

INLINE FREESTYLE TECHNICAL COMMISSION
INLINE FREESTYLE REGULATION



一般社団法人 日本インラインスケート協会



目次

| | | |
|------|-------------------------|----|
| 1. | 一般 | 4 |
| 1.1 | 承認 | 4 |
| 2. | 専門規則 | 4 |
| 2.1 | 国際大会 | 4 |
| 2.2 | 競技区分 | 4 |
| 2.3 | ワールドスケートインラインフリースタイル選手権 | 5 |
| 2.4 | 国際審査員の募集 | 5 |
| 2.5 | 大会の日程 | 6 |
| 2.6 | 国籍 | 6 |
| 2.7 | 世界選手権の参加手順 | 6 |
| 3. | 競技規則 | 8 |
| 3.1 | 一般 | 8 |
| 3.2 | 主審査員の規則 | 8 |
| 3.3 | 国際審査員の規則 | 9 |
| 3.4 | 集計審査員の規則 | 10 |
| 3.5 | 競技者の規則 | 11 |
| 3.6 | 指導者の規則 | 11 |
| 3.7 | 異議申し立ての規則 | 11 |
| 3.8 | 公式競技結果 | 12 |
| 3.9 | スケートの認定 | 12 |
| 3.10 | 公式のコーン | 12 |
| 3.11 | 競技者のナンバータグ | 12 |
| 3.12 | アンチドーピング | 12 |
| 4. | 競技ルール | 13 |
| 4.1 | 競技部門 | 13 |
| 4.2 | 競技エリアとコーン配置 | 13 |
| 4.3 | 安全対策 | 14 |
| 4.4 | ウォームアップエリア | 14 |
| 5. | フリースタイルスラロームクラシック | 14 |
| 5.1 | 競技エリア | 14 |
| 5.2 | 大会規則 | 15 |
| 5.3 | 競技時間 | 16 |
| 5.4 | 服装 | 16 |
| 5.5 | 演出的行動 | 16 |
| 5.6 | 等級付けの基準 | 17 |
| 5.7 | 得点 | 18 |
| 5.8 | 技の種類と固有の要件 | 19 |
| 5.9 | 罰則の格付け | 19 |
| 5.10 | コーンピッカー | 21 |
| 5.11 | 順位付け | 21 |
| 6. | フリースタイルスラロームペア | 22 |
| 6.1 | 競技エリア | 22 |
| 6.2 | 大会規則 | 22 |
| 6.3 | 競技時間 | 22 |

| | | |
|------------|---------------------------|-----------|
| 6.4 | 服装 | 22 |
| 6.5 | 演出的行動 | 22 |
| 6.6 | 等級付けの構造 | 23 |
| 6.7 | 得点 | 23 |
| 6.8 | 罰則の格付け | 23 |
| 6.9 | コーンピッカー | 23 |
| 6.10 | 順位付け | 24 |
| 7. | スピードスラローム | 24 |
| 7.1 | 競技エリア | 24 |
| 7.2 | 大会規則 | 25 |
| 7.3 | スピードスラローム要求事項 | 27 |
| 7.4 | 罰則の格付け | 29 |
| 7.5 | コーンピッカー | 30 |
| 7.6 | 順位付け | 30 |
| 8. | フリースタイルスラロームバトル | 31 |
| 8.1 | 競技エリア | 31 |
| 8.2 | グループ分けの構造 | 31 |
| 8.3 | 大会規則 | 33 |
| 8.4 | ベストトリックとラストトリック | 34 |
| 8.5 | 技術要件 | 35 |
| 8.6 | 罰則 | 36 |
| 8.7 | コーンピッカー | 37 |
| 8.8 | 順位付け | 37 |
| 9. | フリースタイルスライド | 38 |
| 9.1 | 競技エリア | 38 |
| 9.2 | グループ分けの構造 | 39 |
| 9.3 | 大会規則 | 39 |
| 9.4 | ベストスライド | 40 |
| 9.5 | 技術要件 | 41 |
| 9.6 | 罰則 | 42 |
| 9.7 | 順位付け | 42 |
| 10. | フリージャンプ | 43 |
| 10.1 | エリアと設備 | 43 |
| 10.2 | 競技者 | 43 |
| 10.3 | 大会規則 | 43 |
| 10.4 | 同点 | 45 |
| | 附票 A: FREESTYLE SLALOM 技表 | 46 |
| | 附票 B: 勝ち点計算表 | 45 |
| | 附票 C: FREESTYLE SLIDE 技表 | 49 |

1. 一般

1.1 承認

この規則で規定されていない事項は、ワールドスケートの法令に準拠する。

2. 専門規則

2.1 国際大会

- 2.1.1. 2大陸以上の複数の国際連盟が出場する国際大会は、ワールドスケートインラインフリースタイル委員会の規則に従って開催する必要がある。
- 2.1.2. ワールドスケートインラインフリースタイル委員会、大陸の連盟または地域の連盟の委員は、定期的に開催するトップクラスの国際大会をワールドスケートに承認するよう要求することができる。これは、インラインフリースタイル委員会またはワールドスケートの法令から逸脱しない限り実行できる。
- 2.1.3. ワールドスケートインラインフリースタイル委員会から承認を得た大会は、国際的な予定を最優先し、主催者、大陸または地域連盟が最初の日付を選択できるようにする。ただし、そのような日付と場所は少なくとも6か月前に設定する必要がある。そのような日付が確立されると、主催者からの正式な書面による要求によってのみ変更できる。
- 2.1.4. 大会予算や参加費はワールドスケートと合意して決定する。
- 2.1.5. 不測の事態またはやむを得ない延期が発生した場合、主催者はインラインフリースタイル委員会・すべての参加者・および関係連盟に、大会の新しい日程について直ちに通知しなければならない。

2.2 競技区分

- 2.2.1. 大陸優勝戦、地域優勝戦、優勝戦や世界選手権は、以下の2つもしくは3つの区分で開催できる。
 - ・シニアスケーター
 - ・ジュニアスケーター

2.2.2. 2020年度年齢区分

| 区分 | 年齢 |
|------|-------|
| ジュニア | 10～18 |
| シニア | 19歳以上 |

注：上記の表の「年齢」列は競技者が大会年度になっている年齢を示している。（つまり、大会開催年の1月1日から12月31日の誕生日の年齢である）

- 2.2.3. ジュニア区分の出場する資格を得るには、前年にシニア区分で出場した競技者は、ジュニア区分で出場することはできない。
- 2.2.4. 世界選手権・大陸優勝戦・地域優勝戦・優勝戦等これらと同様の大会は、一年に一度しか開催できない。
- 2.2.5. これらの大会の優勝者は、次年度の同じ大会の初日まで公式に優勝者である。

2.3 ワールドスケートインラインフリースタイル選手権

- 2.3.1. ワールドスケートインラインフリースタイル選手権は以下のように開催される。
 - ・ジュニア男性、ジュニア女性、シニア男性、シニア女性のスピードスラローム、フリースタイルスラロームクラシック、フリースタイルスラロームペア、フリースタイルスラロームバトル。
 - ・男性、女性のフリースタイルスライド、フリージャンプ。

2.4 国際審査員の募集

- 2.4.1. ワールドスケートの開催する国際大会の審査員は、ワールドスケートの国際的な役員でなければならない、ワールドスケートに招待される必要がある。

2.5 大会の日程

- 2.5.1. 世界選手権の主催者は、入札アプリケーションに含まれる年間予定に関する承認のために、ワールドスケート総務部にすべての必要な詳細情報を提供しなければならない。
- 2.5.2. 主催者は、ワールドスケートおよびインラインフリースタイル委員会によって承認された世界選手権の詳細を通知する必要がある。
- 2.5.3. ワールドスケートは、加盟しているすべての国際連盟に大会のスケジュールと競技の詳細を速報を通じて通知する。

2.6 国籍

- 2.6.1. 国際大会に参加する競技者は、所属する国内連盟と同じ国の身分証明書を持っていることを証明しなければならない。大陸選手権または世界選手権に参加し、国籍を変更したい場合、または二重国籍以上の身分証明書を持つ競技者は、前回の国籍として最後に参加してから3年が経過していない場合は大陸選手権または世界選手権で他の国を代表することはできない。IOCオリンピック憲章の規則41。
- 2.6.2. インラインフリースタイル委員会は、すべての競技者が自らが所属する国内連盟と同じ国籍であることを保証する責任を持つ。

2.7 世界選手権の参加手順

- 2.7.1. エントリーは、ワールドスケートエントリープラットフォームを介して管理される。
- 2.7.2. 世界選手権に参加する国の国内連盟はワールドスケートの会費を遅延なく収めていること。
- 2.7.3. 参加する各国内連盟は、以下の各部門で最大6人の競技者を参加させることができる。
 - ・フリースタイルスラロームクラシック～ジュニア男性、ジュニア女性、シニア男性、シニア女性
 - ・スピードスラローム～ジュニア男性、ジュニア女性、シニア男性、シニア女性
 - ・フリースタイルスラロームバトル～ジュニア男性、ジュニア女性、シニア男性、シニア女性
 - ・フリースタイルスライド～男性、女性
 - ・フリージャンプ～男性、女性

- 2.7.4. 各国内連盟は、性別・年齢に区分なくフリースタイルスラロームペアに最大3組を参加させることができる
- 2.7.5. 世界選手権の参加費は、参加している各国内連盟によって米ドルで支払われなければならない。
- 2.7.6. 国内連盟と参加者のすべての費用は、ワールドスケートが決定した期限内にワールドスケートアカウントに支払わなければならない。銀行振込で支払いを行った国内連盟は、期限内に領収書を提示する必要がある。
- 2.7.7. 参加費はワールドスケートの会報で告知される。
- 2.7.8. プラットフォームで登録を完了する場合、MP3 でフリースタイルスラロームクラシックの音楽を添付するか、電子メールで主催者に送信する必要がある。ファイルの名前は、競技者の姓競技者の名前-区分（ジュニア/シニア）でなければならない。インラインフリースタイル委員会が決定した期限までに音楽を送信する必要がある。締め切り後に音楽を送信した場合、競技者は 10（10）ポイントのペナルティを受ける。チームリーダーの会議が終了する前または、チームリーダーの会議がない場合は競技の前日の現地時間の午後 6 時までには、音楽の受領がない場合は、競技者は競技できない。

3. 競技規則

3.1. 一般

この規制の目的は、ワールドスケートインラインフリースタイル委員会が実施する公式のインラインフリースタイルスケート競技会または加盟の国内連盟が主催する国際競技会で発生する可能性のある稀な事象を管理することである。

3.2. 主審査員の規則

- 3.2.1. インラインフリースタイル委員会の一般規則の記事で提供されている特定の職務に加えて、主審査員は競技の技術および判断について責任を負う。したがって：
- 3.2.2. 主審査員は現行のルールブックに従って大会を実施する責任を負う。
- 3.2.3. 主審査員は、競技中に発生する技術的な状況を処理および決定し、すべての競技者が規則を遵守することを確認する必要がある。
- 3.2.4. 主審査員は、審査員委員会を指揮し、各審査員に任務を割り当てる能力を持たなければならない。
- 3.2.5. 主審査員は、競技中に問題が生じた場合に調整し、スポーツの利益のためにプログラムを変更することができるが、これらの変更はインラインフリースタイル委員会に反したり、抵触したりすることはできない。変更はインラインフリースタイル委員会のメンバーまたは関係者によって通知および承認されるものとする。
- 3.2.6. 競技中に予想外の状況が発生する場合、書面による規則では規定されていないため、主審査員または関係者がスポーツの利益のために最善の方法で問題を解決すること。
- 3.2.7. 主審査員は、他の審査員の点数と比較した点数の異常な差異を該当の審査員に知らせることができるが、該当の審査員がそれに応じて点数を調整することは許可されていない。
- 3.2.8. 審査員が大会の報告を欠かした場合、または体調不良、違反行為、その他の理由により退場しなければならない場合、主審査員は代替りの審査員を割り当てることができる。

- 3.2.9. 主審査員は、パブリックディスプレイの最終結果を発表する前に、署名で結果を承認する必要がある。
- 3.2.10. 主審査員は、競技の開始前にチームリーダーの会議を開催する必要がある。ただし、競争規則または、形式の変更があってはならない。

3.3. 国際審査員の規則

- 3.3.1. 世界選手権、大陸選手権、地域選手権、および国際大会に任命された審査員は、インラインフリースタイル委員会が発行したすべての規制と規則を尊重し、厳しく執行しなければならない。
- 3.3.2. インラインフリースタイル委員会は、インラインフリースタイル委員会の一般規則を侵害したとして審査員を罰する権利を有する。懲戒処分は、警告、1年間の資格停止、または審査委員会からの最終的な解任によって実行することができる。
- 3.3.3. 審査員は、他の審査員の決定に影響を与える行為をしてはならない。
- 3.3.4. 審査員は、大会が始まる30分前までに審査を実施できる準備ができていなければならない。
- 3.3.5. 大会の開始前に審査員が所在不明になった場合、主審査員は交換を割り当てるか、必要に応じて審査員助手に競技会でジャッジの役割を遂行するよう指示する。
- 3.3.6. フリースタイルスラロームクラシックに関連する審査員は、最終結果が発表されるまで、競技者のパフォーマンスについて他の審査員または他の人と話し合ってはならない。
- 3.3.7. 審査員は指導者ではないため、競技の前、最中、または後に競技者やその関係者に助言や忠告をしてはならない。
- 3.3.8. 審査員は、審査員としての行動と審査能力について、インラインフリースタイル委員会のみに対して説明責任がある。容認できない判断の場合、関与する審査員は、一時的または恒久的に審査員資格を失う可能性がある。
- 3.3.9. 大会中は、審査員はその職務を遂行している間、食物を消費することはできない。

