



2018 RULEBOOK

CLASSIC FREESTYLE SLALOM

PAIR FREESTYLE SLALOM

SPEED SLALOM

BATTLE FREESTYLE SLALOM

FREESTYLE SLIDES

FREE JUMP

WSSA FREESTYLE SKATING RULEBOOK

TABLE OF CONTENT

1. FREESTYLE SKATING COMPETITION	3	5. BATTLE FREESTYLE SLALOM	23
1.1. 競技部門	3	5.1. 競技エリア	23
1.2. 登録規則	3	5.2. グループ分けの構成	23
1.3. 競技エリアとコーン配置	4	5.3. 競技規則	26
1.4. 安全対策	4	5.4. ベストトリックとラストトリック	27
1.5. ウォームアップエリア	4	5.5. 技術要件	27
1.6. スケート靴の許可	5	5.6. 罰則	28
1.7. 公式競技に用いるコーン	5	5.7. コーンピッカー	29
1.8. 登録番号	5	5.8. 順位付け	29
1.9. 競技用品	5		
1.10. ドーピング禁止	5	6. FREESTYLE SLIDES (BATTLE FORMAT)	30
2. CLASSIC FREESTYLE SLALOM	6	6.1. 競技エリア	30
2.1. 競技エリア	6	6.2. グループ分けの構成	31
2.2. 競技規則	6	6.3. 競技規則	31
2.3. 競技時間	8	6.4. ベストスライド	32
2.4. 服装	8	6.5. 技術要件	33
2.5. 演化的行動	8	6.6. 罰則	33
2.6. 等級付けの構造	9	6.7. 順位付け	33
2.7. 得点	10	7. FREE JUMP	34
2.8. 罰則の格付け	11	7.1. エリアと設備	34
2.9. コーンピッカー	13	7.2. 競技者	34
2.10. 順位付け	13	7.3. 競技規則	35
3. PAIR CLASSIC FREESTYLE SLALOM	14	7.4. 同点	36
3.1. 競技エリア	14	APPENDIX A: COMPETITION EQUIPMENT LIST (See 1.9)	
3.2. 競技規則	14	APPENDIX B: FREESTYLE SLALOM TRICK MATRIX (See 2.6)	
3.3. 競技時間	14	APPENDIX C: VICTORY POINT SYSTEM (See 2.10)	
3.4. 服装	14	APPENDIX D: FREESTYLE SLIDES TRICK MATRIX (See 6.5)	
3.5. 演化的行動	14	APPENDIX E: PROTOCOL & REQUIREMENTS TO VALIDATE WORLD RECORDS	
3.6. 等級付けの構造	15	1. Speed Slalom	
3.7. 得点	15	2. Free Jump	
3.8. 罰則の格付け	15	APPENDIX F: Exception Skaters List	
3.9. コーンピッカー	15		
3.10. 順位付け	15		
4. SPEED SLALOM	16		
4.1. 競技エリア	16		
4.2. 競技規則	17		
4.3. スピードスラローム要求事項	19		
4.4. 罰則の格付け	20		
4.5. コーンピッカー	21		
4.6. 順位付け	22		

1. FREESTYLE SKATING COMPETITION RULES

1.1. 競技部門

1.2.1. フリースタイルスケート大会は、以下の部門の全て又は、一部で構成されている。：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、スピードスラローム、バトルフリースタイルスラローム、フリースタイルスライド、フリージャンプ

1.2. 登録規則

1.2.1. 競技者は、市民権のある国での合法的で有効な身分証明書（パスポート等）と、WSSA.ID を用意する必要がある。

1.2.1.1. 競技者が国籍を変更する場合は、新しい国籍を最低1年間保持しなければならず、その後新しい WSSA.ID が発行される。競技者の最初のイベントで国籍を確認した後は、そのシーズン中（1月1日から12月31日）は国籍を変更することが出来ない。競技者が国での公民権を変更したい場合は、WSSA の承認を得る必要がある。

1.2.2. 十分な人数の男女の競技者がいる場合は、各競技部門をさらに男女別に分類することが望ましい。男女別の部門分けに十分な人数がない場合、その部門は男女混合にすることができる。これらの最終的な判断は、大会の主催者と主審査員で決定する。

1.2.3. 年齢別に部門分けを実施しても十分な競技者がいる場合は、限定的な規則としてジュニア、シニア等に部門分けすることが可能である。この部門分けにはバトルも含む。これらの最終的な判断は、大会の主催者と主審査員で決定する。

1.2.4. 2019年を例とすると、ジュニアは2002年1月1日以降の出生、シニアは2001年12月31日以前の出生である。

1.2.5. ペアのフリースタイルの名前を含む登録の詳細に対する変更は、登録期限前に行う必要がある。登録期限後の変更は受け付けない。

1.2.6. 主催者によって設定された受付手続きの締め切り前に手続きしていない選手は、そのカテゴリから失格となる。

1.3. 競技エリアとコーン配置

1.3.1. 競技エリアの滑走面は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）

1.3.2. 2m 間隔で4本のコーンラインを設置する。

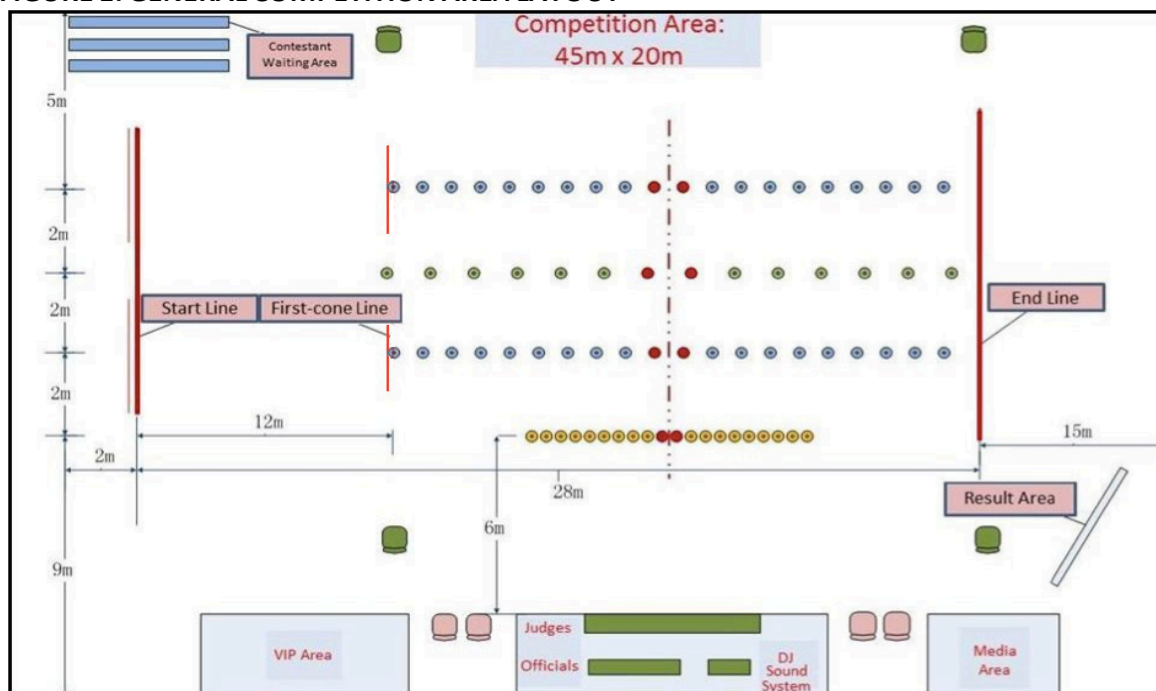
1.3.2.1. コーンラインは審判席に近い順から50cm, 80cm, 120cm, 80cmと設置する。

1.3.2.2. 各コーンラインの中心は審判席の中心と同一の位置に設置する。

1.3.2.3. 50cmと80cmのコーンラインは20個、120cmのコーンラインは14個で構成される。

1.3.2.4. 各々のコーンマークは直径7.7cmで、その中心に0.7cmのセンターポイントを必要とする。

FIGURE 1: GENERAL COMPETITION AREA LAYOUT



1.4. 安全対策

競技者にとって安全な競技エリアを設定すること。

1.5. ウォームアップエリア

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。

1.6. スケート靴の許可

1.6.1. 競技者は、競技用のローラースケート（インラインまたはクワッドのいずれかのタイプ）を着用することができる。

1.6.2. 競技者は自らのスケート靴が安全に使用できる準備ができているかを確認すること。

1.6.3. 主審査員は、危険性を有したり改造等により不当な優位性を認められたスケート靴の使用を禁止する権限を与えられる。

1.7. 公式競技に用いるコーン

1.7.1. 公式競技用コーンの寸法は次の通りである。：高さ7.6～8 cm、底部の直径7.2～7.5 cm、頂部の直径2.5～2.7 cm

1.7.2. コーンはキック時にウィールが停止したりしないように、その底部には十分な硬さの材質を用いること。

1.8. 登録番号

登録番号（ナンバータグ）は、3コーン以上の大会やスピードスラローム・ジャンプ競技等の実施時に大会主催者により提供される。主審査員は、競技エリアのレイアウトに応じて、競技者がどのタイミングでどこにナンバータグを表示するか指示する必要がある。またナンバータグはいかなる変更も許可されない。

