лучший Слайд (Best Slide). Во время любого раунда в случае равенства выступления спортсменов судьи могут дополнительно вызвать их на исполнение Лучшего Слайда.

6.4.1.1. Лучший Слайд является демонстрацией одного слайда либо комбо-слайда (см. п.6.5).

6.4.1.2. Решение судей принимается только по Лучшим Слайдам. Всё, что было исполнено участниками в группе до этого, не берётся в расчёт.

6.4.2. Порядок проведения Лучшего Слайда:

6.4.2.1. Главный судья случайным образом, например, подбросив монету, объявляет первого, кто выбирает, каким по счёту он будет демонстрировать лучший слайд.

6.4.2.2. Каждый участник Лучшего Слайда может сделать две попытки подряд. Только лучшая попытка принимается в расчёт.

6.4.2.3. Когда лучшие слайды показаны, МС подходит к судейскому столу и даёт микрофон судьям, которые по очереди объявляют победителя. Спортсмен, получивший больше голосов, выигрывает Лучший Слайд.

6.5. ТРЕБОВАНИЯ К ТЕХНИКЕ СЛАЙДА

Никакие оценки за выступление спортсменов внутри одной группы не ставятся. Сравнение производится напрямую в процессе обсуждения спортсменов судьями, которые принимают коллективное решение. Судьи основывают своё распределение мест на технических критериях:

6.5.1. Длина и Качество. Сложность слайда оценивается в соответствии с его длиной и качеством исполнения, в которое входит также контроль спортсмена над слайдом от начала до конца. Более короткий, но чистый слайд с хорошей остановкой предпочтительнее более длинного, в конце которого спортсмен споткнулся.

6.5.1.1. Для "3к" соревнований и выше минимальная длина одного слайда равна 2 м.

6.5.1.2. Комбо-слайд состоит из двух и более слайдов, объединённых переходами в один слайд. В комбо-слайдах минимальная длина каждого отдельного слайда равна 2 м (для "3к" и выше), а переход должен быть менее 1 м.

6.5.2. Непрерывность и текучесть. Слайд должен быть с чёткими заходом и остановкой, а также с плавными переходами в случае комбо-слайда.

6.5.3. Контроль корпуса, обеспечивающий мастерский баланс верхней половины тела.

6.5.4. Разнообразие слайдов. Исполнение слайдов из различных групп (семейств) показывает более полное техническое достижение спортсмена, чем концентрация на слайдах одной группы.

6.5.4.1. Спортсмены должны показать слайды минимум из двух семейств.

В приложении приведены основные слайды, разбитые по группам (семействам), и их относительная сложность.

6.6. ШТРАФЫ

6.6.1. В случае срыва слайда (с падением и без) слайд не засчитывается.

6.6.2. При касании пола одной или двумя руками слайд не засчитывается.

6.6.3. Если одна рука коснулась пола, то слайд засчитывается с понижением техники.

6.6.4. При повторении одного и того же слайда в течение одного раунда к рассмотрению принимается только лучший вариант слайда.

6.7. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ

Определение итоговых мест производится также, как и во фристайл батле (см. п.5.8.)

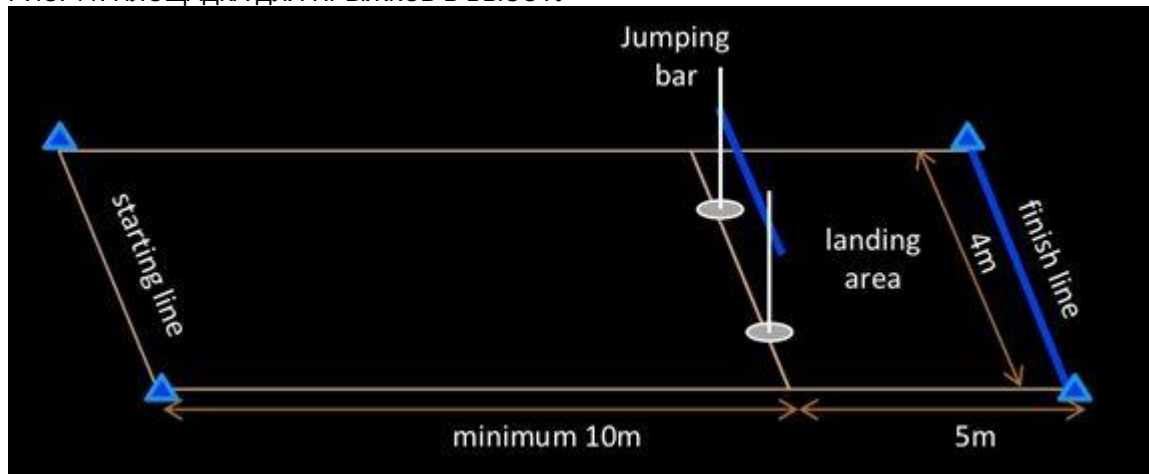
7. ПРЫЖКИ В ВЫСОТУ

Спортсменам даётся несколько попыток, чтобы перепрыгнуть через планку, настолько высоко, насколько они могут.

