



SWISS 
SLACKLINE

Schweizer Slackline-Verband
Fédération Suisse de Slackline
Federazione Svizzera Slackline
Swiss Slackline Association

Spitalgasse 24
3011 Bern

info@swiss-slackline.ch
www.swiss-slackline.ch

Wettkampfsystem

Schweizer Meisterschaft im

Slacklinen

Disziplin: Trickline / Jumpline

September 2014, Version 1.1

Inhalt:

- 1. Philosophie**
- 2. Definitionen**
- 3. Daten und Aufbau der Slackline**
- 4. Sicherheit**
- 5. Aufwärmen**
- 6. Wettkampfmodus**
- 7. Judges**
- 8. Wertung (siehe auch Bewertungsbogen)**
- 9. Bewertungskriterien**
- 10. Final Trick**
- 11. Frauen**
- 12. Wettkampfmodus Frauen**

Geschlecht:

Der Einfachheit halber wird auf die kompliziertere Form wie z.B. "Athlet/innen" verzichtet und stattdessen nur in der männlichen Form "Athleten" geschrieben.

1. Philosophie

Grundsätzlich steht der Spass vor dem Wettkampf. Diese Richtlinie soll helfen/sicherstellen, dass alle Teilnehmer eines Contests fair und auf dieselbe Weise bewertet werden. Ziel ist, dass die teilnehmenden Athleten Spaß haben, sich gefordert fühlen und dem Publikum eine spektakuläre Show bieten.

2. Definitionen

2.1. Ablauf

Run

Ein Run ist die Zeit, die der Athlet auf der Slackline verbringt bis er runterfällt oder abbricht. Die Zeit des Athleten läuft nur während eines Runs und wird bei Beendigung per Stoppuhr angehalten. In der Quali sollte der Athlet nach jedem Run sofort weitermachen und hat maximal 15 Sekunden Zeit zwischen den einzelnen Runs. In den Finalrunden wechseln sich die Athleten nach jedem Run ab.

Runde

In einer Runde werden mehrere Runs zusammengefasst. Im Anschluss an die Runde vergeben die Judges die Punkte und entscheiden in den Finaldurchgängen, welcher Athlet in die nächste Runde kommt. Die gesamte Rundenzeit pro Teilnehmer beträgt 1 Minute 30 Sekunden in der Qualifikation bzw. Vorausscheidung und 2 Minuten in den finalen Battles.

Battle

Als Battle wird das Aufeinandertreffen zweier Athleten in einem der Finaldurchläufe (KO-System) bezeichnet.

Dabbing

Unsauber ausgeführte Tricks und auch Dabbing wird von den Judges nicht gerne gesehen und senkt die Bewertungen der Runs und der Runde.

Was ist Dabbing?

Wenn beim Springen (Buttbounce & Chestbounce) deutlich Kraft auf den Boden übertragen wird, wird dies als Dabbing bezeichnet.

Was wird nicht als Dabbing gewertet?

- Ferse berührt beim Buttbounce mit ausgestrecktem Bein leicht den Boden.
- Zehenspitzen berühren beim Chestbounce leicht den Boden

Was wird als Dabbing gewertet?

- Fußsohle am Boden.
- Zehenspitze beim Buttbounce am Boden.
- Irgend ein Körperteil (außer Zehenspitze) am Boden beim Chestbounce.

- Starke Kraftübertragung der Zehen (Chestbounce) resp. der Ferse (Buttbounce) auf den Boden.

Stabilisierungs Tricks

Wenn nach der Landung eines Tricks auf der Slackline sofort ein neuer Trick begonnen werden muss um nicht von der Line zu fallen, ist dieser Trick ein Stabilisierungs Trick. Dies aber nur, wenn der Athlet diesen Trick ganz offensichtlich nicht in eine Combo einbauen wollte, sondern es offensichtlich nur ein Rettungsversuch ist (z.B. starkes Herumfuchteln mit den Armen).

Was sind "unsaubere" Tricks

Wenn Tricks gerade noch gelandet werden können bzw. wenn viele Stabilisierungstricks in einem Run vorhanden sind, sind diese nicht sauber. Dies zeigt sich durch wilde Bewegungen (Herumfuchteln) der Athleten. Aber auch wenn etwas erzwungen wirkt, gilt es als unsauber.