1.9. 競技用品

競技用品の指針として **APPENDIX A: COMPETITION EQUIPMENT LIST** を参照のこと。

1.10. ドーピング防止

すべての競技者は、競技中や競技外にかかわらず任意の場所や時間に検査の対象になることがある。WSSA等の公式機関から要請があるときは必ず検査結果を提出しなければならない。WSSAは国連やワールドスケートのドーピング防止規約に従う。

2. CLASSIC FREESTYLE SLALOM

競技者は、自分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。

2.1. 競技エリア

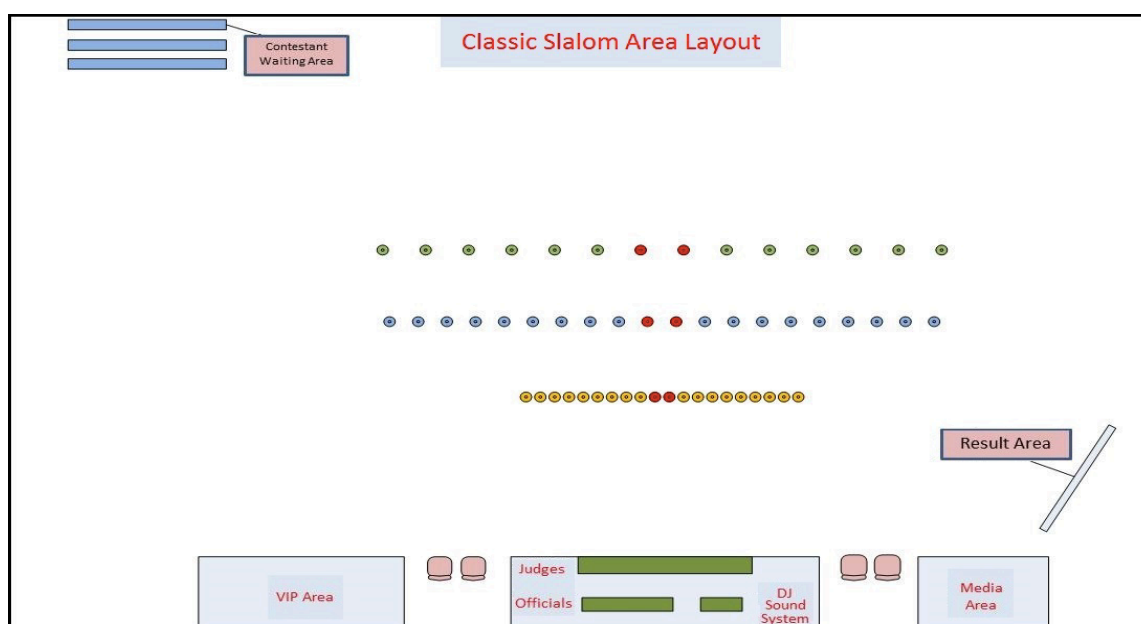
2.1.1. 2m 間隔に3本のコーンラインを設定する。

2.1.1.1. コーンラインの順番は、審判席に近いラインから50cm、80cm、120cmとする。

2.1.1.2. 50cmと80cmのコーンラインは20個のコーンで構成される。120cmのみ14個で構成する。

2.1.1.3. 各コーンラインの中心は、審判席テーブルの中心に合わせて設定する。審査員席と50cmラインは3～6m離す。

FIGURE 2: CLASSIC FREESTYLE SLALOM COMPETITION AREA LAYOUT



2.2. 競技規則

2.2.1. クラシックフリースタイルスラロームは一回の演技で決定される。しかしながら部門内の競技者数が多い場合は、大会主催者は予選を実施することができる。

2.2.1.1. 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WSSA世界ランキングに基づき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。

2.2.1.2. 予選のグループ分けは、以下の分配方法に従うこと。

図3：クラシックフリースタイルスラローム予選グループ分けの例

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けの例である。

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。

2.2.1.3. 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。

2.2.1.4. 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。

2.2.2. 演技を実施する順序は、WSSA 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。WSSA 世界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。

2.2.3. 競技者は、50 cm, 80 cm, 120 cm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。

2.2.4. 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。

2.2.5. 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。

2.3. 競技時間

2.3.1. クラシックフリースタイルスラロームの制限時間は105～120秒（1分45秒～2分）である

2.3.1.1. 音楽が開始されるタイミングで時間計測が開始される。音楽が開始されるのは競技者の準備が完了した時である。

2.3.1.2. 時間計測が終了するのは、音楽が終わるタイミングもしくは競技者が終了の動作を示した時である。

2.4. 服装

2.4.1. 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。

2.4.1.1. 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。

2.4.2. アクセサリーや小道具は許可されない。

2.4.2.1. 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。

2.4.2.2. マスクや通常の化粧以外のフェイスペインティングは禁止である。

2.4.2.3. 不明確な服装の扱いは、主審査員の判断により決定する。

2.5. 演出的行動

2.5.1. 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。

2.5.2. 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。

2.6. 等級付けの構造

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種類の等級付け構造に基づいている。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。

2.6.1. 技術スコア

技術スコアは次の要素に基づいている。

2.6.1.1. **Difficulty of slalom trick** : 技の難易度(Trick Matrix Appendix B 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。

2.6.1.2. **Variety** : 多様性

競技者はシットイング・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て実施する。

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に減点を課すことができる。

2.6.1.3. **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

2.6.1.4. **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。

2.6.2. 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璧な演技を目指す。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

身体表現：**Body Performance** は芸術スコアの重要な項目である。

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従い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体を制御出来ないと、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。
- 芸術スコアは減少する。身体表現において、スラローム動作と関係しないダンス要素は評価されない。（停止中やコーンライン外など）
- 芸術スコアは0である。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。
- 芸術スコアは加点される。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。

2.6.2.1. 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。音楽のムード、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。

2.6.2.2. 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。

2.6.2.2.1. 振り付けは、音楽の休止や変化に一致させる必要がある。

2.6.2.2.2. 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。

2.6.2.2.3. 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。

2.7. 得点

クラシックフリースタイルスラローム競技の最高得点は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。

2.7.1. 技の標準的な評価と一般要件

2.7.1.1. 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。

2.7.1.2. 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。

2.7.1.3. 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。

2.7.1.4. 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。

2.7.2. 技の種類と固有の要件

2.7.2.1. **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。

2.7.2.2. **Jumping tricks:** 両足が床から離れていること。

2.7.2.3. **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。

2.7.2.4. **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。

2.7.2.5. **Other tricks:** 上記4項目に含まれない技である。

2.8. 罰則の格付け

2.8.1. 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。

2.8.2. コーンキックとコーン不通過の罰則

2.8.2.1. 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。

2.8.2.1.1. 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については罰則はない。

2.8.2.1.2. 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点の減点を課す。

2.8.2.2. 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点の減点を課す。

2.8.3. 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。（2.8.5参照）

2.8.3.1. バランスの喪失による減点は0.5～1.5点である。

2.8.3.2. 転倒による減点は、2～5点の範囲である。

2.8.4. 演技の中断

2.8.4.1. 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。

2.8.4.2. 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点の減点を課す。

2.8.5.音源の提出期限

2.8.5.1.定められた期限内に音源を提出出来なかった場合は、罰則として10点の減点を課す。

2.8.5.2.競技者の音源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。

2.8.6.技と種類の不足

2.8.6.1.成功した技の少ない（成功した技が8回未満の場合）競技者には、成功を認められない技毎に2点をスコアリング審査員が多様性より減点する。

2.8.6.2.競技者が2.7.2.項に記載されている種類毎に最低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多様性より減点する。

2.8.6.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。

2.9. コーンピッカー

2.9.1. 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。

2.9.2. 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。

2.10. 順位付け

2.10.1. 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 C: VICTORY POINT SYSTEM** 参照）

2.10.2. 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。

3. PAIR CLASSIC FREESTYLE SLALOM

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いて評価される。

3.1. 競技エリア

ペアスラロームの競技エリアはクラシックフリースタイルスラロームの競技エリアと同じである。(2. 1. 参照)

3.2. 競技規則

3.2.1. 演技の順番以外のペアスラロームの規則はクラシックフリースタイルスラローム(2. 2. 参照)と同じである。

3.2.2. 演技の順番は、対になった各競技者の世界ランキングの組み合わせに基づいて決定される。例えば、ペア1はWR3とWR7の競技者(3+7=10)、ペア2はWR2とWR4の競技者(2+4=6)、10>6なのでペア1から実施する。