- 3.3.10. 大会では、審査員はモバイルデバイス（ゲーム、ソーシャルメディア）を使用して審査員の職務を遂行することはできない。

3.4. 集計審査員の規則

- 3.4.1. 集計審査員は、大会初日の1か月前から大会に関するすべての関連文書の準備を開始する必要がある。
- 3.4.2. 世界選手権では、最低2名の集計審査員が必要である。
- 3.4.3. 追加の集計審査員は認められるが、その費用は国内連盟が負担する。
- 3.4.4. 競技者の組分け後に競技者の辞退が発生した場合は、大会が開始される前に速やかに集計審査員に報告する必要がある。
- 3.4.5. 集計審査員は、すべての成績を記録し競技の最終結果を集計する責任がある。
- 3.4.6. 競技者の個々の成績は、適用される可能性のあるすべての要因を考慮して計算される。これらの合計は「sum」と呼ばれる。合計はサマリースコアシートに転送される。
- 3.4.7. 大会のすべての結果は、集計審査員の同意に基づいている。
- 3.4.8. 公開する表に記載された結果はすべて、公開前に主審査員によって承認および署名されなければならない。
- 3.4.9. 集計審査員は、主審査員が署名した大会結果の複写を作成し、それぞれの国内連盟に引き渡す必要がある。
- 3.4.10. 大会中は、集計審査員はその職務を遂行している間、食物を消費することはできない。
- 3.4.11. 大会では、集計審査員はその職務を遂行する間、モバイルデバイス（ゲーム、ソーシャルメディア）を使用することはできない。

3.5. 競技者の規則

- 3.5.1. 競技者は、自らの演技の時間には会場にいて演技の準備ができていなくてはならない。
- 3.5.2. 競技時間後に登場した競技者は、その大会に出場することはできない。
- 3.5.3. 競技参加者のグループ分けは、競技が始まる前に行われ、競技者が撤収または行方不明になっても変更されない。
- 3.5.4. 競技者は、競技中に審査員や他の参加者に対して不適切な行為をしてはならない。容認できない行為の場合、競技者は失格の罰則を受け入れる責任がある。
- 3.5.5. 競技者がナンバータグを紛失する等の理由で、新しいナンバータグを発行した場合は、50米ドルの罰則を課す。

3.6. 指導者の規則

- 3.6.1. 競技中にスケートリンクの横で競技者に声を立てたり、指示することは禁止されている。これが発生した場合、関係する指導者はリンクから排除され、競技者は罰則を受ける可能性がある。競技者への指導は特別なコーチングエリアでのみ許可される。

3.7. 異議申し立ての規則

- 3.7.1. 競技結果に対する異議申し立ては、結果が公表されてから10分以内に主審査員、インラインフリースタイル委員会、または関係者に書面で提出する必要があり、料金は100 US\$である。
- 3.7.2. 競技が開始されたあとは、申し立てや苦情は受け付けられない。
- 3.7.3. 公式に登録された競技者代表、指導者、または国の公式代表団のみが苦情を提出できる。
- 3.7.4. 提出された苦情は、内容を検討するためにインラインフリースタイル委員会に報告される。
- 3.7.5. 苦情が規則によって認められた場合、料金は返金される。
- 3.7.6. インラインフリースタイル委員会の管理下にある大会では、公演の正確性と規則違反が可能な限り記録されたイベントの公式ビデオ録画の使用を推奨する。
- 3.7.7. 苦情の審議には公式なビデオのみが使用され、個人的なビデオは使用されない。

3. 8. 公式競技結果

3. 8. 1. 世界選手権、大陸選手権、地域選手権の最終日、主催する連盟は、すべての参加している各国連盟に情報支援の目的で完全な結果を提供しなければならない。

3. 9. スケートの認定

3. 9. 1. 競技者は、競技のためにあらゆるタイプのスケート（インラインまたはクワッド）を着用することができる。
3. 9. 2. 競技者は、自分のスケートが最高の安全性を満たし、すぐに使用できることについて自らで責任を負うこと。
3. 9. 3. 主審査員は、安全でないと見なされるスケートや不当な優位性を与えるスケートの使用を拒否する権限を与えられている。

3. 10. 公式のコーン

3. 10. 1. スラロームのコーンの寸法：最大高さ 7.6~8 cm、最大底部直径 7.4~7.5 cm、上部直径 2.5~2.7 cm。
3. 10. 2. コーンの材質は、コーンに当たったときにウィールが停止するのを防ぐために、底部を硬くする必要がある。

3. 11. 競技者のナンバータグ

3. 11. 1. 競技者のナンバータグは大会の主催者によって提供される。タグは主にスピードスラロームとスライドのすべての競技用である。主審査員は、競技エリアのレイアウトに応じて、競技者が表示するナンバータグの指定の場所と位置を決定します。ナンバータグの変更は許可されない。

3. 12. アンチドーピング

3. 12. 1. アンチドーピングの規制については、ワールドスケートの Web サイトで公開されている WADA アンチドーピングの仕様を参照すること。

4. 競技ルール

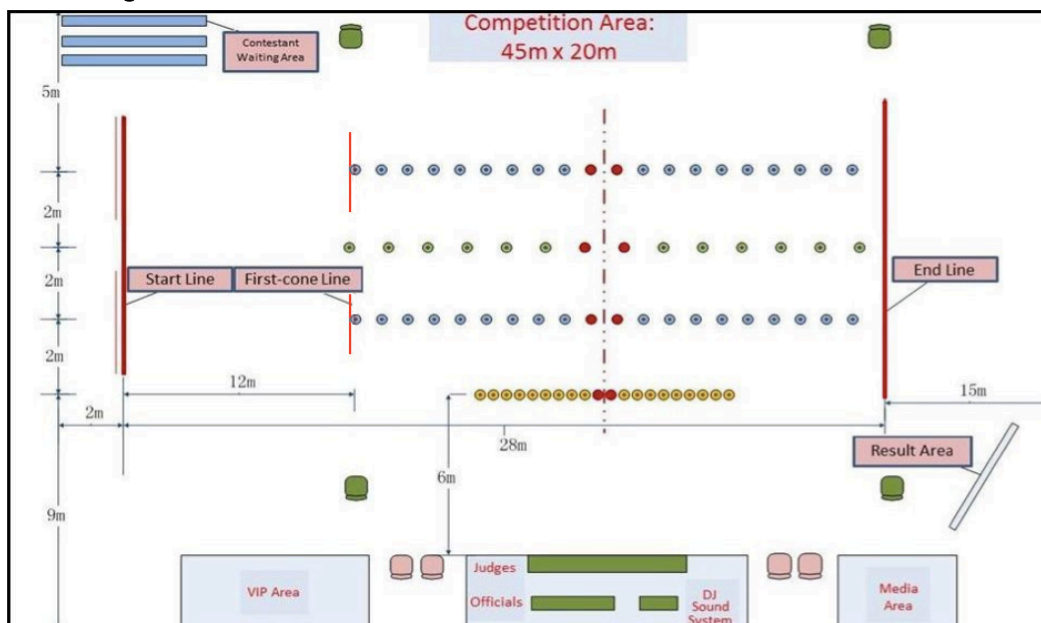
4.1. 競技部門

インラインフリースタイルスケート競技は、次の競技のすべてまたは一部で構成されている。フリースタイルスラロームクラシック、フリースタイルスラロームペア、フリースタイルスラロームバトル、スピードスラローム、フリースタイルスライド、フリージャンプ。

4.2. 競技エリアとコーン配置

- 4.2.1. 競技エリアの滑走面はインラインフリースタイルスケート競技に適した状態でなくてはならない。(平面性や水平性、適度なグリップ力など)
- 4.2.2. 4本のコーンラインがあり、各ラインの間隔は2mである。
- 4.2.3. 各ラインの順番は、審査員席に近いラインから50cm, 80cm, 120cm, 80cmとする。
- 4.2.4. 各ラインの中心は、審査員席の中心に揃える必要がある。
- 4.2.5. 50cm・80cmのコーンは20個、120cmのコーンは14個である。
- 4.2.6. コーンマーキングステッカーは直径7.7cm、中心点の直径は0.7cmとする。

Figure 1: GENERAL COMPETITION AREA LAYOUT



4.3. 安全対策

4.3.1. 競技者にとって安全な競技エリアを設定すること。

4.4. ウォームアップエリア

4.4.1. 競技会場に余裕があれば、競技者のためにウォームアップエリアの設置が推奨される。その場合、ウォームアップエリアの滑走面は競技エリアと類似していること。

5. フリースタイルスラロームクラシック

競技者は、音楽・振り付けを自ら選択し、大会で指定された時間内に演技を実施する。

5.1. 競技エリア

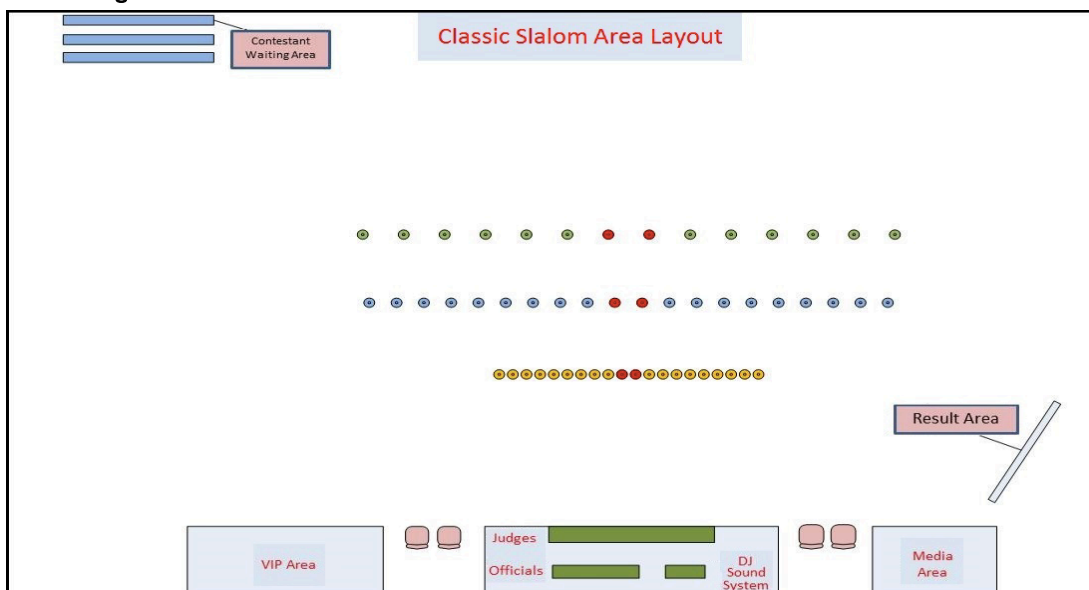
5.1.1. 3本のコーンラインがあり、各々のラインの間隔は2mである。

5.1.2. コーンラインの順番は、審査員席に近い順に50cm・80cm・120cmとする。

5.1.3. 50cmと80cmのコーンラインは各20個のコーンで構成され、120cmは14個のコーンで構成される。

5.1.4. 各コーンラインの中心は、審査員席の中心に揃える必要がある。

Figure 2: FREESTYLE SLALOM CLASSIC COMPETITION AREA LAYOUT



5.2. 大会規則

- 5.2.1. フリースタイルスラロームクラシックには1ラウンドのみだが、カテゴリに多数のスケーターがいる場合、予選ラウンドを行うことができる。
- 5.2.2. 予選においてトップクラスの競技者は自動的に通過とすべきである。残りの競技者はグループ分けされる。主審査員は、事前通過競技者の人数、予選のグループ数及び、予選を通過できる人数を決定する。事前通過競技者の人数は、決勝での競技者総数の半分以上でなければならない。(例：決勝が20人の場合は、事前通過競技者は10人以上にする)
- 5.2.3. 予選のグループ分けは、以下の分配方法に従うこと。

Figure 3: EXAMPLE OF FREESTYLE SLALOM CLASSIC QUALIFICATION GROUP MAKING

| 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 |

これは40名のスケーターがひとつの部門にいる場合のグループ分の例である。

上位16名はすでに予選通過が決定している。残りの17～40位の競技者は複数の予選グループに分配される。各予選グループの上位(例えば2位まで)が決勝に進出できる(2回目の演技を行う)決勝では上位16名の競技者と予選通過(例では8名)の合計24名が進出となる。