3. Daten und Aufbau der Slackline

Länge: min: 15m ; max: 25m

Höhe: 1,25m ± 0,25m (in der Mitte gemessen)

Bandbreite: 3cm - 5cm (die Breite der Line wird von den Athleten bestimmt)

Spannung: Die Slackline wird nach Bedarf der Athleten gespannt bzw. nachgespannt. Dies geschieht nur, wenn sich mindestens die Hälfte der Athleten dafür ausspricht.

Fallschutz: Turnmatten oder Puzzlematten

4. Sicherheit

Die Sicherheit der Contestteilnehmer und Besucher hat bei allen Contest oberste Priorität. Die Zuschauer sollen das Geschehen zwar hautnah verfolgen können, den Athleten muss jedoch genügend Sturzraum zur Verfügung stehen.

Der Sturzraum ist die Fläche 3m links und rechts der Slackline. Der gesamte Sturzraum muss mit einem Fallschutz ausgelegt werden.

Ratschen oder andere unter Spannung stehende Metallteile müssen immer rückgesichert werden!

Es ist unerlässlich, dass der Veranstalter eine Erste Hilfe Ausrüstung vor Ort bereitstellt.

Alle Richtlinien des Slackline Verbandes müssen eingehalten werden.

5. Aufwärmen

Mindestens eine Stunde vor Wettkampfbeginn, muss die Wettkampf-Slackline für die Aufwärmphase freigegeben werden. Während dieser Zeit dürfen sich nur teilnehmende Athleten auf der Slackline befinden.

Die Judges sollten beim Einwärmen bereits vor Ort sein, um sich ein Bild vom Niveau der Athleten machen zu können, um ein Bewertungsgefälle von der ersten zur letzten Runde zu verhindern.

6. Wettkampfmodus

Vorausscheidung/Qualifikation:

- Modus: Einzel-Wettkampf
- Zeit: 1:30 Minuten pro Athlet
- Typ: Solo-Line (es befindet sich nur ein Athlet auf der Slackline)
- Reihung: gelost
- Kriterien für Finaleinzug: besten 8 Athleten nach Punkten

Finale der besten 8:

- Modus: KO-System
- Zeit: 2:00 Minuten pro Athlet, separate Zeitabnahme
- Typ: Shared-Line (Athleten wechseln sich auf der Slackline ab)
- Reihung:

¼ Finale:

1. Runde: 1. Quali vs 8. Quali
2. Runde: 2. Quali vs 7. Quali
3. Runde: 3. Quali vs 6. Quali
4. Runde: 4. Quali vs 5. Quali

½ Finale:

1. Runde: Sieger 1. Runde vs Sieger 4. Runde
2. Runde: Sieger 2. Runde vs Sieger 3. Runde

kleines Finale

großes Finale

Die Plätze 1 - 4 werden im kleinen und großen Finale bestimmt.
Platz 5 - 8 werden durch die Platzierungen in der Qualifikation bestimmt

Jedem Teilnehmer muss mindestens 5 Minuten Zeit zwischen den Runden eingeräumt werden.

7. Judges

Eine Jury besteht im Normalfall aus fünf Judges. Sollte, aus welchen Gründen auch immer, keine fünf Judges zur Verfügung stehen, so ist es möglich die Wettkämpfe mit nur drei anwesenden Judges durchzuführen.

Jeder Verein stellt dem Slackline Verband einen Contest-Beauftragten, der für das Regelwerk und die Organisation der Contests zur Verfügung steht. Der Contest-Beauftragte, dessen Verein den Contest organisiert, ist Judge-Verantwortlicher bei diesem Contest und hat die Aufgabe eine, seiner

Annahme nach, qualifizierte Jury (nach Möglichkeit aus verschiedenen Vereinen) zu stellen. Möglichst erfahrene Judges oder Trickliner die mit diesem Regelwerk vertraut sind, sollten in der Jury sein.

Pflichten des Judge-Verantwortlichen:

- neue Judges über den Inhalt dieses Regelwerks in Kenntnis zu setzen
- dafür sorgen, dass den Judges immer eine optimale Sicht auf den Contest ermöglicht wird.
- dafür sorgen, dass die Judges vor jedem Contest, für jedes Battle und für die Quali einen Bewertungsbogen haben und etwas zum Schreiben (z.B. Kugelschreiber)
- schauen, dass die Judges unmittelbar nach einem Battle bzw. nach der Quali die Sieger bzw. die Reihung bekannt geben.
- dafür sorgen, dass die Zeitmessung funktioniert (es sollte eine Ersatz-Stoppuhr zur Verfügung stehen, falls eine kaputt geht)
- Briefing der Contestteilnehmer über die Bewertung und das Regelwerk
- darauf achten, dass jedem Teilnehmer 5 Minuten zwischen den Runs eingeräumt werden.
- Der Judge-Verantwortliche darf und sollte gewisse dieser Aufgaben an die anderen Judges delegieren.