3.2.3. WFSC 競技会の場合は、両方の競技者の国籍が同じでなくてはならない。

3.2.4. ペア競技者には、ペア競技のための WSSA.ID が与えられる。

3.2.4.1. 複数のペアである競技者は、世界ランキングに複数の ID 番号を有することになる。

3.2.4.2. 一人の競技者が同一の競技会に複数のペアで出場することは出来ない。

3.3. 競技時間

3.3.1. 制限時間以外にペアスラロームのタイミング要件は、クラシックフリースタイルスラローム(2.3 参照)と同じである。

3.3.2. ペアスラロームの制限時間は160~180秒(2分40秒~3分)である。

3.4. 服装

服装に関する規則は、クラシックフリースタイルスラローム(2. 5. 参照)と同じである。

3.5. 演出的行動

演出的行動に関する規則は、クラシックフリースタイルスラローム(2. 5. 参照)と同じである。

3.6. 等級付けの構造

ペアスラローム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。

3.6.1. 技術スコア

技術スコアのための規則は、クラシックフリースタイルスラローム（2. 6. 1. 参照）と同じである。

3.6.2. 芸術スコア

芸術スコアのための規則は、クラシックフリースタイルスラローム（2. 6. 2. 参照）と同じである。

3.6.3. 同調スコア

3.6.3.1. 同調スコアは、技術スコア±10点である。

3.6.3.2. 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）

3.6.3.3. 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。

3.6.3.4. 2人の競技者の距離は同調スコアに関連する。全体の演技に中でお互いの距離が近いペア競技者は、高い同調スコアを獲得する。

3.7. 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。

3.7.1. 技術スコアは熟練度の低い競技者への採点に基づく。

3.8. 罰則の格付け

罰則の格付けはクラシックフリースタイルスラロームに準ずる（2. 8. 参照）

3.9. コーンピッカー

このルールはクラシックフリースタイルスラロームと同等である（2. 9. 参照）

3.10. 順位付け

このルールはクラシックフリースタイルスラロームと同等である（2. 10. 参照）

4. SPEED SLALOM

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。

4.1. 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。

4.1.1. 80 cm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。

4.1.1.1. 2つのコーンラインの間にコーン仕切りを設置する。これは最低でも15.2mの長さを確保し、高さは15~20 cmなくてはならない。

4.1.2. 2m幅のスタートラインを設置する。それと平行に40 cm遠ざけた地点に副スタートラインを設置する。この四角形を競技者の出発点とする。（図5参照）

4.1.2.1. スタートラインから12m離れた位置に最初のコーンが設置される。ゴールラインは最後のコーンから80 cm離して設置する。（図4、5参照）

4.1.3. 各競技ラインは $12 + (19 \times 0.8) + 0.8 = 28\text{m}$ として計算される。

4.1.4. 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。

4.1.4.1. 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40 cm ($\pm 2\text{ cm}$) ゴールラインのゲートセンサーを地上高20 cm ($\pm 3\text{ cm}$) に設定する。

4.1.4.2. 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20 cm ($\pm 3\text{ cm}$) 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)

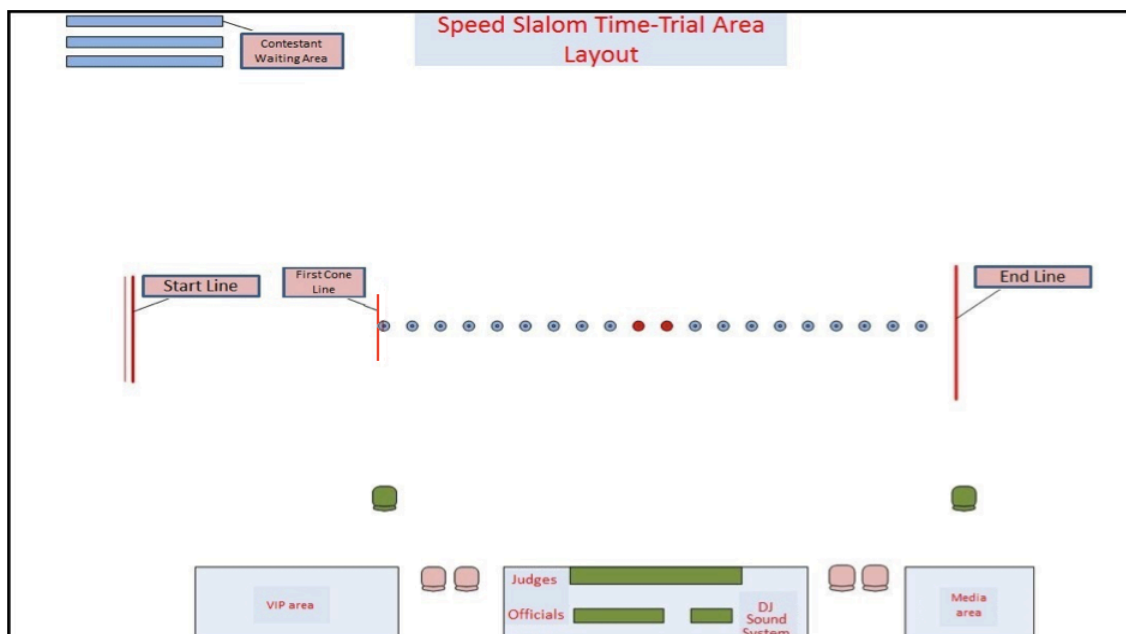
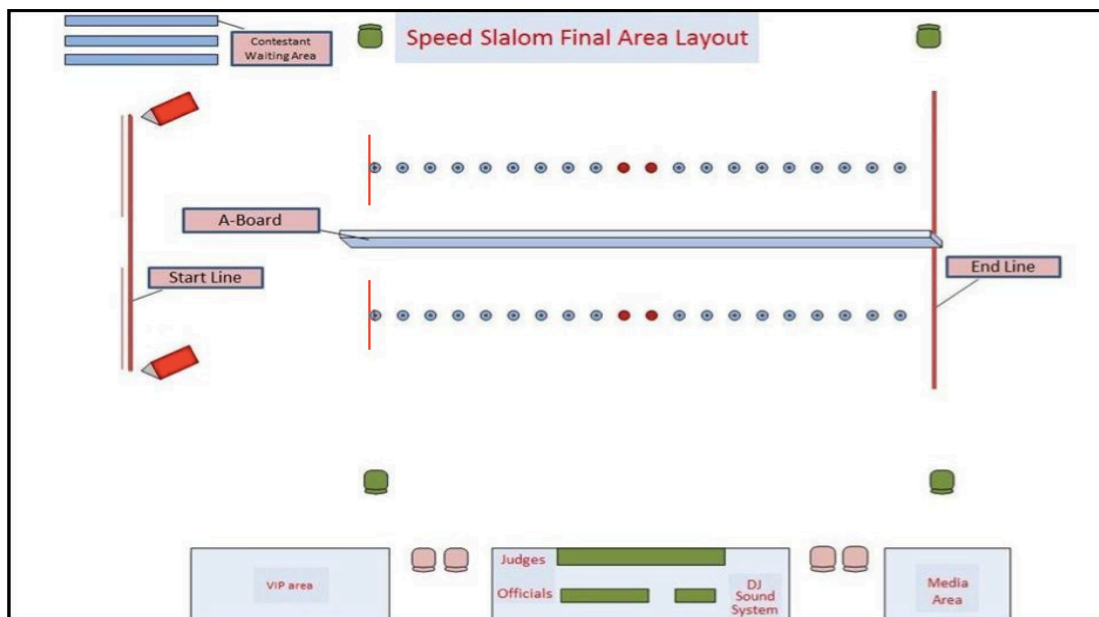


FIGURE 5: SPEED SLALOM COMPETITION AREA LAYOUT: FINAL PHASE (KO SYSTEMS)



4.2. 競技規則

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。

4.2.1. 予選（タイムトライアル）

スケーター毎に自由なタイミングで2回の TT(試技)を実施できる。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。

4.2.1.1. スケーターの最初の試技の滑走順は最新の WSSA スピードスラローム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。

4.2.1.2. 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（未滑走）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。

4.2.1.3. 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の人数を4・8・16・32・64名と決定する。（図6. a, 図6. b 参照）

4.2.2. 決勝（KO システム）

4.2.2.1. 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. a, 図6. b 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.a: KO SYSTEM GROUPING TOP 8