予選ラウンドにおける演技の規則や要求事項は、決勝ラウンドのそれと同等である。

決勝ラウンドには、事前通過のトップスケーターや特別に出場資格のある競技者が含まれる。

- 5.2.4. 演技を実施する順序は、国際世界ランキングに基づきランキングの低い競技者から先行して実施する。ランキングに登録されていない競技者は競技者リストの先頭に適宜振り分けられ、最初に演技を実施する。
- 5.2.5. 競技者は、50cm, 80cm, 120cmの3コーンライン全てで演技を実施し、全てのコーンの間を横断すること。
- 5.2.6. 競技者が演技を終了すると、審査員がその競技者を採点している間に次の競技者がウォームアップのために競技エリアに呼ばれる。
- 5.2.7. 採点結果を待つ間は、コーチやチームリーダーは競技者と一緒にリザルトエリアで待機できる。

5.3. 競技時間

- 5.3.1. フリースタイルスラロームクラシックの競技時間は105～120秒（1分45秒～2分）である。
- 5.3.2. 競技者の準備が整うと音楽が再生され、音楽が聞こえると時間計測が始まる。
- 5.3.3. 競技者が演技の終了を示すか、音楽が終了すると時間計測が完了する。

5.4. 服装

- 5.4.1. 音楽の特徴を反映した品位のある服装を選択することができる。またスケートに適した服装であること。
- 5.4.2. 服装に関しては過度の露出や性的傾向を避ける必要がある。
- 5.4.3. アクセサリーや小道具は許可されない。
- 5.4.4. 通常の化粧以外のフェイスペイントまたは、覆面の着用は許可されない。
- 5.4.5. 服装の一部が意図的に消去又は、投げられた場合はそれらを小道具として扱う。
- 5.4.6. 不明確な服装の扱いは、主審査員の判断により決定する。

5.5. 演出的行動

- 5.5.1. 審査員に向かって失礼な（例えば、性的、暴力的、侮辱的な）動作やジェスチャーは不適切と判断される。それらの競技者には失格やペナルティを与えることができる。
- 5.5.2. 人種差別的、政治的、暴力的、失礼な歌やそのようなものに訴える歌を使用することは厳格に禁じられている。これに違反する競技者は、懲戒処分（罰点、失点、失格、罰金等の罰則）によって処罰される。また、競技終了後に利害関係にある第三者から苦情があった場合は、競技者に対して同様の懲戒処分を与えることができる。

5. 6. 等級付けの基準

クラシックフリースタイルスラロームの演技の最終結果は2種類の等級付けの基準に基づいている。それらは技術スコアと芸術スコアである。芸術スコアは部分的に技術的なスキルによって決定される。

5. 6. 1. 技術スコア

技術スコアは次の要素に基づいている。

5. 6. 1. 1. **Difficulty of slalom trick : 技の難易度**(Trick Matrix Appendix A 参照) 技術スコアは競技者が行う「フリースタイルフットワーク」の影響を受ける。行われる動作がより難しくスピードに富んで、多様であればより高い技術スコアに結びつく。基礎的で簡素な「フリースタイルフットワーク」は技術スコアの減少に繋がる。技の難度(Trick Matrix Appendix B)は、80cm コーンラインのスピードや最小4コーンの移動または3回転の移動等が適切に実行されているかを審査員が判断し決定する権限がある。

5. 6. 1. 2. **Variety : 多様性** 競技者はシッティング・スピニング・ウィーリング・その他などが含まれる様々なスラローム技を組み合わせ実施する。

5. 6. 1. 3. 演技中に認証を必要とされるトリックの最小数は8回である。(異なるトリックカテゴリを任意の割合で) 競技者のトリックの数が少ない場合(もしくは成功したトリックが8回未満の場合)は、審査員は技術スコアの多様性要素を減点することが出来る。

5. 6. 1. 4. **Continuity : 継続性** 競技者が連続的に動作するようなスラローム技の組み合わせること。

5. 6. 1. 5. **Speed and rhythm : 速度と規則性** 競技者のスラロームの速度は、自身のスラロームの難易度に影響する。制御された速度変化はスラローム技が良い制御をされていることを表す。

5. 6. 2. 芸術スコア

審査員は芸術スコアに、競技者が実施した「ショー」を反映させる。個人の力量で、身体の動き(ダンス要素)・自由な表現・音楽・力強さを最良に組み合わせ完べきな演技を目指す。これらの全ては細部に至るまで、一般的な方法で組み合わせ、多少の規則性を持たせる。芸術スコアは次の要素に基づいている。※技術スコア±10の範囲内

5. 6. 2. 1. **Body Performance : 身体表現**

競技者はスケートの動作の中に身体の動きを混合させる能力があることを示す。必然性のある腕の使い方、腰と足の同期を示す動作が要求される。

審査員は次の基準に基づいて身体表現を評価する。

- 身体表現の欠如は芸術スコアを減少させる大きな要因である。競技者が技とその切替に自身の身体を制御できない場合、競技者の身体はスケートに制御され不自然な動作をすることになる。
- スラローム動作に関係ないダンス要素(停止中やコーンライン外など)は評価されない。これらの動作の多用は芸術スコアを減少させる。

- ・ 審査員が、手や足の同期にいくつか気がつく程度の身体表現は芸術スコア0である。
- ・ 非常に良好な身体表現、競技者の動作を反映させた身体の動き、腕と足の同期、技やスラローム動作に関連した振り付けの実施は芸術スコアが加点される。

5.6.2.2. **Music Expression : 音楽表現**

競技者の滑走スタイルと調和しそれらを補うような音楽を選択する必要がある。音楽のモード、リズムとスピードを表現するために音楽のテンポに合わせた振り付けで演技をする必要がある。音楽のリズムに適合した技は高評価の対象となる。

5.6.2.3. **Trick Management : 技の管理**

この基準は音楽とコーンライン内における技の組み立て方に関係している。振り付けは、音楽の休止や変化に一致させる必要がある。競技者は、コーンラインの両端だけでなくコーンライン内でも困難な技を展開することが望ましい。演技はあらゆる面で、コーンラインの内側で実施されるべきである。競技者がコーンラインの外側での演技に多くの時間を費やしている場合は「技の管理」に対する採点が低下する。

5.7. **得点**

フリースタイルスラロームクラシック競技の最高得点は130点である。この評価は2つの要素により構成される。技術スコア：10～60点、芸術スコア：0～70点。最終的な得点を決定するためにこれらの得点は四捨五入される。

5.7.1. 技の標準的な評価と一般要件

5.7.1.1. 技の標準的な評価は、80cmコーンラインの一般的な演技状況で円滑かつ迅速であることが前提である。これは審査員が、競技者自身が技を自在に操る技量があるかどうかを判断する基礎的な採点である。

5.7.1.2. 技は最低4コーン以上もしくは3回転以上実施すること。

5.7.1.3. ひとつの技から、同じまたは異なる種類の技に移行したり、足を切り替えることが許されている。しかし、それらの動作はよどみなく滑らかでなくてはならない。

5.7.1.4. 競技者は技やその移行を明確・正確に実施すること。審査員が技の達成（技の質、タップ、コーンやスピンの数、ジャンプ中の地面に触れる、軌道を失うなど）に疑問がある場合-技やその移行を検証せず、達成された部分のみをカウントする。

5. 8. 技の種類と固有の要件

5. 8. 1. Sitting tricks:

コーン内で技を実施している最中は、腰の位置が膝より下にあること。

5. 8. 2. Jumping tricks:

両足が同時に空中にあること。

5. 8. 3. Spinning tricks:

スピンした時に最低一つのウィールが地面に接地して、ラインの内側で回転を維持する必要がある。

5. 8. 4. Wheeling tricks:

前向きか後ろ向きで前方へ移動する技で、ひとつのウィールのみが接地してコーンライン内で実施されること。

5. 8. 5. Other tricks:

上記4項目に含まれない技である。

5. 9. 罰則の格付け

5. 9. 1. 制限時間の罰則

競技者が演技を105秒未満もしくは120秒を超えて終えた場合は10点減点される。

5. 9. 2. コーンキックとコーン不通過の罰則

5. 9. 2. 1. コーンを蹴る等でコーンが移動した時は、コーンマークのセンターが見えている場合に限り1点の減点とする。

5. 9. 2. 2. 例外的な事例として、移動したコーンが再びコーンマーク上に戻りセンターが視認出来ない場合は罰則はない。

5. 9. 2. 3. 移動したコーンにより他のコーンが移動した場合は、それぞれのコーンに1点の減点とする。

5. 9. 2. 4. 例：競技者がコーンを動かす→1点の罰則とする。動かしたコーンが別のコーンを動かしセンターが確認できる→2点の罰則（各々のコーンに1点の罰則）

5. 9. 2. 5. 競技者がコーンの間を6ヶ所以上横断しなかった場合は、罰則として5点の減点とする。

5. 9. 3. ミスによる罰則

バランスの喪失や転倒による演技のミスは減点される。バランスの喪失はスコアリング審査員、転倒はペナルティ審査員によって監視・減点される。(5. 9. 3. 2. 参照)

- 5.9.3.1. バランスの喪失による減点は0.5～1.5点である。
- 5.9.3.2. 転倒による減点は、2～5点の範囲である。
- 5.9.4. 演技の中断
- 5.9.4.1. 外部的要因によって競技者の演技が中断された場合は、やり直しの演技での罰則は発生しない。やり直しは演技の冒頭から実施されるが、審査は最初の演技の中断時点から開始する。
- 5.9.4.2. 競技者が自身の都合のために演技を中断した場合は、やり直しの演技を実施するために罰則として5点の減点とする。
- 5.9.5. 音楽の提出期限
- 5.9.5.1. 定められた期限内に音楽を提出出来なかった場合は、罰則として10点の減点とする。
- 5.9.5.2. 競技者の音楽がチームリーダーミーティングの前に提出されない場合（チームリーダーミーティングが実施されない場合は大会前日の現地時間18時までに音源が未提出の場合）は、競技者は競技の実施を許可されない。
- 5.9.5.3. 技と種類の不足
- ・ 競技者の技の数が少ない場合（もしくは成功した技の数が8回未満の場合）
 - ・ 不足している技毎に2点をスコアリング審査員が技術スコア多様性から減点する。
 - ・ 競技者が5.8.項に記載された種類毎に最低1つの技を成功させない場合、欠如している種類毎に3点をスコアリング審査員が技術スコア多様性から減点する。

5.9.6. ペナルティ審査表

| 失敗の種類 | 減点 | 説明 |
|---------|----|---------------------------|
| 転倒 | 2 | 演技に影響しない軽い転倒。 |
| 重篤な転倒 | 5 | 激しい地面への転倒。 |
| 制限時間 | 10 | 許可された時間外での演技の終了（105～120秒） |
| 演技の中断 | 5 | 競技者都合による演技の中断。主審査員の判断による。 |
| コーン移動 | 1 | コーンキックおよび移動。 |
| 不通過 | 5 | 6つ以上のコーン間不通過。 |
| 衣装の落下 | 2 | メガネを含む衣装の落下。 |
| 衣装の投棄 | 失格 | 意図的な衣装の投げ捨て。 |
| 音源の提出遅れ | 10 | 定められた期限後に音源を提出。 |

5. 10. コーンピッカー

- 5. 10. 1. コーンピッカーは、演技終了後にペナルティ審査員の指示を待ってから移動したコーンを修正する。
- 5. 10. 2. コーンピッカーは、その職務中はスケートを着用してはならない。

5. 11. 順位付け

最終ランキングは、各々のスコアリング審査員の個人の順位付けの比較及び、勝利ポイントシステムに基づき決定される。(APPENDIX B: VICTORY POINT SYSTEM 参照)

- 5. 11. 1. スコアリング審査員の個人ランキングは、その得点にペナルティ審査員によって与えられた罰則を加味する。その罰則は各個人の得点から減点される。

6. フリースタイルスラロームペア

二人の競技者は、自分達の好きな音楽にあわせた振り付けを準備し、それを大会で指定された許容時間内に実施する。技術と芸術表現だけでなく、二人の演技の同調にも基づき評価される。

6. 1. 競技エリア

フリースタイルスラロームペアの競技エリアはフリースタイルスラロームクラシックの競技エリアと同じである。(5.1. 参照)

6. 2. 大会規則

6. 2. 1. 演技の順番以外のフリースタイルスラロームペアの規則はフリースタイルスラロームクラシック (5.2. 参照) と同じである。

6. 2. 2. 演技の順番は、フリースタイルスラロームペアの世界ランキングの基づいて作成される。

6. 2. 3. 世界選手権、大陸選手権または地域選手権の場合は、両方の競技者は同じ国籍でなくてはならない。

6. 2. 4. ペア競技者には、世界ランキングのための ID が与えられる。

6. 3. 競技時間

6. 3. 1. 制限時間以外にフリースタイルスラロームペアのタイミング要件は、フリースタイルスラロームクラシック (5.3. 参照) と同じである。

6. 3. 2. フリースタイルスラロームペアの制限時間は 160～180 秒(2分40秒～3分)である。

6. 4. 服装

服装に関する規則は、フリースタイルスラロームクラシック (5.4. 参照) と同じである。

6. 5. 演出的行動

演出的行動に関する規則は、フリースタイルスラロームクラシック (5.5. 参照) と同じである。

6.6. 等級付の構造

フリースタイルスラロームペアの演技の最終結果は3種類の等級付け構造に基づいている。それらは技術スコアと芸術スコア、同調スコアである。芸術スコアと同調スコアは部分的に技術的なスキルによって決定される。