Die Sieger des kleinen und des großen Finales werden erst in einer Siegerehrung bekannt gegeben.

Die Judges werten nur die Leistungen des Athleten die dieser im Rahmen seiner Wettkampfzeit auf der Slackline zeigt.

8. Wertung

Die Athleten können auf folgende Weise Punkte pro Run sammeln:

beste 3 Runs der Runde (0-25 pro Run x 3 => max. 75 Punkte pro Runde)
+ Zusatzpunkte Runde (0-15 pro Runde)
= Summe Runde => max. 90 Punkte pro Runde

Bewertet werden Schwierigkeit, Technik, Style, Sauberkeit, Höhe, Show, Flow und Abwechslung.

Mit dieser Wertung werden nicht die einzelnen Tricks eines Runs gewertet sondern die Qualität des gesamten Runs. Die zu erreichenden Punkte eines Runs teilen sich nicht nur auf die Länge bzw. Anzahl der Tricks eines Runs auf, sondern auch auf deren Schwierigkeitsgrad, Vielseitigkeit, Flüssigkeit und Ausführung (Technik, Höhe, Style, unsaubere Tricks). Der Schwerpunkt hierbei liegt jedoch beim Schwierigkeitsgrad der gestandenen Tricks und Combos. Die Leistung des Runs wird immer als Gesamtes bewertet. Ein guter Run kann zum Schluss durch z.B. nicht sauber ausgeführte Tricks schlechter bewertet werden. Viele Trick-Wiederholungen sind ebenfalls ein negatives Bewertungskriterium.

Das Ziel ist der perfekte Run (hoher Schwierigkeitsgrad, saubere Ausführung, vielseitig, kreativ, keine Fehler).

In die Gesamtwertung der Runde kommen nur die besten 3 Runs (max. 75 Punkte). Zusätzlich verteilen die Judges am Ende einer Runde noch Zusatzpunkte (max. 15 Punkte), die zusammen die Gesamtpunkte (max. 90 Punkte) einer Runde eines Athleten bilden.

Bewertung

Pro Run können die Judges 0-25 Punkte vergeben.

Qualitative Skala zur Orientierung:

Schlecht	-	3 Punkte
Genügend	-	9 Punkte
Ansprechend	-	12 Punkte
Gut	-	15 Punkte
Sehr gut	-	18 Punkte
Ausgezeichnet	-	21 Punkte
Weltklasse	-	24 Punkte
Perfekt	-	25 Punkte

9. Bewertungskriterien

Die Judges orientieren sich bei der Vergabe der Punkte für die Runs vor allem am Schwierigkeitsgrad

- Easy: Sind zum Beispiel einfache statische und dynamische Tricks oder Drehungen um die halbe vertikale Körperachse (180°).
- Medium: Sind zum Beispiel Grabs und Airs als auch Drehungen um die ganze vertikale Körperachse dar (360°). Aber auch schwere statische Tricks (z.B. One Hand Lever), mittlere Combos (leichte Tricks mit mittel schweren Tricks kombiniert) und kombinierte Grabs (z.B. Squirrel to Chestbounce)
- Heavy: sind zum Beispiel Flips oder Drehungen um mehr als 1x um die Achse (z.B. 540°) aber auch "neue" und "exotische" Tricks als auch schwere Combos (leichte-, mittel-schwere und schweren Tricks miteinander kombiniert) und besonders hohe oder weite Grabs

Die Judges sind jedoch frei in der Vergabe der Punkte.

Tricks die mit den Füßen auf der Line gelandet werden, werden höher gewertet als Bounce-Tricks (z.B. Frontflip zählt mehr als Buttflip)

Ein Trick/Combo zählt dann als abgeschlossen wenn der Athlet mit beiden Beinen auf der Slackline in Balance steht.

In diesem Sinne kann ein Judge auch nach eigenem Ermessenen einen Run als abgeschlossen ansehen, wenn der Athlet für 3 Sekunden auf der Line stehen bleibt. Dies kann z.B. dann sinnvoll sein, wenn der Athlet sehr lange Runs schafft, ohne von der Line zu fallen.