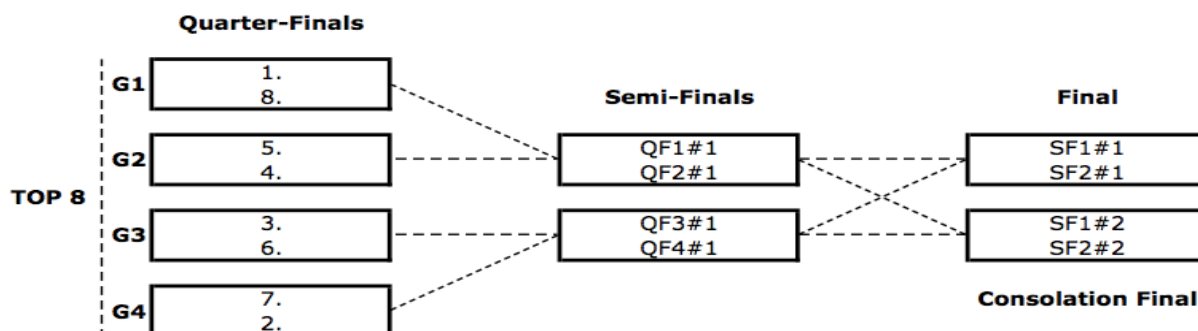
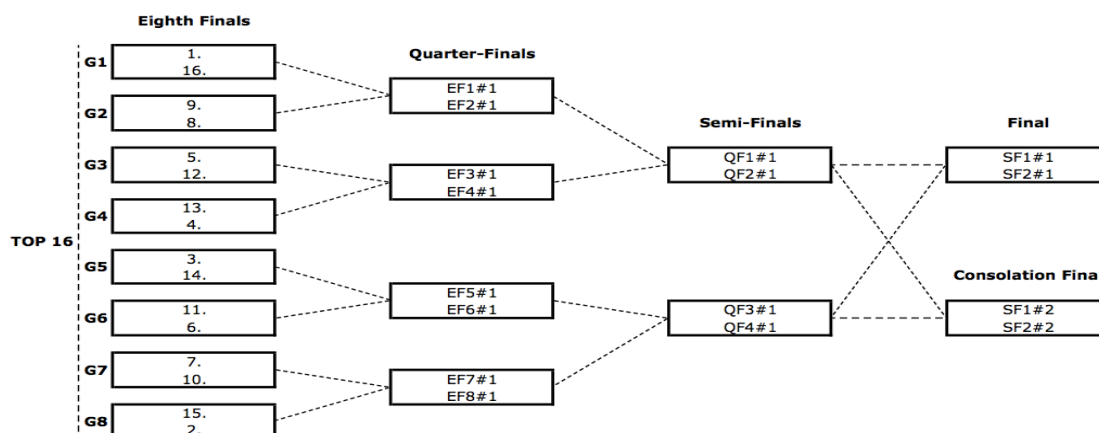


FIGURE 6.b: KO SYSTEM GROUPING TOP 16



4.2.2.2. 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。

4.2.2.3. 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。

4.2.2.4. 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。

4.2.2.5. 各競技者は各競技中に15秒のタイムアウトを要求できる。

4.3. スピードスラローム要求事項

4.3.1. 開始と開始の指示

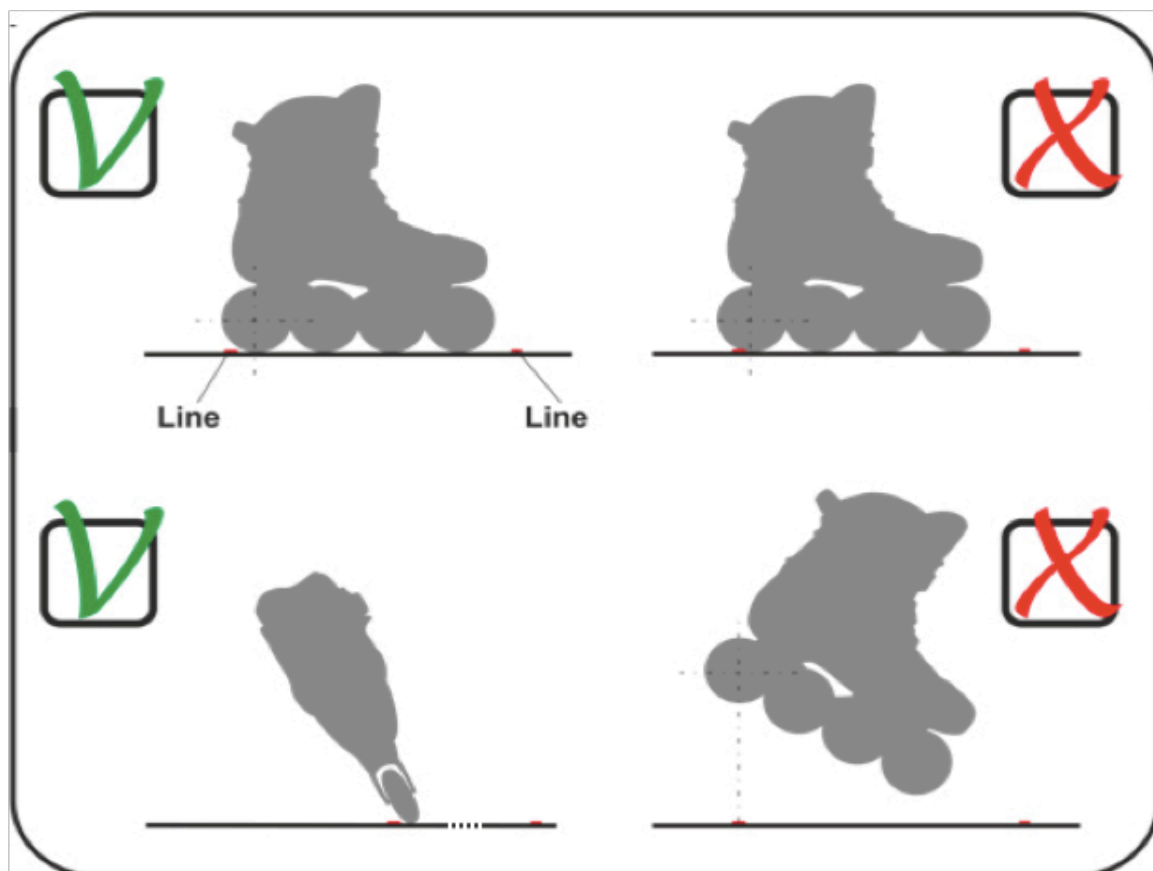
4.3.1.1. 予選（タイムトライアル）

4.3.1.1.1. 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」

4.3.1.1.2. 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。

4.3.1.1.3. スケーターの前足はスタートボックス（40cm×2m）内になくならず、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。競技者の身体の一部がゲートセンサーを通過すると同時に時間計測が開始される。

FIGURE 7: SKATER'S FRONT FOOT POSITION IN STARTBOX



4.3.1.2. 決勝 (KO システム)

4.3.1.2.1. 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)」

4.3.1.2.1.1. “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。

4.3.1.2.1.2. “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。

4.3.1.2.1.3. “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。

4.3.1.2.2. スケーターの前足はスタートラインの後になくならず、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を超えてはならない。

4.3.2. 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。

4.3.2.1. スケーターは片足でファーストコーンラインに進入する必要がある。(4.4.2. 参照) 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。

4.3.3. コーンラインの終了

4.3.3.1. 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。

4.4 罰則の格付け

4.4.1. スタートラインの罰則

4.4.1.1. 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。

4.4.1.2. “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。

4.4.1.3. ビーブ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。

4.4.1.4. 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。

4.4.2. ファーストコーンラインの罰則

4.4.2.1. 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、彼らは最初のコーンのペナルティが与えられる。

4.4.2.2. 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。

4.4.2.3. 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。

4.4.3. スラロームの罰則

4.4.3.1. 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。

4.4.4. エンドラインの罰則

4.4.4.1. エンドラインを滑走足で横断しなかった場合は、その試技は無効となり記録は与えられない。

4.4.4.2. 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。

4.4.5. コーンのパナル

4.4.5.1. 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。

4.4.5.2. 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。

4.4.5.2.1. 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。

4.4.5.2.2. 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。

4.4.5.3. 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）

4.4.5.4. 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。

4.5. コーンピッカー

このルールはクラシックフリースタイルスラロームに準じる。（2.9.参照）

4.6. 順位付け

4.6.1. 予選順位（タイムトライアル）

4.6.1.1. 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。

4.6.1.2. 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 WSSA 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）で順位付けをすることが望ましい。

4.6.2. 決勝順位（KO システム）

4.6.2.1. 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。

4.6.2.2. 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。

4.6.2.3. 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5位から8位まで確定される。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。