6.6.1. Technique Grading: 技術スコア

技術スコアのための規則は、フリースタイルスラロームクラシック（5.6.1. 参照）と同じである。

6.6.2. Artistic Grading: 芸術スコア

芸術スコアのための規則は、フリースタイルスラロームクラシック（5.6.2. 参照）と同じである。

6.6.3. Synchronization: 同調スコア

6.6.3.1. 同調スコアは技術スコア±10点の範囲内。

6.6.3.2. 2人の競技者の演技は同じ方向に同じ動作で、体の動き・タイミングも同調させるべきである。変化も可能である（例えば、かかと/つまさき、前後、左右等）

6.6.3.3. 鏡面的同調は同調スコアの一部として判断されない。それらは芸術スコアの一部に含まれる。

6.6.3.4. 2人の競技者の距離は同調スコアに関連する。演技全体を通じてお互いの距離が近い競技者は高い同調スコアを獲得する。

6.7. 得点

ペアクラシックフリースタイルスラロームの最高得点は200点である。これは3つの要素から構成され、それぞれ技術スコア60点、芸術スコア70点、同調スコア70点を最高点とする。最終的な得点は四捨五入され整数化される。

6.7.1. 技術スコアは熟練度の低い競技者への採点に基づく。

6.8. 罰則の格付け

罰則の格付けはフリースタイルスラロームクラシックに準ずる（5.9. 参照）

6.9. コーンピッカー

コーンピッカーはフリースタイルスラロームクラシックに準ずる（5.10. 参照）

6. 10. 順位付け

順位付けはフリースタイルスラロームクラシックに準ずる (5. 11. 参照)

7. スピードスラローム

競技者はワンフットで可能な限り早くコーンラインを滑り抜ける。

7. 1. 競技エリア

以下のすべての計算は、コーンラインの中心から作られている。

- 7. 1. 1. 80cmコーンラインを2列設置する。各々のコーンラインは最低3mの間隔を空けること。
- 7. 1. 2. 2つのコーンラインの間に仕切りを設置する。これは最低でも15.2mの長さを確保し、高さは15~20cmなくてはならない。
- 7. 1. 3. 予選ラウンドでは、40cm離れた2本のスタートラインを設置する。スタートラインの幅は2mで、この四角形を競技者の出発点とする。(図5参照)
- 7. 1. 3. 1. 決勝ラウンドでは、1本のスタートラインを設置する。
- 7. 1. 4. スタートラインから12m離れた位置に最初のコーンのセンターマークが設置される。ゴールラインは最後のコーンのセンターマークから80cm離して設置する。(図4および図5参照)
- 7. 1. 5. 各競技ラインは $12 + (19 \times 0.8) + 0.8 = 28m$ として計算される。
- 7. 1. 6. 予選ラウンド・決勝ラウンドの両方に電子式計測器を利用すること。
- 7. 1. 6. 1. 予選ラウンドでは、スタートラインのゲートセンサーを地上高40cm(±2cm)ゴールラインのゲートセンサーを地上高20cm(±2cm)に設定する。
- 7. 1. 6. 2. 決勝ラウンドでは、スタートラインのゲートセンサーは設置せず、ゴールラインのゲートセンサーを地上高20cm(±2cm)に設定する。競技者の背後の中間位置にスピーカーを設置する。

FIGURE 4: SPEED SLALOM COMPETITION AREA LAYOUT: QUALIFYING PHASE (TIME TRIALS)

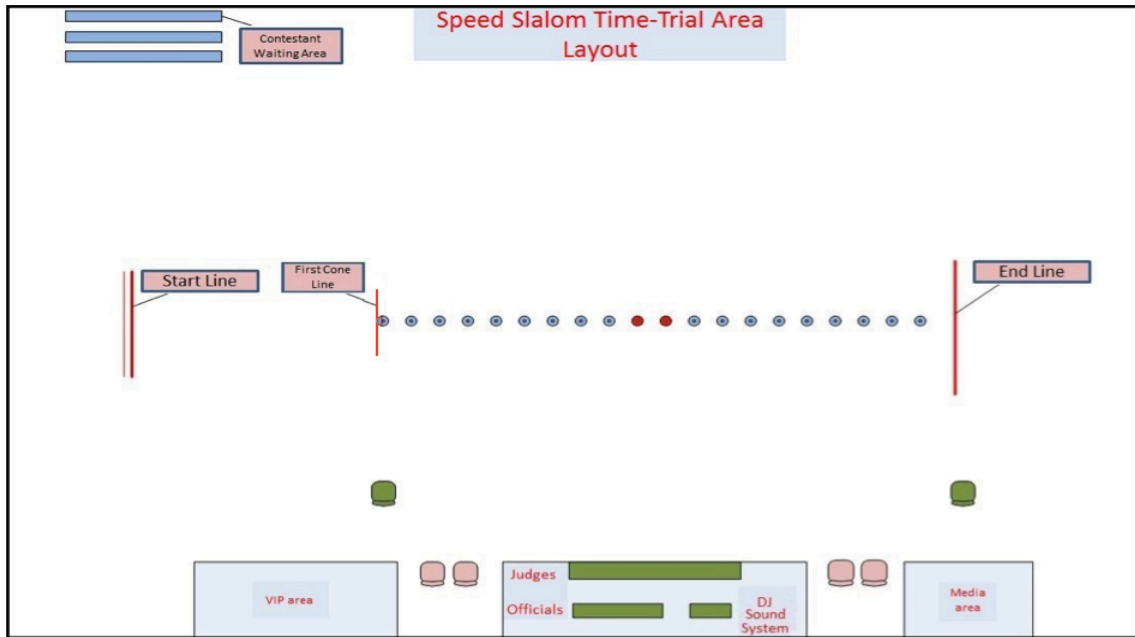
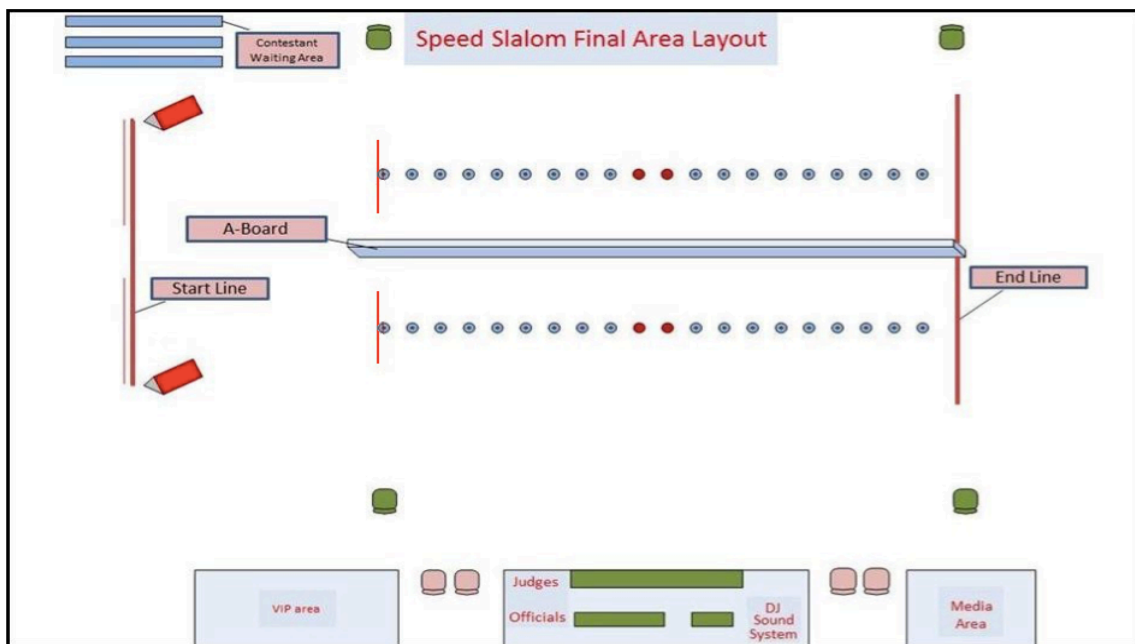


FIGURE 5: SPEED SLALOM COMPETITION AREA LAYOUT: FINAL PHASE (KO SYSTEMS)



7.2. 大会規則

スピードスラロームは2つの局面により構成される。予選：個々のタイムトライアルに基づく。決勝（KO システム）：グループ分けされた勝ち抜き戦。

- 7.2.1. 予選（タイムトライアル）
 スケーター毎にフリースタートのTT(試技)を2回実施できる。2走のうちの最高タイム1走のみが予選の順位を決定するために用いられる。各スケーターのベストタイムが決勝進出のために考慮される。
- 7.2.1.1. スケーターの最初の試技の滑走順は最新の国際世界ランキングに基づき、順位の低いスケーターから試技を実施する。ランキングにないスケーターはリストの最初にランダムに追加され最初に試技を実施する。
- 7.2.1.2. 2回目の試技は、最初の試技のランキングの低い順に実施される。ランキングにないスケーター（記録無し）はリストの最初にランダムに追加され最初に試技を実施する。
- 7.2.1.3. 参加したスケーターの人数と主審査員の判断により、決勝に進出するスケーター的人数を4・8・16・32・64名と決定する。（図6および図7参照）
- 7.2.2. 決勝（KO システム）
 7.2.2.1. 決勝進出スケーターは2名毎のグループに配分される。最上位と最下位のグループ、2位と最後から2番目のグループ（図6および図7参照）というようにグループを形成する。最初に2勝したスケーターは次のラウンドに通過し、他のスケーターは敗退する。

FIGURE 6: KO SYSTEM GROUPING TOP 8

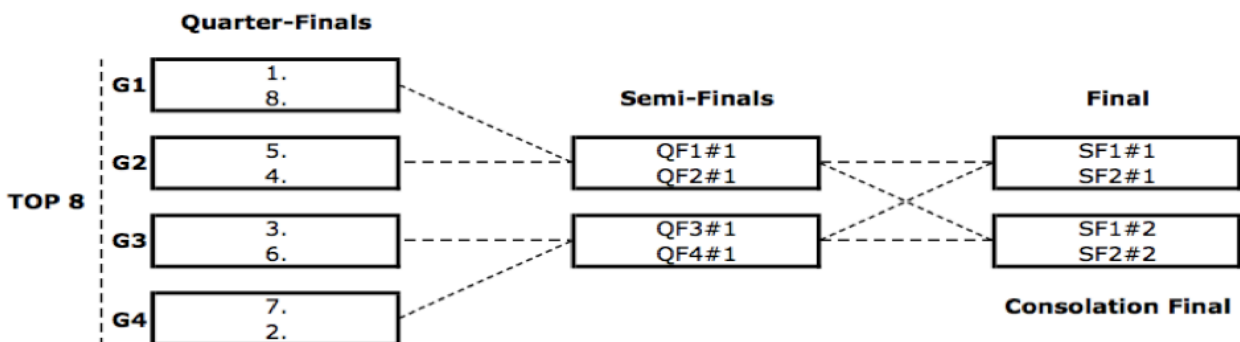
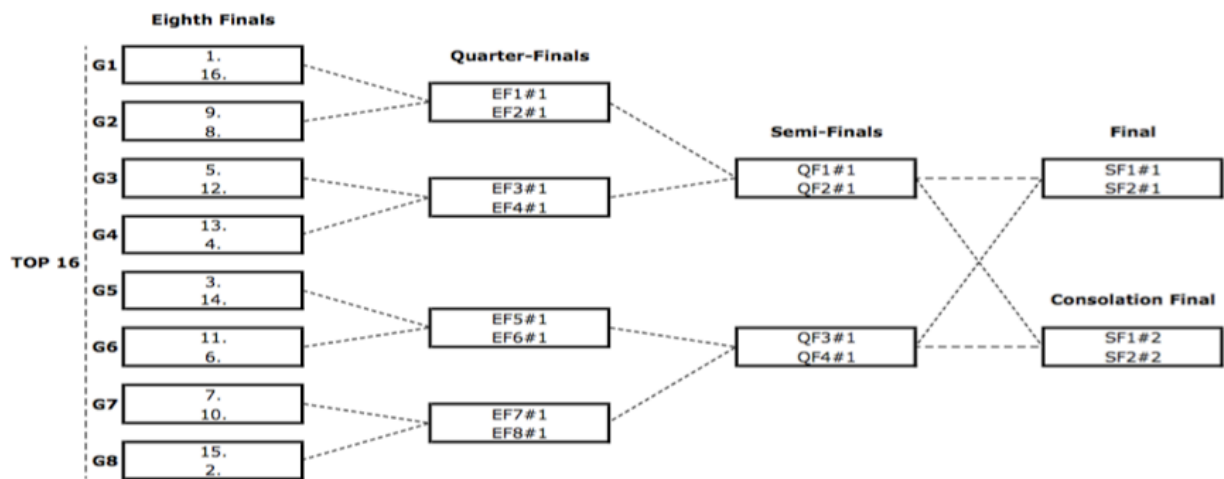


FIGURE 7: KO SYSTEM GROUPING TOP 16



- 7.2.2.2. 決勝進出スケーターが、何らかの理由でその競技を断念した場合は、残りのスケーターが次のラウンドに進出する。
- 7.2.2.3. 5回の試技を実施しても勝者が決定しなかった場合は、予選ランキングの高いスケーターを勝者とし次のラウンドに進出する。
- 7.2.2.4. 準決勝ラウンドの終了後に、各準決勝グループの勝者は優勝者と準優勝者を決定するために最終ラウンドで対戦する。それ以外の2名のスケーターは3位と4位を決定するために3位決定戦で対戦する。
- 7.2.2.5. 競技者は、各競技中に15秒のタイムアウトを要求できる。