Zusatzpunkte Runde

Am Schluss jeder Runde wird der Athlet nochmals extra in den nachfolgenden Kategorien bewertet und kann 0-15 Punkte sammeln (5 pro Kategorie):

- Abwechslung: Hatte der Athlet in der Runde verschiedene Tricks (Statisch - Dynamisch; Grabs - Spins - Flips; verschiedene Anfänge; statische & dynamische Tricks, etc.)
- Show: auch wer mit dem Publikum spielt und es ordentlich anheizt bekommt dafür extra Punkte
- Gesamteindruck der Runde: Hat der Athlet einfach 3 gute Runs hingelegt und die restlichen Runs waren sehr schlecht? Oder war die gesamte Runde auf gutem Niveau?

Gesamtwertung

Gewonnen hat die Runde der Athlet der mehr Judge-Stimmen bekommt. Die Judges geben dem Athleten ihre Stimme, der bei Ihrer Wertung mehr Punkte erreicht hat. Kommt es zu einem Punktegleichstand bei einem der Judges und somit zu einem Stimmengleichstand, wird zusätzlich der Punkte/Run-Durchschnitt als Bewertungskriterium herangezogen.

In der Quali werden die Punkte aller 5 Judges zusammengezählt. Bei 5 Judges gelten die beste und schlechteste Punktezahl als Streichnoten. Es ist also zumindest für die Quali empfehlenswert, dass der Judge-Verantwortliche die Punkte der einzelnen Athleten in einem Excel-Sheet o.Ä. auflistet.

10. Final Trick

Nach Ablauf der Zeit, wird dem Athleten erlaubt einen letzten Trick/Combo zu starten. Diese letzte Möglichkeit gilt als beendet wenn der Athlet mit beiden Beinen in Balance auf dem Band steht oder wenn der letzte Trick/Combo nicht gestanden wird. Es soll dabei lediglich die Möglichkeit geboten werden, die Show angemessen zu beenden. Die Zeitüberschreitung darf maximal 30 Sekunden betragen. Nach diesen 30 Sekunden sollte der Judge-Verantwortliche den Athleten in seinem Run unterbrechen (z.B. mit einem lauten "Stopp" o.Ä.).

11. Frauen

Alle bereits oben genannten Punkte gelten ebenfalls für die Wertung weiblicher Teilnehmer mit Ausnahme von Punkt 6.

Zeitlicher Ablauf Frauen- und Männer-Wettkämpfe:

Die Frauen-Wettkämpfe werden jeweils vor den Herren-Wettkämpfen durchgeführt. Männer und Frauen müssen dieselbe Aufwärmphase nutzen.

12. Wettkampfmodus Mädchen

Vorauscheidung/Qualifikation:

- Die Qualifikation findet zusammen mit den Herren statt
- bei weniger als 4 Teilnehmerinnen ziehen alle direkt ins Finale ein
- Modus: Einzelwettkampf
- Zeit: 1:30 Minuten pro Athletin
- Typ: Solo-Line (es befindet sich nur eine Athletin auf der Slackline)
- Reihung: gelost

- Kriterien für Finaleinzug: Beste 4 Athleten nach Punkten. Bei weniger als 4 Teilnehmerinnen ziehen alle direkt ins Finale ein.

Finale:

- Modus: KO-System
- Zeit: 2:00 Minuten pro Athletin, separate Zeitabnahme
- Typ: Shared-Line (Athletinnen wechseln sich auf der Slackline ab)
- Reihung:

½ Finale:

1. Runde: 1. Qualifikation VS 4. Qualifikation
2. Runde: 2. Qualifikation VS 3. Qualifikation

kleines Finale

großes Finale

Treten nur 3 Frauen an so findet auch eine Qualifikation statt. Die nach Punkten beste zieht so direkt ins große Finale, die anderen beiden müssen sich noch in einem ½ Finale um den Einzug ins große Finale duellieren.

Impressum:

Nach Vorlage der Richtlinien des österreichischen Trickline-Cups

Input&Überarbeitung: D. Bischof, S. Volery, S. Bucher, M. Kraut, R. Keindl, S. Metzger, T. Spöttl, GV Slackline Verband, T. Buckingham, S. Daniele, R. Jacquat, P. Graf