4.6.2.4. 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。

4.6.2.5. 最終的なランキング表を作成する。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。

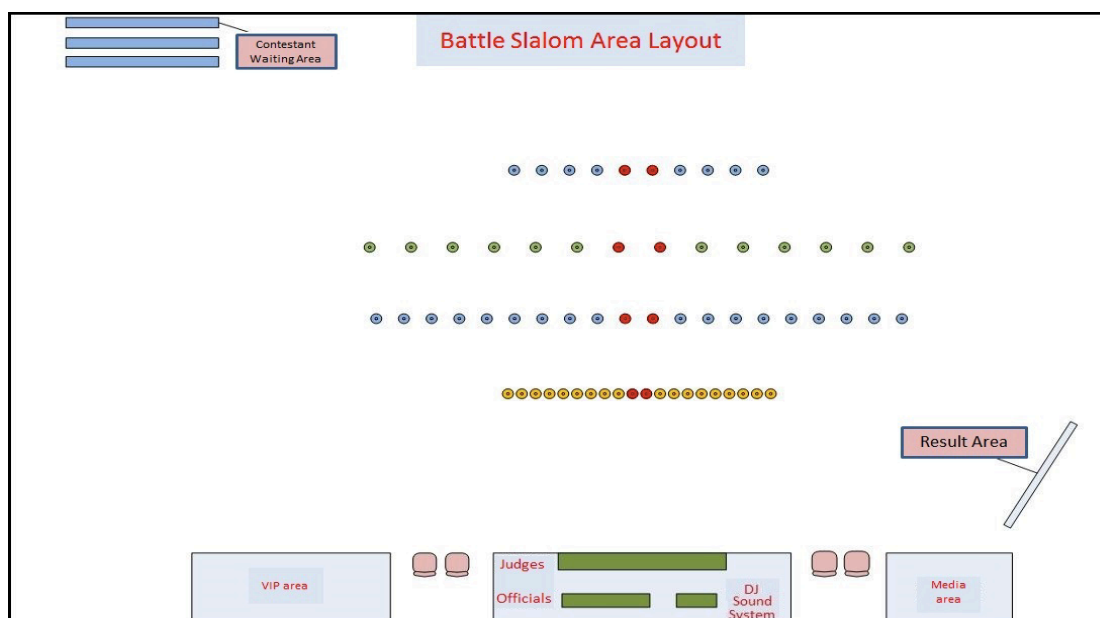
5. BATTLE FREESTYLE SLALOM

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。

5.1. 競技エリア

5.1.1. バトルフリースタイルスラロームの競技エリアは、クラシックフリースタイルスラローム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（2. 1. 及び図7参照）

FIGURE 7: BATTLE FREESTYLE SLALOM COMPETITION AREA LAYOUT



5.2. グループ分けの構成

5.2.1. グループ分けはWSSA フリースタイル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WSSA フリースタイル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。

5.2.2. 参加する競技者の人数により3～4人のグループが構成できない場合又は、競技時間を短縮する必要がある場合は、主審査員の判断により予選を実施できる。

5.2.3. 各グループには最低3名最高4名の競技者を配置する。予選では例外的に5名の配置を主審査員が認める。

5.2.4. 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8. a及び8. b参照）

5.2.5. グループが構成され、主審査員によって認証され、グループが発表された後に競技者が棄権した場合、グループの再編成は行われずグループの人数が1名減少する。競技者が医学的理由など正当な理由なく競技を棄権した場合は、WSSA 技術委員会の決定で当該の競技会または、次の競技会で罰則を受けるか、ワールドポイントを失うことがある。

FIGURE 8.a: BATTLE GROUPING DIAGRAM 24

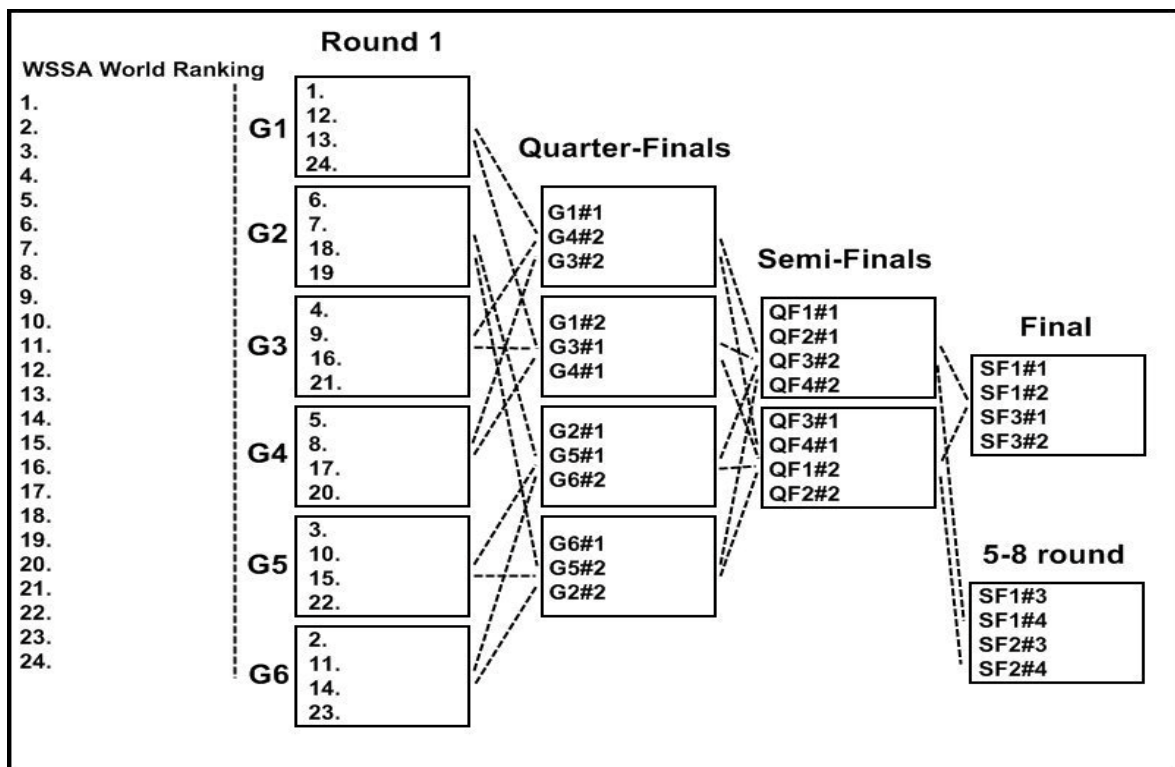
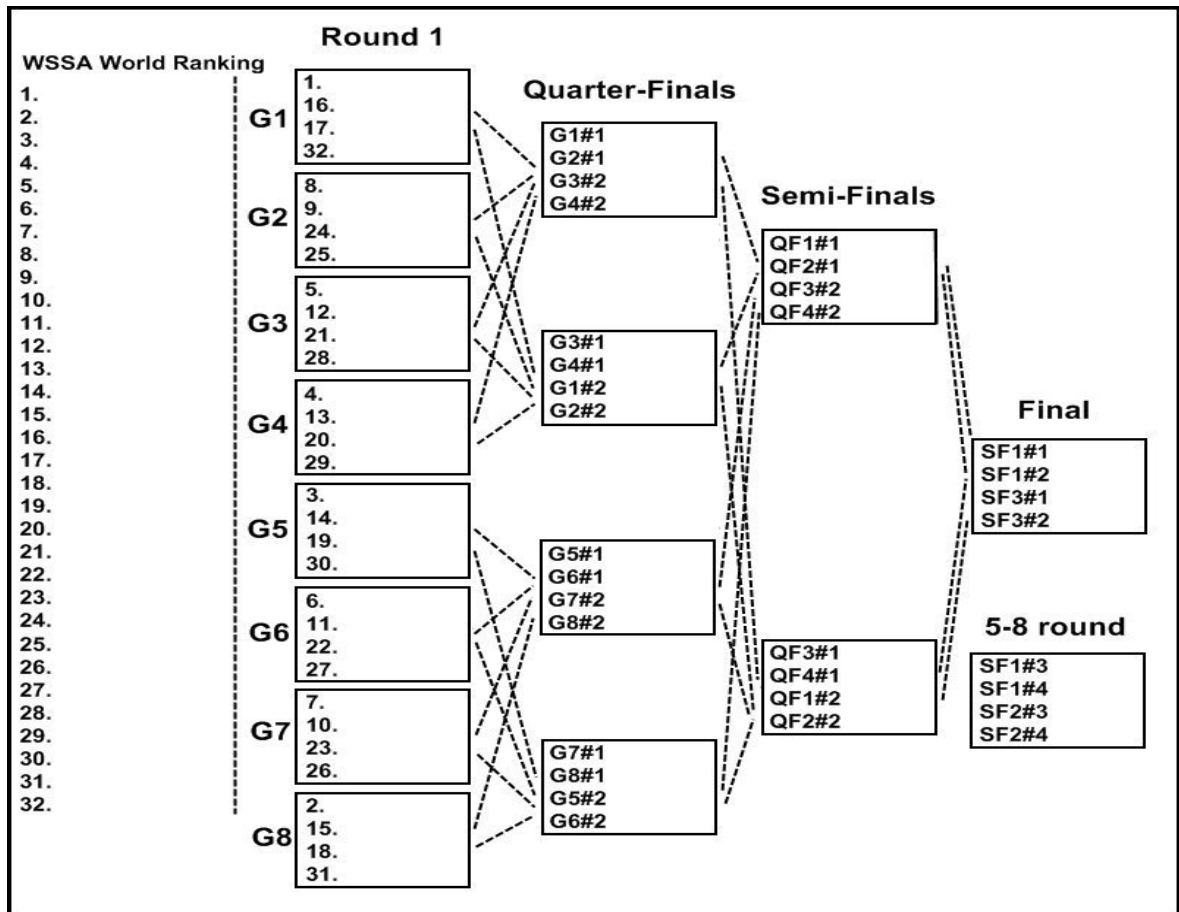