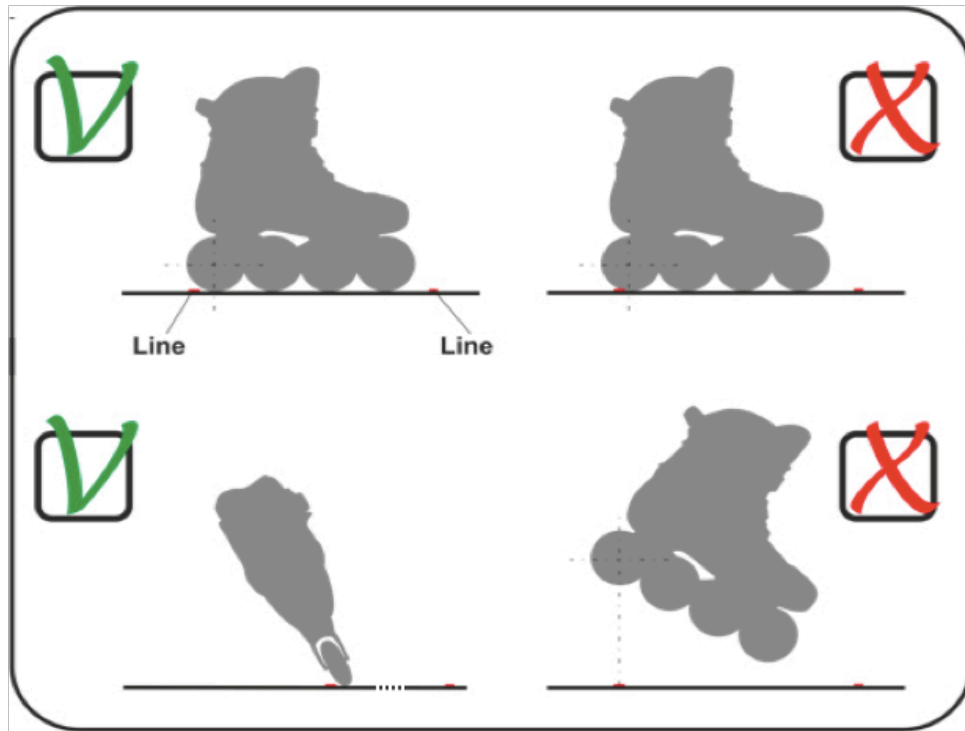
7.3. スピードスラローム要求事項

7.3.1. 開始と開始の合図

7.3.1.1. 予選（タイムトライアル）

- 次の指示があった後に自由形式で開始する：「オン・ユア・マーク」に続いて「レディ」
- 開始指示「レディ」の5秒以内にスケーターは試技を実施する必要がある。開始出来ない場合は警告を受けることになる。2回の警告を受けた場合は、その試技は無効となる。
- スケーターの前足はスタートボックス（40cm×2m）内になくはならず、ウィールを含んだそれらの部分が前後のスタートラインに触れないこと。後ろ足は後方のスタートラインに触れても良い。これらは両足ともスケートもしくはその一部が地面に接触しなくてはならない。スケートの最初の方への動きは、スタートラインを通過しなければならない。スケーターの身体が揺れるのは許可される。身体の一部がゲートセンサーと交差すると同時に計測が開始される。

FIGURE 8: SKATER'S FRONT FOOT POSITION IN STARTBOX



7.3.1.2. 決勝 (K0 システム)

- 決勝の試技の開始指示は次のとおりである。「オン・ユア・マーク、セット、(ビーブ音)」
- “オン・ユア・マーク”：スケーターは3秒以内にスタート姿勢をとる準備をする。出来ない場合は、警告を与える。
- “セット”：セット後は移動や身体の振動は許可されない。違反には警告を与える。
- “ビーブ音”：スケーターは、ビーブ音を待ってから試技を開始する。ビーブ音前の開始は警告を与える。
- スケーターの前足はスタートラインの後になくなくてはならず、ウィールを含んだそれらの部分がスタートラインに触れないこと。これらは両足ともスケートもしくはその一部が地面に接触しなくてはならないし、また回転させてはならない。ウィールがスタートラインの上にあってはならない。

7.3.2. ファーストコーンラインへの進入

このラインは、コーンラインに対して直角で最初のコーンの前縁部と交差するラインを意味し、加速領域の終了とスラローム領域の開始を示す。

- 7.3.2.1. 出走中は1つのウィールに乗ることが許され、競技者はこれによる罰則を受けることはない。

7.3.3. コーンラインの終了

- 7.3.3.1. スケーターは、少なくとも1つのウィールが地面に触れた状態でその片足のみでエンドラインを横断する必要がある。

7. 4. 罰則の格付け

7. 4. 1. スタートラインの罰則

- 7. 4. 1. 1. スケーターが“オン・ユア・マーク”指示の後、3秒以内に静止しない場合は不正スタートとして警告を与える。
- 7. 4. 1. 2. “セット”指示のあとに移動したり身体を動かした場合は、不正スタートとして警告を与える。
- 7. 4. 1. 3. ビープ音の前に試技を開始したスケーターには不正スタートの警告を与える。
- 7. 4. 1. 4. 不正スタートの警告を2回受けたスケーターは、その試技を失格とする。

7. 4. 2. ファーストコーンラインの罰則

- 7. 4. 2. 1. 最初のコーン進入時にスケーターが片足でない場合は、最初のコーンはミスコーンとみなされ、最初のコーンのペナルティが与えられる。
- 7. 4. 2. 2. 2番目のコーンを通過するときにスケーターが片足でない場合は、最初のコーンに加えて2番目のコーンにもミスコーンの罰則を与える。
- 7. 4. 2. 3. もしもスケーターが3番目のコーンを片足で通過しなかった場合は、その試技は無効となり記録は与えられない。

7. 4. 3. スラロームの罰則

- 7. 4. 3. 1. スケーターが滑走足を変更したりフリーレッグを地面に接触させた場合は、その試技は無効となり記録は与えられない。

7. 4. 4. エンドラインの罰則

- 7. 4. 4. 1. 滑走足が最初にエンドラインを通過しなかった場合は、その試技は無効となり記録は与えられない。
- 7. 4. 4. 2. エンドラインを飛び越えることは禁止されている。もし違反した場合は、その試技は無効となり記録は与えられない。エンドライン前に飛んだ場合は、エンドライン通過前に着地していれば許可される。

7. 4. 5. コーンの罰則

- 7. 4. 5. 1. 不通過や蹴ったコーンへの罰則として、スケーターの記録に0.2秒が罰則毎に加算される。
- 7. 4. 5. 2. マーキングセンターが見えたコーンは蹴られたコーンとみなされ、スケーターの記録には0.2秒の罰則が加算される。
- 7. 4. 5. 3. コーンが移動してもマーキングセンターが見えない場合、罰則は加算されない。

- 7.4.5.4. 特殊な例として、移動したコーンが転回して元の位置に戻りマーキングセンターを不可視にした場合は、罰則は加算されない。
- 7.4.5.5. 移動したコーンが他のコーンを移動させた場合は、各々のコーンに対する罰則として各0.2秒を加算する。例：コーンが一つ移動した場合～0.2秒の罰則。そのコーンがさらに別のコーンを移動させた場合～0.4秒の罰則（それぞれ0.2秒の罰則）
- 7.4.5.6. 5つ以上のコーンの罰則がある場合は、その試技は無効とし記録は与えられない。ただし、小規模な大会の時は主審査員の判断により無効となるコーン罰則の数を変更できる。

7.5. コーンピッカー

コーンピッカーはフリースタイルスラロームクラシックに準ずる（5.10. 参照）

7.6. 順位付け

- 7.6.1. 予選順位（タイムトライアル）
 - 7.6.1.1. 予選の順位は、2回の試技のうち各スケーターの最高記録に基づいて決定される。
 - 7.6.1.2. 同一記録のスケーターがある場合は、2番目の記録に基づいて決定する。それが同一の時はスピードスラローム世界ランキングを参照し決定する。それでも決まらない場合（世界ランキング無し等）は、ランダムで公正な手段（コイントス等）で順位付けをする必要がある。
 - 7.6.1.3. すべての予選ラウンドに記録がないスケーターは、その大会では最下位に順位付けされる。
- 7.6.2. 決勝順位（KO システム）
 - 7.6.2.1. 1位と2位は最終ラウンドに進出したスケーターにより確定される。それらは最終ラウンドの結果に応じて決定する。
 - 7.6.2.2. 3位と4位は、準決勝ラウンドに達したが最終ラウンドの達しなかったスケーターにより確定される。それらは3位決定戦の結果に応じて決定される。
 - 7.6.2.3. 5位から8位は、準々決勝ラウンドに達したが準決勝ラウンドに達しなかったスケーターにより確定される。それらは各スケーターの予選での最高記録に基づいて決定される。
 - 7.6.2.4. 9位から16位は、8グループ決勝に達したが準々決勝に達しなかったスケーターにより確定される。それらは各スケーターの予選での最高記録に基づいて決定される。
 - 7.6.2.5. 決勝ラウンド進出スケーターはその順位でランキングされ、予選ラウンドと決勝ラウンドでの各々の最高記録を表に明示する。決勝ラウンドの対象にならなかったスケーターは予選での最高記録を表に明示する。

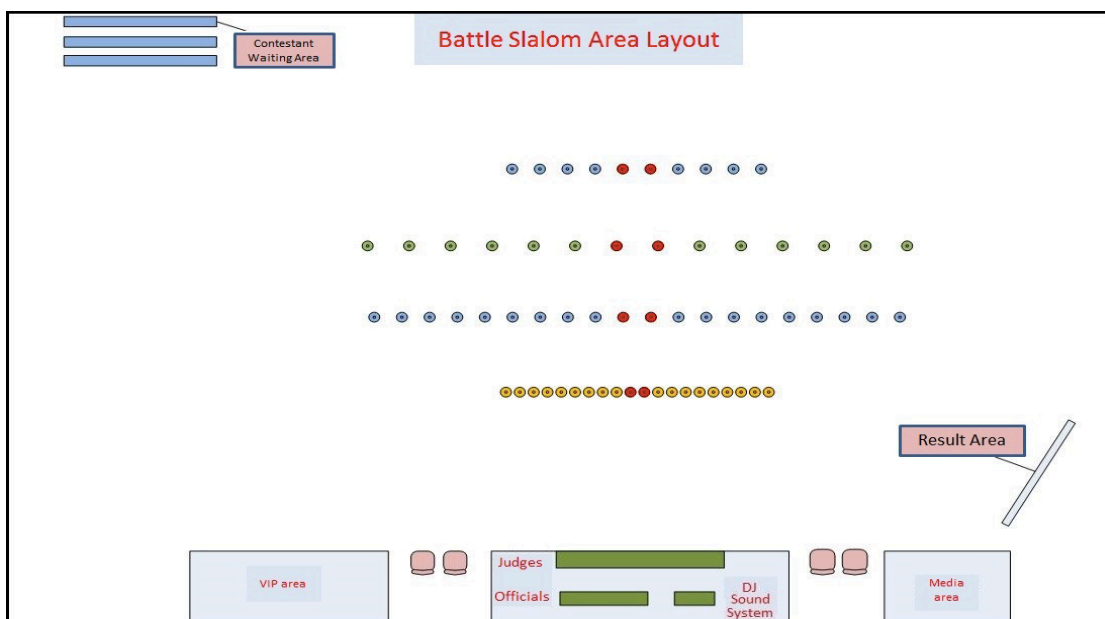
8. フリースタイルスラロームバトル

スケーターは3～4名の小グループに分配され、技術的な面で他のスケーターに勝利するために何回かの試技を実施し競う。その順位はスケーター間の直接的な比較によって決定する。

8.1. 競技エリア

フリースタイルスラロームバトルの競技エリアは、フリースタイルスラロームクラシックの競技エリアに以下のコーンラインを追加した構成である。: 120cmコーンラインから2m離れた位置に80cm×10個のコーンライン (5.1. 及び図9参照)

FIGURE 9: BATTLE FREESTYLE SLALOM COMPETITION AREA LAYOUT



8.2. グループ分けの構成

- 8.2.1. グループ分けは国際世界ランキングに基いて計算される。各スケーターはその世界ランキングに従ってリストに配分される。世界ランキングに入っていないスケーターはリストの末尾にランダムに追加される。
- 8.2.2. 各グループは3～4名のスケーターで構成される。
- 8.2.3. グループの数はスケーターの人数によって変動する。それらは以下のように分類される。12～16名：4グループ、18～23名：6グループ、24～32名：8グループ等 (図10及び図11参照)

