



## **Wettkampfsystem Trickline Cup: Slacklineverband**

### **Inhaltsverzeichnis**

- 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. Wertung für Meisterschaft**

Folgendes Regelwerk dient der Koordinierung des Ablaufes eines Trickline Contests des Slackline Verbandes.

## **1. Philosophie**

Diese Richtlinie soll helfen bzw. sicherstellen, dass alle Teilnehmer eines Contest, fair und auf dieselbe Weise bewertet werden.

Ziel ist, dass die teilnehmenden Athleten Spaß haben, sich gefordert fühlen und dem Publikum so eine gute Show bieten.

Grundsätzlich steht der Spass bei uns vor dem Wettkampf.

## **2. Definitionen**

### Was ist ein Run?

Ein Run ist die Zeit die der Athlet auf der Slackline verbringt, bis er runterfällt oder abbricht oder eindeutig eine Combo beendet hat.

Die Zeit des Athleten läuft nur während eines Runs und wird bei Beendigung des Runs durch absteigen angehalten

### Was ist eine Runde?

In einer Runde werden mehrere Runs zusammengefasst. Eine Runde ist also einer der Durchläufe im Turnier Modus. Die gesamte Rundenzeit pro Teilnehmer beträgt 1 Minute 30 Sekunden in der Qualifikation bzw. Vorrunde und 2 Minuten in den Finalen Battles.

### Battle

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

### Dabbing & Technik

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 "bouncen" auf den Boden *deutlich* mehr Kraft durch irgendein Körperteil kommt als auf die Line wird dies als Dabbing bezeichnet.

#### Was ist noch „cleanes“ Dabbing?

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

#### Was ist nicht „clean“ Dabbing?

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

### Was heißt "eindeutig eine Combo landen"?

Eine Combo gilt als beendet und somit eindeutig gelandet wenn der Athlet mit beiden Beinen sicher auf der Slackline steht und so mindestens 1 Sek. verbleibt. Nur durch das eindeutige Landen einer Combo kann ein Run ohne absteigen von der Line beendet werden. Dies gilt nicht für Einzeltricks.

### Combo

Flüssiges aneinanderreihen von Tricks.

### 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.

### Was sind "unsauber" Tricks

Wenn Tricks gerade noch gelandet werden können bzw. wenn viele Stabilisierungstricks in einem run vorhanden sind, sind diese nicht sauber. Aber auch wenn Angst, Stress und Unsicherheit sichtbar sind oder wenn etwas „erzwungen“ wirkt/wird, gilt als unsauber.

## **3. Daten und Aufbau der Slackline**

Länge der Slackline: min: 16m ; max: 20m

Höhe: 1,10m ± 0,1m (in der Mitte gemessen)

Bandbreite: 3cm - 5cm (die Breite der Line wird vom Contestveranstalter bestimmt)

Spannung: Die Slackline wird nach Bedarf der Athleten gespannt bzw nachgespannt.

Fallschutz: blaue Turnmatten oder Puzzelmatten

## **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 4m 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.

## 6. Wettkampfmodus

Vorausscheidung/Qualifikation:

- 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
- Reihung:
  - 1/4 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
  - 1/2 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 sollten mindestens 5 Minuten Zeit zwischen den Runden gegeben 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
- das den Judges immer eine optimale Sicht auf den Contest ermöglicht wird.
- das die Judges vor jedem Contest, für jedes Battle und für die Quali einen Bewertungsbogen haben und etwas zum Schreiben (z.B.Kugelschreiber)
- das die Judges unmittelbar nach einem Battle bzw. nach der Quali die Sieger bzw. die Reihung bekannt geben.
- das die Zeitmessung funktioniert
- Briefing der Contestteilnehmer über die Bewertung und das Regelwerk

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:

besten 3 Runs der Runde (0-25 pro Run x 3 => max. 75 Punkte pro Runde)	
+ Zusatzpunkte Runde (0-25 Runde => max. 25 Punkte pro Runde)	
= Summe Runde	=> max. 100 Punkte pro Runde

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 schwierigungsgrad, sauber ausführung, keine Fehler).

In die Gesamtwertung der Runde kommen nur die besten 3 runs (max. 75), zusätzlich verteilen die Judges am Ende einer Runde noch Zusatzpunkte (max. 25), die zusammen die Gesamtpunkte (max. 100) einer Runde eines Athleten bilden.

### Bewertung

Pro run können die Judges 0-25 Punkte vergeben.

Qualitative skala zur orientierung:

Schlecht	Genügend	Ansprechend	Sehr gut	Weltklasse	Perfekt
3 Punkte	9 Punkte	12 Punkte	18 Punkte	24 Punkte	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°) dar.
- 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 leaver), mittlere Combos (leichte Tricks mit mittel schweren Tricks kombiniert) und kombinierte Grabs (z.b. Squirrel to Chestbounce)
- Heavy: sind zum Beispiel Filps 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 Front flip zählt mehr als Buttflip)

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

### Zusatzpunkte Runde

Am Schluss jeder Runde wird der Athlet nochmal, extra in den nachfolgenden Kategorien bewertet und kann 0-25 Punkte sammeln

- Style: besonders lang gehaltene Grabs oder durchgestreckte Moves haben Style. Dabei gilt, je lockerer ein etwas aussieht desto stylischer.
- Höhe: machte der Athlet besonders hohe Sprünge oder Bounces in der Runde
- Abwechslung: Hatte der Athlet in der Runde verschiedene Tricks (Statisch - Dynamisch; grabs - spins - flips; verschiedene Anfänge; etc)
- Show: auch wer mit dem Publikum spielt und es ordentlich anheizt bekommt dafür extra Punkte
- Sauberkeit: Wie "sauber" waren die runs des Athleten im Verlauf der Runde

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 run/Punkte Durchschnitt als Bewertungskriterium herangezogen.

*Note: Das Publikum soll zwar unterhalten werden, aber Slacklining sollte im Vordergrund stehen.*

## **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. Nicht erlaubt sind Combos, deren Länge ein Viertel des eigentlichen Zeitlimits beansprucht.

## **11. Wertung für Meisterschaft**

während der Meisterschaft können die Teilnehmer des Cups auf den verschiedenen Contests Punkte sammeln.

Hier der Punkteaufschlüsselung:

- |                |           |
|----------------|-----------|
| 1. Platz:      | 8. Punkte |
| 2. Platz:      | 6. Punkte |
| 3. Platz:      | 4. Punkte |
| 4. Platz:      | 2. Punkte |
| 5. - 8. Platz: | 1 Punkt   |

Quellen:

- Slackline Verband, Wettkampfrichtlinien 2012:  
<http://www.slacklineverband.com/index.php?id=57>  
(Kleindl, Bucher, Führer)
- Input&Überarbeitung: D. Bischof, S. Volery, S. Bucher, M. Kraut, R. Keindl, S. Metzger, T.Spöttl, GV Slackline Verband