FIGURE 8.b: BATTLE GROUPING DIAGRAM 32



5.3. 競技規則

5.3.1. 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。

5.3.1.1. 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。(5.4.参照)

5.3.2. 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。

5.3.2.1. 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。

5.3.2.2. 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。

5.3.2.3. 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。

5.3.3. 試技の最中：

5.3.3.1. 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。

5.3.3.2. 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。

5.3.3.3. 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。

5.3.4. グループの全ての試技が終了した後：

5.3.4.1. スケーターはリザルトエリアで結果発表を待つこと。

5.3.4.2. 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。

5.3.4.3. 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。

5.3.4.4. 同点の場合は5.4.を参照する。

5.3.4.5. 2チームの審査員による「ダブルジャッジ」を公式採用した場合、5.3.2.および5.3.4.2項は適用されない。

5.3.5. 最終ラウンド：

5.3.5.1. 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。

5.3.5.2. 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WSSA フリースタイル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。次の順位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。

5.4. ベストトリックとラストトリック

5.4.1. ベストトリックとは：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。

5.4.1.1. 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。

5.4.1.2. 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。

5.4.2. ベストトリックの手順

5.4.2.1. 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。

5.4.2.2. 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。

5.4.2.3. 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。

5.4.3. ラストトリックは、準最終ラウンドと最終ラウンドで補助的に追加される。

5.4.3.1. 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。

5.4.3.2. 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。

5.4.4. ラストトリックの手順

5.4.4.1. 試技の順番は通常のラウンドと同じである。

5.4.4.2. 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。

5.5. 技術要件

5.5.1. 技の基準と一般要件

5.5.1.1. 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コーン又は3回転で実施されない技は、審査員によって計数されるが技の評価は低下する。

5.5.1.2. 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。

5.5.2. 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、鮮明さ以外に利用したトリック群でグループ内の競技者を比較する。

5.5.2.1. **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。

5.5.2.2. **Jumping tricks:** 両足が床から離れていること。

5.5.2.3. **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。

5.5.2.4. **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。

5.5.2.5. **Other tricks:** 上記4項目に含まれない技である。

5.5.3. 審査員は、技やその移行への“挑戦”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。

5.5.4. 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：

5.5.1. **Quantity and Quality** : 質と量

演技の難易度の評価は、技の繰り返し回数と同様に演技の出来栄え（初めから終わりまでの制御された技）も評価される。少ない繰り返しだが良好に制御された演技は、繰り返し回数は多いがバランスの崩れた演技より評価される。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。

5.5.2. **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。

5.5.3. **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。

5.5.4. **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。

5.6. 罰則

5.6.1. 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。

5.6.2. コーンキック

5.6.2.1. 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。

5.6.2.2. 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、1コーンが蹴られた6コーン上で実施した技は5コーンとして評価される。

5.6.3. 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。

5.6.4. 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。同じ試技の中で複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。

5.7. コーンピッカー

5.7.1. コーンピッカーは各競技終了後にコーンをマーキングの位置に戻す。

5.7.2. コーンピッカーは個々の競技の間と競技前に競技エリアが妨げのない状態であることを確実にする。

5.7.3. 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。

5.8. 順位付け

5.8.1. 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。

5.8.1.1. 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（5. 3. 4. 3. 参照）

5.8.1.2. 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。

5.8.1.3. 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。

5.8.1.4. 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。（5. 4. 参照）

5.8.2. 競技の最終順位は以下のように決定する。

5.8.2.1. 1位から4位は最終ラウンドに到達したスケーターで獲得する。それは最終ラウンドの結果に応じて決定する。

5.8.2.2. 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5位から8位まで確定される。それらは5～8位ラウンドの結果に応じて決定する。

5.8.2.3. 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。

5.8.2.4. 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。

6. FREESTYLE SLIDES (BATTLE FORMAT)

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。

6.1. 競技エリア

6.1.1. 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。

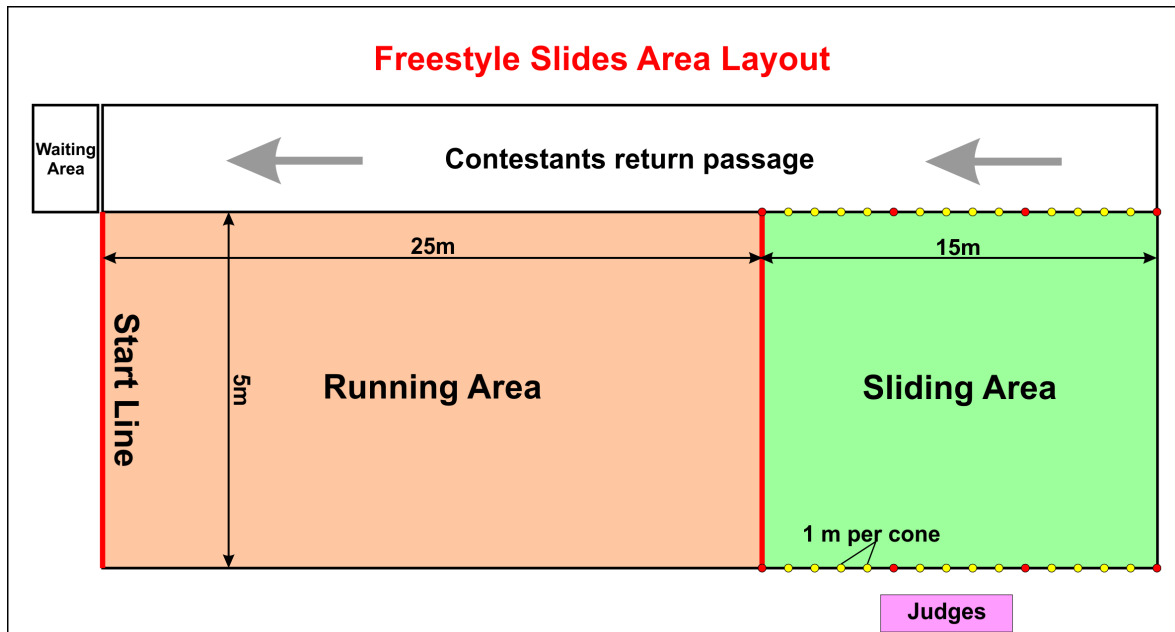
6.1.2. 審査員席は競技エリアに面して設置される。それは競技エリアから少なくとも1 mは離す必要がある。

6.1.3. 競技エリアは以下の事項も含め、最小でも長さ40 m×幅8 mを確保する。

6.1.3.1. 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25 mを設定する。

6.1.3.2. 両側を1 m毎のコーンラインで区切られた長さ15 mのスライドエリアを設定する。

FIGURE 9: BATTLE FREESTYLE SLIDES COMPETITION AREA LAYOUT



6.2. グループ分けの構成

6.2.1. グループ分けは WSSA スライド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 WSSA スライド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。

6.2.2. 各グループの最少人数は3名、最大人数は4名である。

6.2.2.1. 例外的に最初のラウンドは5名のスケーターになる場合がある。

6.2.3. 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（5. 2. 図8. a及び8. b参照）

6.3. 競技規則

6.3.1. 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。

6.3.1.1. グループ内の試技回数の変化：決勝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。

6.3.2. 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。

6.3.2.1. 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。

6.3.2.2. 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。

6.3.3. 競技の最中：

6.3.3.1. 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（6. 5. 参照）

6.3.3.2. 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。

6.3.3.2.1. 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。

6.3.3.2.2. 以前の回の試技は評価の対象とならない。

6.3.3.2.3. 同点の場合は、評価外の試技を評価対象とする。

6.3.3.3. 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。

6.3.3.4. 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。

6.3.3.5. スライドエリア内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出来る。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。

6.3.4. グループ内の全ての試技が終了した後：

6.3.4.1. 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。

6.3.4.2. 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。

6.3.4.3. 同点の場合は6. 4. を参照する。

6.3.5. 最終ラウンド：

6.3.5.1. 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。主審査員の権限により、フリースタイルスライド競技会が開始する前であれば5～8位ラウンドを省略することが出来る。

6.3.5.2. 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WSSA フリースタイル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。次の順位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。

6.4. ベストスライド

6.4.1. 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スライドが要求されることがある。

6.4.1.1. 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。（6. 5. 参照）

6.4.1.2. 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。

6.4.2. ベストスライドの手順

6.4.2.1. 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。

6.4.2.2. 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。

6.4.2.3. 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。

6.5. 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：

6.5.1. Length and Quality : 距離と質

競技の難易度の評価は、そのスライド距離と同様に競技の出来栄（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競技は、距離は多いがバランスの崩れた競技より評価される。

6.5.1.1. 3コーン以上の競技会では、単一のスライドの最小距離は2mである。

6.5.1.2. 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（3コーン以上の競技会）、転換距離は1m未満とする。