FIGURE 10: BATTLE GROUPING DIAGRAM 24

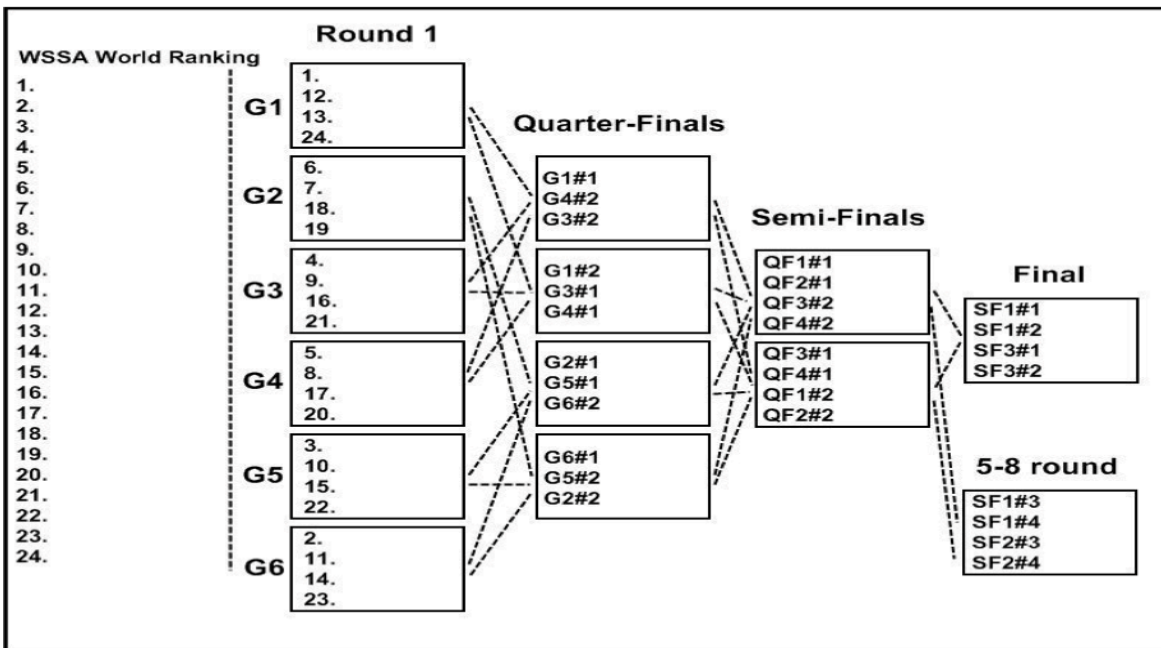
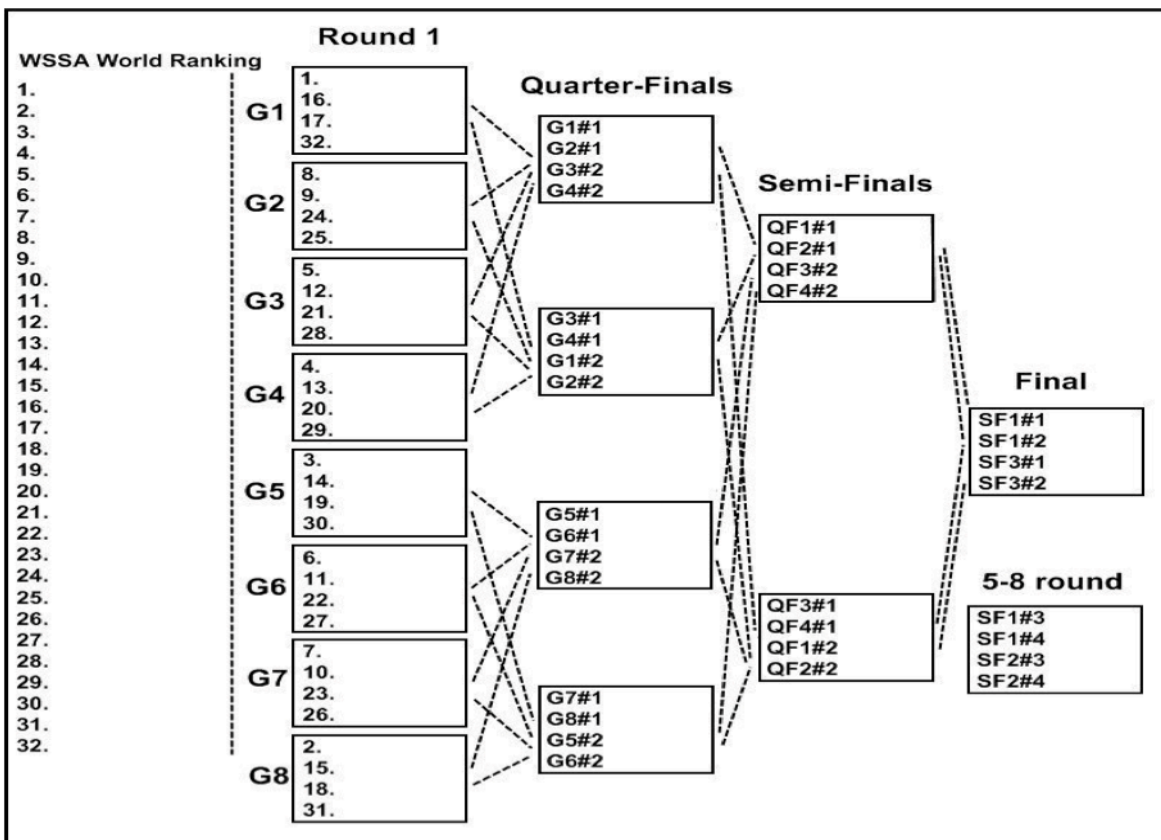


FIGURE 11: BATTLE GROUPING DIAGRAM 32



8.3. 大会規則

- 8.3.1. グループ内のスケーターは、試技の実施回数が同じになるように一回ずつ試技を実施する。それぞれの試技は30秒間実施できる。スケーターが最初のコーンに進入したタイミングでカウントダウンが開始され、審査員は正確に30秒後に審査を停止する。
 - 8.3.1.1. グループ内の試技の回数は変動する。準々決勝ラウンドまでは主審査員の判断により2～3回の試技を実施する。準々決勝と準決勝ラウンドでは各スケーターはそれぞれ3回の試技を実施できる。5～8位戦では2回の試技と1回の「ラストトリック」を実施する。最終ラウンドでは3回の試技と1回の「ラストトリック」を実施することができる。(8.4.参照)
 - 8.3.1.2. 最初のグループのスケーターが、ウォームアップ(1～5分)のために競技エリアに呼ばれる。
 - 8.3.1.3. その間にMCはウォームアップ中のグループにおける各スケーターの競技順序を紹介する。
 - 8.3.1.4. スケーターはMCの開始合図を待ってから試技を開始する。
 - 8.3.1.5. DJが音楽を担当する。スケーターは自分の音楽を選択することはできない。
- 8.3.2. 試技の最中：
 - 8.3.2.1. スケーターは自由に試技を実施する。全てのコーンラインを使用したり、全てのコーンを横断する必要はない。
 - 8.3.2.2. 現在の回の試技のみが評価される。以前の回の試技の結果は考慮されない。
 - 8.3.2.3. 残り時間が画面等に表示されない場合は、MCが残り時間(20, 10, 5秒)をスケーターに通達する。
- 8.3.3. グループの全ての試技が終了した後：
 - 8.3.3.1. スケーターはリザルトエリアで結果発表を待つこと。
 - 8.3.3.2. 審査員の審議中に、MCはウォームアップのために次のグループのスケーターを呼び出す。
 - 8.3.3.3. 審査員の審議が終了すると、MCは次の順番で結果を発表する。第1位のスケーター(1)、最下位のスケーター(4)、第2位のスケーター(2)、3位のスケーター(3)。2名(1位と2位)のスケーターが次のラウンドに進出し、その他の2名は敗退する。
 - 8.3.3.4. 同点の場合は8.4.を参照する。
 - 8.3.3.5. 2チームの審査員による「ダブルジャッジ」を採用した場合は、8.3.1.2.及び8.3.3.2.項は適用されない場合がある。
- 8.3.4. 最終ラウンド：
 - 8.3.4.1. 準決勝ラウンド終了後に、各グループの2位までのスケーターは最終的な1～4位を決定するために最終ラウンドに進出する。残りのスケーター(3, 4位)は5～8位を決定するために5～8位ラウンドに進出する。

- 8.3.4.2. 最終ラウンドに進出したスケーターは競技順序を以下のように選択する。最新の国際世界ランキングに従い、最上位のスケーターが有効な競技順（1～4）を選択。次の順位のスケーターが残りの3枠から選択。次の順のスケーターが残りの2枠より選択。4番目のスケーターは最後の枠を取得する。

8.4. ベストトリックとラストトリック

- 8.4.1. ベストトリック：
あるラウンドにおいて2名のスケーターが同点の時、審査員によってベストトリックが要求されることがある。
- 8.4.1.1. ベストトリックは、可能な限り多くの単一技の繰り返しで構成される。
- 8.4.1.2. 審査員の最終決定はベストトリックのみでの試技に基づく。スケーターの以前の回での試技に関しては一切関係無いものとする。
- 8.4.2. ベストトリックの手順
- 8.4.2.1. 滑走順序は主審査員によるくじ引き等で決める。勝者は滑走順序を選択できる。
- 8.4.2.2. 各スケーターは30秒以内であれば最大2回の試技を実施できる。しかし、1回目の試技が10秒を超えると2回目の試技は実施できない。2回のうち最良の試技のみが評価対象となる。
- 8.4.2.3. ベストトリックが終了すると、MCは審査員席に行きマイクで各審査員に結果を発表させる。より多くの支持を得たスケーターが勝者となる。
- 8.4.3. ラストトリック：
準最終ラウンドと最終ラウンドで追加される補助的な試技である。
- 8.4.3.1. ラストトリックは、可能な限り多くの単一技の繰り返しで構成される。
- 8.4.3.2. 各回の試技の合計とラストトリックはグループ内の順位付けのため審査員によって考慮される。
- 8.4.4. ラストトリックの手順
- 8.4.4.1. 試技の順番は通常のラウンドと同じである。
- 8.4.4.2. 各スケーターは30秒以内であれば最大2回の試技を実施できる。しかし、1回目の試技が10秒を超えると2回目の試技は実施できない。2回のうち最良の試技のみが評価対象となる。

8. 5. 技術要件

8. 5. 1. 技の基準と一般要件

8. 5. 1. 1. 技＝コーンライン上で実施されたスラロームを含んだ移動で、審査員が特定できるもの。技は任意の数で実施できるが、審査員が罰則なく計数するのは4コーン以上（3回転以上）である。4コーン以上3回転以上で実施されない技は、審査員は計数するが技の評価は低下する。

8. 5. 1. 2. 同一のトリック群または、異なるトリック群で技から別の技への移行、足の切り替え、方向の切り替えは可能である。ただし、認証させるために移行の動作を停止させてはならない。

8. 5. 2. 利用したトリック群は、審査員により結果に考慮される。競技者が全てのトリック群を利用することは必須ではないが、審査員は、技の品質、長さ、速度、鮮明さ以外に様々な基準でグループ内の競技者を比較する。

8. 5. 2. 1. **Sitting tricks:**

コーン内で技を実施している最中は、腰の位置が膝より下にあること。

8. 5. 2. 2. **Jumping tricks:**

両足が床から離れていること。

8. 5. 2. 3. **Spinning tricks:**

スピンした時に最低一つのウィールが地面に接地して、ラインの内側で回転を維持する必要がある。

8. 5. 2. 4. **Wheeling tricks:**

前向きか後ろ向きで先方へ移動する技で、ひとつのウィールのみが接地してコーンライン内で実施されること。

8. 5. 2. 5. **Other tricks:**

上記4項目に含まれない技である。

8. 5. 3. 審査員は、技やその移行への“試み”を技として考慮しない。不完全な技であったり、任意の場所で実施されない技は、失敗した技としてカウントしなくても構わない。

8. 5. 4. 共通の結果を導くための審査員の審議により、同一グループ内のランキングが決定される。それらは記録された数値での比較でなく直接的な順位付けによって実施される。

審査員は以下の技術的な判定基準に基づきグループ内のスケーターの順位付けをする：

- 8.5.4.1. **Quantity and Quality : 質と量** 演技の難易度の評価は、技の開始から終了までの繰り返し回数と技の出来栄えにより評価される。少ない繰り返しだが終了まで制御された演技は、繰り返し回数はわずかに多いがバランスの崩れた演技より評価される（演技に使ったコーンの数も評価の対象として考慮する）。コーンの横縁を繋いだラインとウィールが交差して展開された技はコーン内で展開されたと判断する。
- 8.5.4.2. **Continuity and Flow : 連続性と流れ** 異なるコーンラインへのスムーズなトリックの移行も、演技の最初から最後まで良好に制御されたと評価される。
- 8.5.4.3. **Trick variety : 技の種類** 単にひとつの種類の技に焦点をあてた演技よりも、広い範囲の技を実施することでより完全な技術的な達成を示すことができる。
- 8.5.4.4. **Footwork and Linking : 技の動きと繋ぎ** 同一の技を最初から最後まで展開するより、技の動きを考慮し技を多様に繋げることで、技自体の高い技術的な達成を示す。技の繋ぎ自体の複雑さも考慮される。