7.1. ПЛОЩАДКА И ОБОРУДОВАНИЕ

7.1.1. Площадка для соревнований.

РИС. 11: ПЛОЩАДКА ДЛЯ ПРЫЖКОВ В ВЫСОТУ



7.1.2. Оборудование.

Минимальный набор для прыжков состоит из двух стоек с нанесёнными на них делениями для определения высоты от 0.4 м до 1.7 м и планки длиной 3 м. Настоятельно рекомендуется иметь в запасе ещё один набор для быстрой замены в случае необходимости. Финишная линия должна быть нанесена или наклеена в 5 м от стоек.

7.2. УЧАСТНИКИ

7.2.1. Защита. Для участия в прыжках не требуется специальной защиты. Однако настоятельно рекомендуется использовать защиту на запястья.

7.3. РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

Порядок выступления определяется обратным порядком рейтинга участников. За основу берётся последний опубликованный рейтинг WSSA по прыжкам.

7.3.1. Регламент.

7.3.1.1. Участник имеет право на 2 или 3 (по решению главного судьи) попытки для прыжка через планку, чтобы успешно взять высоту и перейти в следующий раунд. Участник может принять решение пропустить высоту и перейти в следующий раунд. Участники не могут пропустить первую высоту. *По умолчанию сохраняется правило: более трёх участников получают 2 попытки на высоту, три и менее - 3 попытки.*

7.3.1.2. Прыжок не засчитывается, если планка упала после прыжка, или участник проехал под ней.

7.3.1.3. Если участник перепрыгивает через планку, приземляется без падения, не касается пола рукой, коленом или любой другой частью тела, то прыжок считается успешным. После этого участник обязан пересечь финишную линию, чтобы попытка была засчитана. Падение до её полного пересечения приведёт к незачёту попытки. После финишной линии падать можно. *С учётом ширины площадки 4 м, за которую также нельзя выезжать без провала попытки, фактически после прыжка требуется остаться в прямоугольнике 4x5 м и покинуть его только через финишную линию. (Прим. ред.)*

7.3.1.4. Если участник не берёт высоту установленное число раз, то выбывает из соревнований.

7.3.1.5. Стартовая высота отличается для мужчин и женщин. Главный судья определяет её, исходя из ситуации (оставшееся время, категория участников и пр.). В любом случае пропускать первую высоту нельзя.

Порядок высот для женщин (см): 70, 80, 90, 95, 100, 105, 110 и т.д. с шагом +5.
Порядок высот для мужчин (см): 90, 100, 110, 115, 120, 125, 130 и т.д. с шагом +5.

7.3.1.6. Когда в раунде остаются 3 или менее участников, они, посоветовавшись, сами выбирают следующую высоту. Если они не могут прийти к согласию, то устанавливается наименьшая из предложенных высот. Минимальный шаг увеличения высоты равен 2 см.

7.3.1.7. В случае, когда участник без серьёзных причин затягивает свою попытку, она считается проваленной. Судьи оценивают ситуацию и решают, насколько промедление оправдано, чтобы объявить попытку несостоявшейся. Это время отсчитывается от момента, когда ведущий или ответственный за старт судья разрешает участнику прыжок.

7.3.1.8. Если после того, как истечёт отведённое на прыжок время, участник решает пропустить высоту, его попытка считается проваленной. Дополнительное время не предоставляется. Если спортсмен начал разгон для прыжка до истечения времени, то его попытка принимается.

7.4. РАВЕНСТВО МЕСТ

Равенство мест должно быть устранено для первых трёх мест следующим образом.

7.4.1. Спортсмен с меньшим числом попыток на высоте, где произошло равенство мест, получает более высокое место.

7.4.2. Если равенство сохраняется, спортсмен с меньшим общим числом попыток получает более высокое место.

7.4.3. Если равенство сохраняется, спортсмен с более высоким первым неудачным прыжком получает более высокое место.

7.4.4. Если равенство сохраняется, назначается дополнительный прыжок (перепрыжка) или, как она названа в правилах, "Золотой Прыжок". Перепрыжка может длиться три попытки, но любой удачный прыжок делает текущую попытку последней для всех оставшихся участников равенства. Если равенство мест сохранилось высота меняется на 2 см вверх, если была взята, и вниз, если нет.

7.4.5. Участники перепрыжки не могут пропускать высоты и должны прыгать каждый раз.

Равенство мест для 4-го места и ниже разрешается также, но без перепрыжки.

7.4.6. Спортсмен с меньшим числом попыток на высоте, где произошло равенство мест, получает более высокое место.

7.4.7. Если равенство сохраняется, спортсмен с меньшим общим числом попыток получает более высокое место.

7.4.8. Если равенство сохраняется, спортсмен с более высоким первым неудачным прыжком получает более высокое место.

7.4.9. Если равенство сохраняется, спортсмены занимают одно место.