6.5.2. 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。

6.5.3. 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。

6.5.4. 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。

6.5.4.1. 競技者は最低2系統のスライドを実施する。

6.6. 罰則

6.6.1. 躓いたり、転倒した場合は、その試技は無効となる。

6.6.2. スケーターの片手または、両手が地面に接触した場合は、その試技は無効となる。

6.6.3. スケーターが同じラウンド中に同じスライドを繰り返した場合は、最高点の1スライドのみを評価対象とする。

6.7. 順位付け

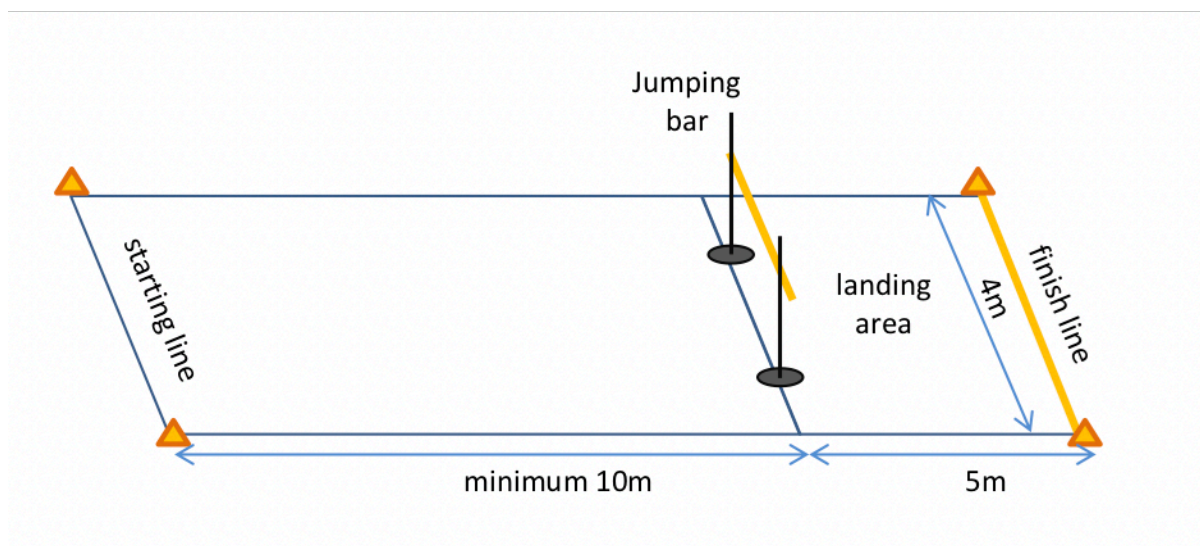
スライドバトルの順位付けはフリースタイルバトルと同様である。（5. 8. 参照）

7. FREE JUMP

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。

7.1. エリアと設備

FIGURE 11. FREE JUMP COMPETITION AREA LAYOUT



7.1.1. 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。

7.2. 競技者

7.2.1. 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。

7.3. 競技規則

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。

7.3.1. 規則

7.3.1.1. 競技者は、2～3回（主審査員の決定に従い）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。競技者は最初のバーの高さでのジャンプをスキップすることは出来ない。（“エントリージャンプ”）

7.3.1.2. 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。

7.3.1.3. ジャンプして、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。

7.3.1.4. 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。

7.3.1.5. 女性と男性は異なる高さから競技が開始される。主審査員は状況（時間やカテゴリー）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バーをジャンプすること。

7.3.2. 女性：…70cm/80cm/90cm/95cm/100cm/105cm/110cm～

男性：…90cm/100cm/110cm/115cm/120cm/125cm/130cm～

7.3.2.1. 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。

7.3.2.2. 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、決定することが審査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。

7.3.2.3. 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。

7.4. 同点

1位から3位までの同点は以下のように解決する。

7.4.1. 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。

7.4.2. 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。

7.4.3. 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。

7.4.4. 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3回までジャンプを行う。競技者が成功しもう一方の競技者が同じジャンプを失敗した場合は、その時点で追加のジャンプを終了し、成功した競技者に高順位が授与される。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ずつ上下し挑戦する。

7.4.5. 同点の競技者は、同点を解消するためジャンプすること。同点の4位以下は次のように解決する。

7.4.6. 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。

7.4.7. 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。

7.4.8. 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。

7.4.9. それでも同点の場合は、競技者は同じ順位となる。

APPENDIX A: COMPETITION EQUIPMENT LIST (See 1.9)

Note: The list shows all possible equipment needed for your competition and the organization of it.

No.	Description	Quantity	Remark	Needed	In-Charge	Conf.
1	Sound System	1 set	With mixer, etc., which can play MP3, and connect a computer to play			
2	Microphone	2 or more	Wireless microphone can cover the entire stadium			
3	Audio adapter cable	1 set	MP3 / Computer audio cable kit			
4	Long audio cable	1 pc	Allows judges direct access to the audio system			
5	Audio Player	2 set	Laptop, or iPad, music player, second alternate.			
6	Walkie - Talkie	7 pcs	Small portable radio link (receiver and transmitter) including the charger with headphones			
7	Laser Printers	1	Printer drivers			
8	Printer cartridges	1				
9	Power extension cables		50 meters is recommended to bring a cylindrical reel			
10	Power Supply Board	2				
11	First-aid station		First-aid kit or first-aider			
12	Judges Tables	8 to 10	Single desk length of at least 1.2 m			
13	Table Cloth		Judges tables			
14	Judge Chair	25	Judges, check-in area and cone pickers			
15	Canopy Tent	4	Outdoor events, each 3 * 3 m			
16	Auditorium					
17	Check-In signage	1				
18	Result bulletin board	1				
19	Measuring tape	1	30 to 50 meters			
20	Stopwatch	2 pcs				
21	Hand flag	4	2 red, 2 white			
22	Whistle	1				
23	Yellow & Red card	4	Similar to soccer, Yellow / Red			
24	Cones	8set	Each set of 20, 2 sets of 4 colors each with distinct color to the competition floor.			
25	Adhesive tape	100m	For starting line and finish line use, self-adhesive non-slippery surface.			
26	Safety tapes		Isolators, 50 m			
27	Water-based markers	3	Competition area markings			
28	Chalk	1 box				
29	Writing pen	15				
30	Clip Board	8				
31	Cone Stickers	150	Round stickers, diameter 7.7cm, center hole 0.7cm (hollowed or transparent).			
32	A4 Paper	3pkts				
33	Big envelope	30	Able to fit A4 size paper			
34	Stationery	1 set	Transparent glue, scissors, staplers, staples.			
35	Laptop	1	Windows systems, for speed slalom and Battle.			
36	Drinking water		Judges			
37	Speed Slalom lane divider		15 ~ 20cm high. Total length of 16 meters. / Д			
38	Speed Slalom lane sign	4pcs	30cm high, 25cm long. / 1			
39	Result area Backdrop		About 3 m * 3 m			
40	Result area		4-place sofa or 4 chairs			
41	Chronometer		Speed Slalom			
42	Big Screen or Tv		Large size, can be connected to a computer, for Battle and speed slalom timer.			

43	Resting Bench		Available seating 20 to 30 people			
44	Gymnastics mats		Indoor use, speed slalom for wall cushion.			
45	Trash bins (bags)	2pkts				
46	Mop	3	Absorbent mop		1 of 2	
47	Badge lanyards		Judges, staff, athletes, coaches, team leaders, media.			
48	Number Tags		Cloth, 18cm * 12cm, each athlete one piece, with a safety pin.			
49	Safety Pin		4 to 5 per athletes			
50	Judges Apparel		Be based on the number of referees			
51	Staff Apparel					
52	Competition staff	11	2 Check-in, 8 cone pickers into 2 groups, 1 record			
53	Acrylic stand	4pcs	Base height 10cm width * 30cm * 25cm long, triangular			
54	Medals		All category top three awards			
55	Certificate		All category top six certification			
56	Certificate of Participation		Based on the number of athletes			
57	Contestants Insurance					
58	Judges resting area	1				
59	Athletes resting area	Several rooms				
60	Media Room		With WiFi, multiple power interfaces, drinks, snacks, chairs			
61	Competition Backdrop					
62	Podium					
63	Presentation Tray					
64	Tray red cloth					
65	Flag-raising device					
66	Flag-raising team					
67	Participating countries flags					
68	National flag for Award Presentation					
69	National anthem					
70	Miss etiquette					
71	Meeting Room		Judges and coaches meeting / leader meeting			
72	Flagpole kits		Removable type			
73	Large Board or Cloth		Isolated competition area and warm-up area facilities			

APPENDIX B: FREESTYLE SLALOM TRICK MATRIX (See 2.6)

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

APPENDIX C: VICTORY POINT SYSTEM FOR CLASSIC FREESTYLE SLALOM(See2.10)