8.6. 罰則

- 8.6.1. コーンを蹴ったり、バランスを失う・転倒するなどの失敗への罰則は発生しない。しかしながら、スケーターの技術的品質の出来栄えは格下げされる。
- 8.6.2. コーンキックと不通過 :
- 8.6.2.1. 競技中に蹴ったり、不通過したコーンは技の「長さ」を減少させる。例えば、8コーンの技中に2コーン蹴った場合は6コーンの技となる。
- 8.6.2.2. 同様に以前に蹴ったコーン上での技は評価されない。例えば、6コーンで実施された技のうち以前に1コーンのキックは発生していた場合は、5コーンの技として計数される。
- 8.6.3. 転倒 :
- 転倒の場合は、スケーターがバランスを失うまでに展開された技は評価の対象となる。
- 8.6.4. 反復 :
- 同じ技が同じ試技中に複数回繰り出された場合は、最高評価の試行のみが評価される。同じ試技の中で数回繰り出された同じ技もしくは、同様の種類の技はスケーターの多様性の評価を低下させる。

8.7. コーンピッカー

- 8.7.1. コーンピッカーは各試技終了後にコーンをマーキングの位置に戻す。
- 8.7.2. コーンピッカーは個々の試技の間と試技前に競技エリアが妨げのないことを確実にする。
- 8.7.3. コーンピッカーは、その職務中はスケートを着用してはならない。

8.8. 順位付け

- 8.8.1. 各グループの順位付けは審査員の共同の決定で作成される。
 - 8.8.1.1. 全ての審査員がグループの順位付けに賛成すれば、それは協議なしで有効となり MC によって直ちに発表される
 - 8.8.1.2. 全ての審査員がグループの順位付けに同意しない場合は、共通の同意が得られるまで協議を行う。
 - 8.8.1.3. 協議を重ねても共通の同意が得られない場合は、多数決で順位付けを決定する。MC による結果発表では多数決の結果を発表する。
 - 8.8.1.4. 2人のスケーターの間で順位が決まらない場合は、審査員はベストトリックを求めることができる。
- 8.8.2. 競技の最終順位は以下のように決定する。
 - 8.8.2.1. 1位から4位は決勝ラウンドに到達したスケーターで獲得する。それは決勝ラウンドの結果に応じて決定する。
 - 8.8.2.2. 5位から8位は準決勝ラウンドに達したが決勝ラウンドに達しなかったスケーターにより確定される。それらは5～8位ラウンドの結果に応じて決定する。
 - 8.8.2.3. それぞれの準々決勝グループで3位になったスケーター4名は9位タイの順位を得る。同様に4位になったスケーター4名は13位タイの順位を得る。
 - 8.8.2.4. それぞれの準々準決勝グループで3位になったスケーター8名は17位タイの順位を得る。同様に4位になったスケーター8名は25位タイの順位を得る。

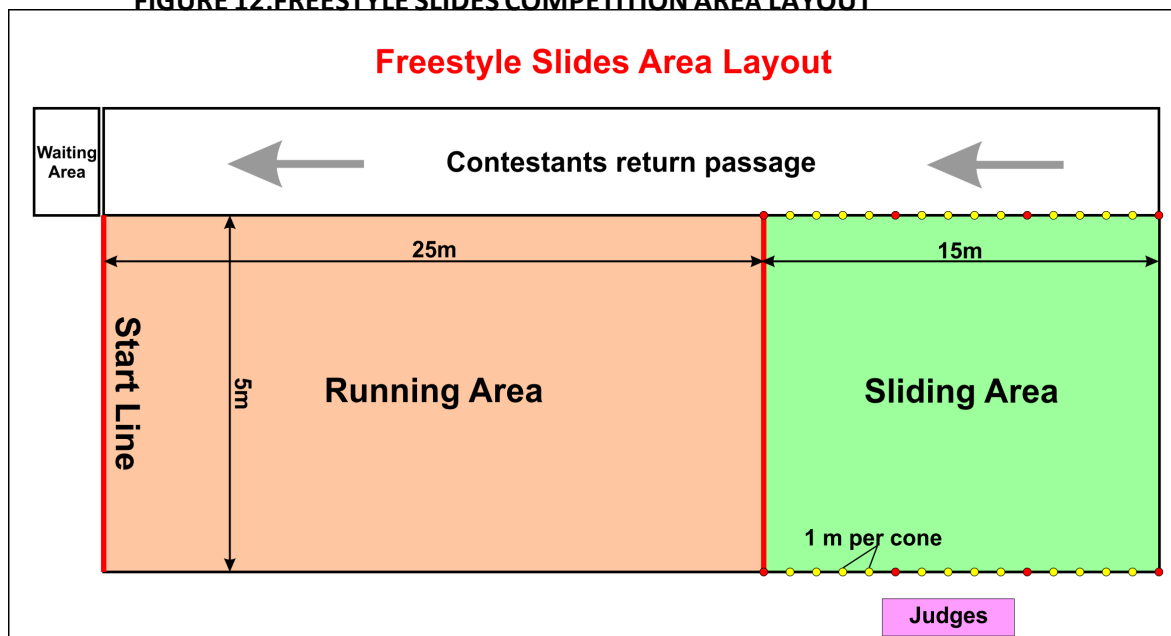
9. フリースタイルスライド

スケーターは4名の小グループに分配され、技術的な面で他のスケーターに勝利するために何回かの試技を実施し競う。その順位はスケーター間の直接的な比較によって決定する。この競技ではヘルメットを含む全ての保護具の着用を強く推奨する。

9.1. 競技エリア

- 9.1.1. 競技エリアの表面はスライド競技のために適切な状態であること：穴や隆起がなく平らで滑らかな状態。
- 9.1.2. 審査員席は競技エリアに面して設置される。それは競技エリアから少なくとも1mは離す必要がある。
- 9.1.3. 競技エリアは長さ40m、幅8m以上が必要である。(幅は会場の広さの応じて、主審査員の判断で縮小される場合がある。)
 - 9.1.3.1. 競技者がスライドエリアまで加速するために、スタートラインとスライドエリアの間に加速エリアとして長さ25mを設定する。
 - 9.1.3.2. 両側を1m毎のコーンラインで区切られた長さ15mのスライドエリアを設定する。

FIGURE 12: FREESTYLE SLIDES COMPETITION AREA LAYOUT



9.2. グループ分けの構成

- 9.2.1. グループ分けはスライド国際世界ランキングに基いて計算される。各スケーターはそのスライド国際世界ランキングに従ってリストに配分される。世界ランキングに入っていないスケーターはリストの末尾にランダムに追加される。
- 9.2.2. 世界ランキングを持たないスケーターが多数の場合は、予選ラウンドを実施してグループ分けをする。時間が許せば各スケーターは2回の試技を実施することで最適なグループ分けの結果を得られる。時間がない場合は1回の試技でグループ分けを実施する。
- 9.2.3. 各グループの最少人数は3名、最大人数は4名である。グループの人数が3～4名にならない場合や競技時間を短縮させたい場合は、主審査員の決定で予選グループを編成できる。予選グループでは例外的に5名のグループを編成できる。
- 9.2.4. グループの数はスケーターの人数によって変動する。それらは以下のように分類される。12～16名：4グループ、18～23名：6グループ、24～32名：8グループ等（図10及び図11参照）

9.3. 大会規則

- 9.3.1. グループ内のスケーターは、試技の実施回数が同じになるように一回ずつ試技を実施する。
- 9.3.1.1. グループ内の試技回数の変化：最終ラウンド前は各スケーター4回、最終ラウンドのみ各スケーター5回の試技を実施する。
- 9.3.2. 最初のグループのスケーターが、ウォームアップ（1～5分）のために競技エリアに呼ばれる。
- 9.3.2.1. その間にMCはウォームアップ中のグループにおける各スケーターの競技順序を紹介する。
- 9.3.2.2. スケーターはMCの開始合図を待ってから試技を開始する。
- 9.3.3. 競技の最中：
- 9.3.3.1. スケーターは、単一のスライドやスライドの組み合わせを実施することができる。特に制限はない（9.5.参照）
- 9.3.3.2. 各スケーターの高得点3試技分（4試技中）が評価の対象となる。
- 最終ラウンドでは、高得点4試技分（5試技中）が評価の対象となる。
 - 以前の回の試技は評価の対象とならない。
 - 同点の場合は、評価外の試技を評価対象とする。

- 9.3.3.3. スライドエリアで実施されたスライドのみが評価の対象となる。
- 9.3.3.4. スライドエリア内での滑走距離のみが評価の対象となる。
- 9.3.3.5. スライドエリア外にスライドが継続した場合、不完全なスライドとして扱われ、審査員は罰則を与えることができる。スライドエリア内のスライドのみが評価されより低い評価が与えられる。

- 9.3.4. グループ内の全ての試技が終了した後：
 - 9.3.4.1. 審査員の審議中に、MC はウォームアップのために次のグループのスケーターを呼び出す。
 - 9.3.4.2. 審査員の審議が終了すると MC はウォームアップを停止させ、前回のグループの結果を次の順番で発表する。第1位のスケーター（1）、最下位のスケーター（4）、第2位のスケーター（2）、3位のスケーター（3）。2名（1位と2位）のスケーターが次のラウンドに進出し、その他の2名は敗退する。
 - 9.3.4.3. 同点の場合は9.4.を参照する。

- 9.3.5. 最終ラウンド：
 - 9.3.5.1. 準決勝ラウンド終了後に、各グループの2位までのスケーターは最終的な1～4位を決定するために最終ラウンドに進出する。残りのスケーター（3、4位）は5～8位を決定するために5～8位ラウンドに進出する。大会開始前に主審査員が決定すれば、5～8位ラウンドを中止することができる。
 - 9.3.5.2. 最終ラウンドに進出したスケーターは競技順序を以下のように選択する。最新のスライド国際世界ランキングに従い、最上位のスケーターが有効な競技順（1～4）を選択。次の順位のスケーターが残りの3枠から選択。次の順のスケーターが残りの2枠より選択。4番目のスケーターは最後の枠を取得する。

9.4. ベストスライド

- 9.4.1. あらゆるラウンドにおいて2名のスケーターが同点の時、審査員によってベストスライドが要求されることがある。
- 9.4.2. ベストスライドは単一のスライドまたは、複数のスライドの組み合わせで構成される。(9.5.参照)
- 9.4.3. 審査員の最終決定はベストスライドのみでの試技に基づく。スケーターの以前の回での試技に関しては一切関係無いものとする。

- 9.4.4. ベストスライドの手順：
- 9.4.4.1. 滑走順序は主審査員によるくじ引き等で決める。勝者は滑走順序を選択できる。
- 9.4.4.2. 各スケーター最大2回連続した試技を実施できる。評価対象となるのは高得点の試技のみである。
- 9.4.4.3. ベストスライドが終了すると、MC は審査員席に行きマイクで各審査員に結果を発表させる。より多くの支持を得たスケーターが勝者となる。

9.5. 技術要件

共通の結果を導くための審査員の審議により、同一グループ内のランキングが決定される。それらは記録された数値での比較でなく直接的な順位付けによって実施される。審査員は以下の技術的な判定基準に基づきグループ内のスケーターの順位付けをする：

9.5.1. Length and Quality : 距離と質

技の難易度の評価は、そのスライド距離と同様に技の出来栄（初めから終わりまでの制御された技）も評価される。少ない距離だが良好に制御され終えた技は、距離は多いがバランスの崩れた技より評価される。

- 9.5.1.1. 単一のスライドの最小距離は2mである。
- 9.5.1.2. 複数のスライドの組み合わせは、1試技中に2回以上のスライドと転換を含むことである。各スライドの最小距離は2m、転換距離は1m未満とする。

9.5.2. Continuity and Flow : 連続性と流れ

異なるスライドへのなめらかな移行も、競技の最初から最後まで良好に制御されたと評価される。

- 9.5.3. 上半身が適切に利用された身体の使い方は高評価となる。

9.5.4. Trick variety : 技の種類

単にひとつの種類の技に焦点をあてた競技よりも、広い範囲の技を実施することでより完全な技術的な達成を示すことができる。

- 9.5.4.1. スケーターは最低2系統のスライドを実施する。

9. 6. 罰則

- 9. 6. 1. 躓いたり、転倒した場合は、その試技は無効となる。
- 9. 6. 2. スケーターの両手が地面に接触した場合は、その試技は無効となる。
- 9. 6. 3. スケーターの片手が地面に接触した場合は、試技は認められるが技の技術的な低下を考慮する。

9. 7. 順位付け

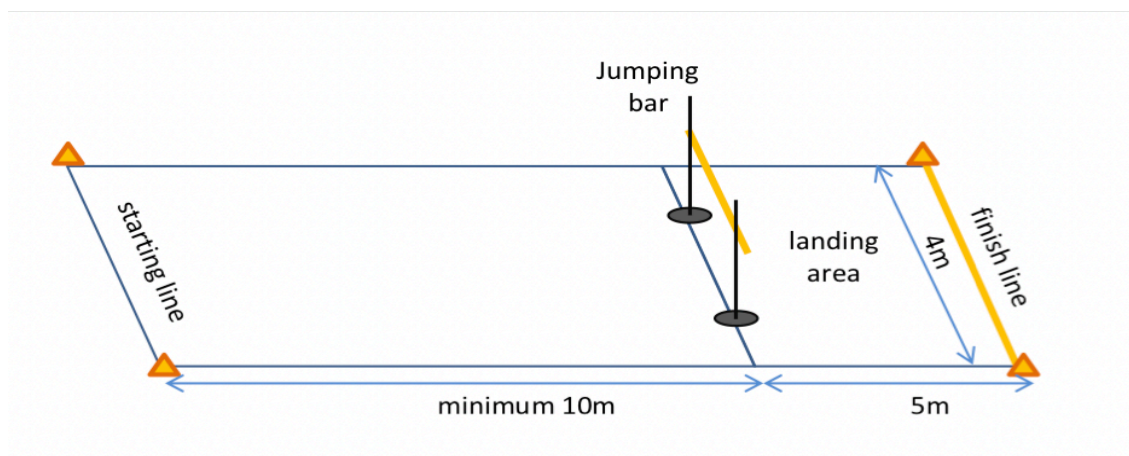
フリースタイルスライドの順位付けはフリースタイルスラロームバトルと同様である。(8. 8. 参照)