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査員の半数以上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	23	64	42	22	63	41	24	64	44	23	66	44	25	68
Skater'2'	0	35	15	50	38	18	56	38	17	55	36	17	53	35	15	50
Skater'3'	2	38	17	53	30	12	40	29	12	39	37	16	51	33	12	43
Skater'4'	2	31	16	45	36	16	50	36	18	52	37	17	52	27	11	36
Skater'5'	0	28	18	46	33	25	58	25	14	39	33	18	51	25	14	39
Skater'6'	2,5	12	6	15,5	10	5	12,5	22	10	29,5	24	10	31,5	22	10	29,5
Skater'7'	2	21	10	29	7	4	9	21	9	28	26	9	33	15	8	21
Skater'8'	3	11	4	12	6,5	4	7,5	20,5	10	27,5	21	9	27	13	6	16

Table 2. Judges rankings

Name	Judge 1	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5
Skater 1	1	1	1	1	1
Skater 2	3	3	2	2	2
Skater 3	2	5	4	4	3
Skater 4	5	4	3	3	5
Skater 5	4	2	4	4	4
Skater 6	7	6	6	7	6
Skater 7	6	7	7	6	7
Skater 8	8	8	8	8	8

Table 3. Victory Points List and final ranking

	Skater 1	Skater 2	Skater 3	Skater 4	Skater 5	Skater 6	Skater 7	Skater 8	Criteria 1 Win Sum	Criteria 2 Local WP	Criteria 3 Tech Pts	Total Win Pts Criteria 4	Total marks Criteria 5	Rank
Skater 1		5	5	5	5	5	5	5	7					1
Skater 2	0		4	5	4	5	5	5	6					2
Skater 3	0	1		2	3	5	5	5	4	5	167	21		3
Skater 4	0	0	3		2	5	5	5	4	5	167	20		4
Skater 5	0	1	2	3		5	5	5	4	5	144			5
Skater 6	0	0	0	0	0		3	5	2					6
Skater 7	0	0	0	0	0	2		5	1					7
Skater 8	0	0	0	0	0	0	0		0					8

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半数以上（端数切り上げ）の場合は、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の意味は審査員の半分以上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人の半数（2.5人の切り上げで3人）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（28+33+25+33+25）=144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）=21、skater4（3+2+5+5+5）=20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 D: FREESTYLE SLIDES TRICK MATRIX (See 6.5)

Technical Difficulty Rate Based on 2 Meters					
Technical Level	Family 1	Family 2	Family 3	Family 4	Family 5
A	V - Toe Toe	Cowboy Heel Heel	8 Cross Heel Heel		
		Cowboy Toe Toe	8 Cross Toe Toe		
			8 Cross Toe Heel		
		Cowboy Toe Heel			
			8 Cross 8 Wheels		
	Cross Ern Sui Heel Heel	Cowboy 8 Wheels	Cross UFO Heel Heel	FastSlide Heel	
			Cross UFO Toe Toe	FastSlide Toe	
	Cross Ern Sui Heel Toe	Backslide Toe	Cross UFO Toe heel		
	Cross Ern Sui Toe Toe	Backslide Heel	Cross UFO 8 Wheels		
	Cross Ern Sui Heel				Cross Parallel Heel Heel
Cross Ern Sui Toe				Cross Parallel Toe Heel	
				Cross Parallel Toe Toe	
B	Cross Ern Sui 4 wheels		Eagle Toe Toe		
			Eagle Toe Heel		
			Eagle 8 Wheels		
			Eagle Heel Heel		
	Ern Sui Heel Heel		Ufo special heel heel		
	Ern Sui Toe Heel		Ufo special toe toe	FastSlide 4 Wheels	
	Ern Sui Heel Toe		Ufo special toe heel		Unity / Savannah Heel Heel
	Ern Sui Toe Toe		Ufo special heel toe		Unity / Savannah Toe Toe
		Backslide 4 Wheels	UFO Toe Toe		Unity / Savannah Toe Heel
			UFO Toe Heel	Magic Toe Toe	
			UFO Heel Heel	Magic Heel Heel	
				Magic Toe Heel	Cross Parallel 8 Wheels
			Ufo special 8 wheels		
		UFO 8 Wheels			
C		Cross Acid Toe Heel			Parallel Toe Toe
	Ern Sui 4 Wheels	Cross Acid Heel Heel		FastWheel Heel	Parallel Heel Toe
		Cross Acid Heel Toe		FastWheel Toe	Parallel Heel Heel
		Cross Acid Toe Toe		FastWheel Heel Heel	Unity / Savannah 8 Wheels
				FastWheel Toe Toe	
				FastWheel Toe Heel	
			FastWheel Heel Toe		
D		Barrow Heel Toe			
	Soyale Heel Heel	Barrow Toe Heel			
	Soyale Heel Toe	Barrow Toe			
	Soyale Toe Heel	Barrow Heel			
	Soyale Toe Toe	Barrow 4 Wheels			
	Soyale Heel	Cross Acid Toe			Parallel 8 Wheels
	Soyale Toe	Cross Acid Heel			
	Soyale 4 Wheels	Acid Toe Heel			
		Acid Heel Toe		Magic 8 Wheels	
		Acid Toe Toe		FastWheel 4 Wheels heel	
			FastWheel 4 Wheels toe		
	Acid toe 4 wheels				
E	Soyale 8 wheels	Barrow 8 wheels			
				Powerslide Toe	
				Powerslide Heel	
		Cross Acid 8 Wheels		Powerslide Toe Toe	
				Powerslide Heel Heel	
				Powerslide Heel Toe	
		Acid Toe		Soul Toe (Fastwheel Toe)	
		Acid Heel		Soul Heel (Faswheel Heel)	
		Acid 4 Wheels		Soul 4 Wheels (Fastwheel 4 wheels)	
				Powerslide	

* Highlighted in RED is the sliding leg

APPENDIX E: PROTOCOL & REQUIREMENTS TO VALIDATE WORLD RECORDS

1. スピードスラローム

1.1. 大会と場所の要件

1.1.1. 屋内の滑走だけが世界記録と認められる。屋外での滑走は記録に影響を及ぼす要因（風、光、地面の角度等）が多すぎるためである。

1.1.2. 床面の全ての特殊性は主審査員が確認し判断する。柔軟性が高い床面は、競技者がゴールゲートを通過する前にセンサーが移動する可能性があるため、記録が認められないこともある。

1.1.3. 床面は平坦であること。

1.2. 設備の設置

スタートライン、第一コーンライン、ゴールラインは床面に明瞭に表示すること。

1.3. 必須機器

1.3.1. スローモーション録画のできる映像機器で第一コーンラインとゴールラインを撮影する。

1.3.2. WSSA が認めた自動計測機と自動スタートの手順。

1.3.3. ルールに基づいた高さのゲートセンサーの設置（スタート：40 cm、ゴール：20 cm）

1.4. 審査員と記録の要件

1.4.1. スポーツルールを尊重し、照合・確認の手順を熟知した Level2 の審査員が最低1名。

1.4.2. その滑走は、罰則がないことが明らかであること。

1.5. WSSA の確認と審議

WSSA 委員会は、記録を検証するためにすべての要素を見直さなければならない。すなわち、世界記録を要求する審査員または組織または競技者は、滑走の動画、スタートの写真、ゴールタイムの表示の写真、計測器の測定値（利用可能な場合は xml ファイル）。記録の検証は、少なくとも WSSA 代表と1人の委員会メンバー+大会の主審査員によって署名されなければならない。

1.6. 証明書

世界記録の証明書は WSSA により発行され、上記のメンバーにより署名される。

2. フリージャンプ

2.1. 要件

屋外・屋内の競技とも記録が認証される。屋外の地面は通常利用している地面であること（あまり柔軟でないこと）。屋内の床面はジャンプに影響があるような余計な反動がないこと。

2.2. 設備

ゴールラインは競技エリアの床面・地面に描くこと。

2.3. 必須項目

2.3.1. フリージャンプに用いる用具は、清潔で正確であること（主審査員または、Level3 審査員が競技終了後に検証のために確認する）。

2.3.2. 審査員は、世界記録が更新された場合はジャンプ後のバーの中心の高さを確認する。バーの中心部の高さが記録となる。

2.3.3. バーの幅は少なくとも3m以上必要である。

2.4. 審査員

スポーツルールを尊重し、照合・確認の手順を熟知した Level2 の審査員が最低1名。

2.5. WSSA の確認と審議

WSSA 委員会は、記録を検証するためにすべての要素を見直さなければならない。すなわち、世界記録を要求する審査員または組織または競技者は、滑走の動画、ジャンプの写真、関連する装置の写真などの必要な要素をすべて提供しなければなりません。

記録の検証は、少なくとも WSSA 代表と1人の委員会メンバー+大会の主審査員によって署名されなければならない。

2.6. 証明書

世界記録の証明書は WSSA により発行され、上記のメンバーにより署名される。

APPENDIX F: Exception Skaters List

The following skaters will compete in SENIOR Category only

MEN

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

WOMEN

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