10. フリージャンプ

競技者は、出来るだけ高いバーの上を飛び超えるために複数回の試技を実施する。

10. 1. エリアと設備

FIGURE 13. FREE JUMP COMPETITION AREA LAYOUT



10. 1. 1. 設備

必要最低限の設備は、0.4m～1m70までの目盛りの付いたポール2本と、3mの長さのバーである。必要に応じて交換用のスペアバーを用意することを強く推奨する。バーの後方5mの位置にゴールラインを描く（テープを貼る）こと。

10. 2. 競技者

10. 2. 1. 保護装備

保護装備の装着は義務ではない。しかし、手首の保護具の着用を強く推奨する。

10. 3. 大会規則

競技者の滑走順序は、最新の世界ランキングに基づき、その逆順に滑走する。

10. 3. 1. 規則

10. 3. 1. 1. 競技者は、2～3回（主審判員の決定に従い）バーの上をジャンプすることに挑戦し、バーを飛び越えることを目指す。飛び越えることに成功した場合は、次のラウンドに進出できる。競技者は、ジャンプしないことを選択し、次のラウンド（高さをスキップする）に試技を持ち越すことが出来る。競技者は、最初の高さのジャンプ（エントリージャンプ）は拒否できない。

- 10.3.1.2. 競技者のジャンプ後にバーが落下した場合もしくは、競技者がバーの下を通過した場合は、そのジャンプは失敗したと判定される。
- 10.3.1.3. ジャンプ後に、手や膝または他の部分で地面に触れずに転倒することなく着地した場合、そのジャンプは成功と判定する。競技者はゴールラインを超えてジャンプの成否を確認する必要がある。ゴールラインの後方で競技者が転倒した場合は、そのジャンプは有効とみなす。ゴールラインの手前で転倒した場合は、ジャンプは失敗と判断される。
- 10.3.1.4. 競技者がそのラウンドの最後のジャンプに失敗すると競技から外れる。
- 10.3.1.5. 女性と男性は異なる高さから競技が開始される。主審判員は状況（時間やカテゴリ）に応じて最初のバーの高さを決定する。すべての競技者は最初の高さのジャンプは実施する。
女性：…70cm/80cm/90cm/95cm/100cm/105cm/110cm～
男性：…90cm/100cm/110cm/115cm/120cm/125cm/130cm～
- 10.3.1.6. 3人の競技者が残ることになったら、お互いに相談してバーの高さを決定する。3人の中で決定されなかった場合は、要求の最低の高さでバーが決定される。最小値は前回のジャンプより2cm高いこと。
- 10.3.1.7. 不当にジャンプを遅らせる競技者に対しては、そのジャンプを拒否し失敗として判断することが出来る。不当な遅れの原因が何であるかをあらゆる状況から考慮し、決定することが審判員として重要である。大会の責任者は、競技者にジャンプの開始準備がすべて出来ていることを明示し、そのジャンプは迅速に開始すること。
- 10.3.1.8. その後、競技者がジャンプを行わないと決定し、競技のための時間が経過するとジャンプは失敗と判断される。さらなる調整のための時間追加は許可されない。競技者がジャンプを開始した後に時間が経過した場合は、そのジャンプは有効とみなす。

10.4. 同点

1位から3位までの同点は以下のように解決する。:

- 10.4.1. 同点のある高さのジャンプの回数が最も少ない競技者は、より高い順位が与えられる。
- 10.4.2. 同点の競技者が残っている場合は、合計のジャンプ回数が少ない競技者により高い順位を与える。
- 10.4.3. 同点の競技者が残っている場合は、最初のジャンプの失敗が高い競技者に高順位が授与される。
- 10.4.4. それでも同点の場合は、追加のジャンプを実施する。各競技者は1回のジャンプを行う。一人の競技者が定められた高さでのジャンプに成功するまでバーを2cmずつ上下する。
- 10.4.5. 競技者は同点の発生毎に、それを解消するジャンプを実施する。
- 10.4.6. 同点の4位以下は次のように解決する。:
- 10.4.7. 同点のある高さのジャンプの回数が最も少ない競技者は、より高い順位が与えられる。
- 10.4.8. 同点の競技者が残っている場合は、合計のジャンプ回数が少ない競技者により高い順位を与える。
- 10.4.9. 同点の競技者が残っている場合は、最初のジャンプの失敗が高い競技者に高順位が授与される。
- 10.4.10. それでも同点の場合は、競技者は同じ順位となる。

APPENDIX A: FREESTYLE SLALOM TRICK MATRIX

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

APPENDIX B: VICTORY POINT SYSTEM

このシステムの趣旨は、他のスケーターに対立する一人のスケーターに審判員の過半数が何回投票したかを（彼らのランキングに基いて）推定することである。

Example

Table 1. Judges marks

| 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 | 33 | 74 | 32 | 27 | 58 | 41 | 34 | 74 | 44 | 35 | 78 | 44 | 36 | 79 |
| Skater 2 | 0 | 35 | 25 | 60 | 28 | 19 | 47 | 38 | 28 | 66 | 36 | 27 | 63 | 35 | 25 | 60 |
| Skater 3 | 2 | 38 | 28 | 64 | 22 | 16 | 36 | 29 | 22 | 49 | 36 | 27 | 61 | 32 | 26 | 56 |
| Skater 4 | 2 | 31 | 26 | 55 | 26 | 19 | 43 | 36 | 28 | 62 | 37 | 27 | 62 | 27 | 18 | 43 |
| Skater 5 | 0 | 28 | 28 | 56 | 35 | 28 | 63 | 25 | 24 | 49 | 33 | 28 | 61 | 25 | 19 | 44 |
| Skater 6 | 2,5 | 12 | 16 | 25,5 | 15 | 7 | 19,5 | 22 | 20 | 39,5 | 24 | 20 | 41,5 | 22 | 12 | 31,5 |
| Skater 7 | 2 | 21 | 20 | 39 | 14 | 5 | 17 | 21 | 19 | 38 | 26 | 19 | 43 | 15 | 8 | 21 |
| Skater 8 | 3 | 11 | 14 | 22 | 14 | 4 | 15 | 20,5 | 20 | 37,5 | 21 | 19 | 37 | 13 | 6 | 16 |

Table 2. Judges rankings

| Name | J1 | J2 | J3 | J4 | J4 |
|----------|----|----|----|----|----|
| Skater 1 | 1 | 2 | 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 | 1 | 4 | 4 | 4 |
| Skater 6 | 7 | 6 | 6 | 7 | 6 |
| Skater 7 | 6 | 7 | 7 | 6 | 7 |
| Skater 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 |

Table 3. Victory Points List and final ranking

| | Skater 1 | Skater 2 | Skater 3 | Skater 4 | Skater 5 | Skater 6 | Skater 7 | Skater 8 | Win Sum | Local WP | Tech Pts Sum | Total Win Pts | Total marks Sum | Place |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|---------|----------|--------------|---------------|-----------------|-------|
| Skater 1 | | 5 | 5 | 5 | 4 | 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 | 157 | 21 | | 3 |
| Skater 4 | 0 | 0 | 3 | | 2 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 157 | 20 | | 4 |
| Skater 5 | 1 | 1 | 2 | 3 | | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 146 | | | 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 |

表では、横行のスケーターが縦列のスケーターに対して勝利した数（勝利ポイント）を審査員毎に集計した数を示している。同順位は0. 5ポイントとして計算。

基準 1 : 主たる基準-全てのスケーターに対する勝利数

対象スケーターを他のスケーターと比較し、セル内の勝利ポイントが審査員数の過半数を超える場合は、1点 が基準 1 に加算される。合計が最も高いスケーターが高順位に位置する。基準 1 の意味は審査員の過半数が他のスケーターに対して対象スケーターに何回投票したかに相当する。

例では、審査員 5 人の過半数 (2.5 人 を含まず超える) なので、skater1 の勝利ポイントが 3 以上の回数 (skater2~8 への 7 回) で評価する。

基準 2 : ローカルでの勝利ポイント数の合計

基準 1 が引き分け (このテーブルではスケーター 3~5 の 3 名が基準 1 で引き分けである) の場合は、これら 3 名のスケーターのために 3 名のみの限定的な勝利ポイント (ローカル勝利ポイント) を計算する。

例では、skater3 の skater4, 5 に対する勝利ポイントの合計 (2 + 3) = 5 と計算される。同様に skater4 の skater3, 5 に対する合計 (3 + 2) = 5、skater5 の skater3, 4 に対する合計 (2 + 3) = 5 と評価される。

基準 3 : 技術点の合計

基準 2 が引き分けである場合は、スケーターの技術点の合計によって評価される。

例では、skater5 (2 8 + 3 3 + 2 5 + 3 3 + 2 5) = 1 4 4 と評価される。

基準 4 : 勝利ポイントの合計

基準 3 が引き分けである場合は、勝利ポイントの合計によって評価される。

例では、skater3 (1 + 2 + 3 + 5 + 5 + 5) = 2 1, skater4 (3 + 2 + 5 + 5 + 5) = 2 0 と評価される。

基準 5 : 総合得点の合計

基準 4 が引き分けである場合は、スケーターの総合得点 (技術点 + 芸術点 - ペナルティ) の合計により評価される。

基準 5 が引き分けの場合は、それらのスケーターは同順位とする。

APPENDIX C: FREESTYLE SLIDES TRICK MATRIX

| Technical Difficulty Level Based on 2 Meters | | | | | |
|--|-------------------------|---------------------|---------------------|--------------------------|----------------------------|
| Technical Level | Family 1 | Family 2 | Family 3 | Family 4 | Family 5 |
| A | V - Toe Toe | Cow boy Heel Heel | 8 Cross Heel Heel | | |
| | | Cow boy Toe Toe | 8 Cross Toe Toe | | |
| | | | 8 Cross Toe Heel | | |
| | | Cow boy Toe Heel | | | |
| | | Cow boy 8 Wheels | 8 Cross 8 Wheels | | |
| | | | Cross UFO Heel Heel | | |
| | | | Cross UFO Toe Toe | | |
| | | | Cross UFO Toe heel | | |
| | | | Cross UFO 8 Wheels | | |
| | Cross Ern Sui Heel Heel | | | Backslide Toe | |
| | | | | Backslide Heel | |
| | Cross Ern Sui Heel Toe | | | FastSlide Toe | |
| | Cross Ern Sui Toe Toe | | | FastSlide Heel | |
| | Cross Ern Sui Heel | | | | |
| | Cross Ern Sui Toe | | | | |
| | | | | Cross Parallel Heel Heel | |
| | | | | Cross Parallel Toe Toe | |
| | | | | Cross Parallel Toe Heel | |
| B | | | Eagle Toe Toe | | |
| | | | Eagle Toe Heel | | |
| | | | Eagle Heel Heel | Backslide 4 Wheels | |
| | | | Eagle 8 Wheels | FastSlide 4 Wheels | |
| | Ern Sui Heel Heel | | UFO Heel Heel | Magic Toe Toe | Cross Parallel 8 Wheels |
| | Ern Sui Heel Toe | | UFO Toe Heel | Magic Heel Heel | |
| | Ern Sui Toe Heel | | UFO Toe Toe | Magic Toe Heel | |
| | Ern Sui Toe Toe | | UFO 8 Wheels | | |
| | Ern 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 | Soyale Heel Heel | | | Magic 8 Wheels | Unity / Savannah 8 Wheels |
| | Soyale Heel Toe | | | FastWheel 4 Wheels | Parallel Toe Toe |
| | Soyale Toe Heel | | | FastWheel Heel | Parallel 8 Wheels |
| | Soyale Toe Toe | | | FastWheel Toe | Parallel Heel Toe |
| | Soyale Heel | | | FastWheel Heel Heel | Parallel Heel Heel |
| | Soyale Toe | | | FastWheel Toe Toe | |
| | Soyale 4 Wheels | | | FastWheel Toe Heel | |
| | | | | FastWheel Heel Toe | |
| | | 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 | | Pow erslide Toe | |
| | | Acid Heel Toe | | Pow erslide Heel | |
| | | Acid Toe Toe | | Pow erslide Toe Toe | |
| | | Acid Heel Heel | | Pow erslide Heel Heel | |
| | | Acid Toe | | Pow erslide Heel Toe | |
| | | Acid Heel | | Soul Toe | |
| | | Acid 4 Wheels | | Soul Heel | |
| | | | | Soul 4 Wheels | |