



UPDATE: OCTOBER 2025

© WORLD SKATE

# INLINE FREESTYLE RULEBOOK



JAPAN INLINESKATE ASSOCIATION

一般社団法人 日本インラインスケート協会

<b>1. 概要</b>	4
1.1. 一般	4
<b>2. 一般規則</b>	5
2.1. 国際大会	5
2.2. 大会の種類	5
2.3. ワールドスケートインラインフリースタイル世界選手権	6
2.4. 国際審査員の任命	6
2.5. 世界選手権の日程と計画	7
2.6. 国籍	7
2.7. 世界選手権の参加手順	7
<b>3. 競技規則</b>	9
3.1. 概要	9
3.2. 主席審査員の規則	9
3.3. 国際審査員の規則	10
3.4. 演算審査員の規則	11
3.5. 選手の規則	12
3.6. 指導者の規則	12
3.7. 異議申し立ての規則	12
3.8. 公式の大会成績	14
3.9. 許可されたスケート靴	14
3.10. 公式のコーン	14
3.11. 選手のナンバータグ	14
3.12. アンチドーピング	15
3.13. 表彰式の手順	15
<b>4. 競技ルール</b>	16
4.1. 競技分野	16
4.2. 競技エリアとコーン配置	16
4.3. 不測の事態と状況管理	17
4.4. ウォーミングアップエリア	19
4.5. 世界ランキング	19
<b>5. フリースタイルスラローム クラシック</b>	20
5.1. 競技エリア	20
5.2. 競技規則	20
5.3. 制限時間の要件	21
5.4. 衣装	22
5.5. 演技の振る舞い	22
5.6. 演技の音楽	22

5.7. 成績評価基準	23
5.7.1. 技術スコア	23
5.7.2. 芸術スコア	24
5.8. 得点	25
5.9. トリックファミリーと特定の要件	26
5.10. 罰則評価基準	26
5.11. コーンピッカー	29
5.12. 順位	29
<b>6. フリースタイルスラローム ペア</b>	<b>30</b>
6.1. 競技エリア	30
6.2. 競技規則	30
6.3. 制限時間の要件	30
6.4. 衣装	30
6.5. 演技の振る舞い	30
6.6. 演技の音楽	30
6.7. 成績評価基準	31
6.7.1. 技術スコア	31
6.7.2. 芸術スコア	31
6.7.3. 同期スコア	31
6.8. 得点	31
6.9. 罰則評価基準	31
6.10. コーンピッカー	32
6.11. 順位	32
<b>7. スピードスラローム</b>	<b>33</b>
7.1. 競技エリア	33
7.2. 競技規制	34
7.3. スピードスラローム要求事項	36
7.4. 罰則評価基準	38
7.5. コーンピッカー	39
7.6. 順位	40
<b>8. フリースタイルスラローム バトル</b>	<b>42</b>
8.1. 競技エリア	42
8.2. グループ構成	42
8.3. 競技規則	44
8.4. ベストトリックとラストトリック	46
8.5. 技術要件	47
8.6. 罰則	48
8.7. コーンピッカー	49

8.8. 順位	49
9. フリースタイル スライド	51
9.1. 競技エリア	51
9.2. グループ構成	52
9.3. 競技規則	52
9.4. ベストスライド	54
9.5. 技術要件	54
9.6. 罰則	55
9.7. 最終順位	56
10. フリージャンプ	57
10.1. 競技エリアと設備	57
10.2. 選手	57
10.3. 競技規則	58
10.4. 最終順位と同順管理	59
11. チーム スピードスラローム	61
11.1. 競技エリア	61
11.2. 競技規則	61
11.3. 最終順位	64
付表	66
付表 A : フリースタイルスラローム トリック表	66
付表 B : ビクトリーポイントシステム	67
付表 C : フリースタイルスライド トリック表	71
付表 D : 図14(混合)	72
付表 E : 図15(男女別)	73

**免責事項**

この文書は、ワールドスケートの独占的な知的財産です。公に利用可能ではありますが、許可のない修正、複製、または配布は全て禁止されています。文書の内容の誤用や誤解について、ワールドスケートは一切の責任を負いません。また、適切な法的手段を講じる権利を有します。

## 1. 概要

### 1.1. 一般

これらの規則に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. 一般規則

### 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、定期的を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. 大会の種類

- 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つの年齢区分で開催できる:
- ❖ シニアスケーター
  - ❖ ジュニアU19スケーター
  - ❖ ジュニアU15スケーター

2.2.2. 年齢区分

区分	年齢
ジュニア U15	10～14
ジュニア U19	15～18
シニア	19歳以上

2.2.3. 注：上記の表の「年齢」列は選手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)

2.2.4. ジュニア区分で出場する資格を得るには、前年にシニア区分で出場した選手は、ジュニア区分で出場することはできない。(2026年のスライドとジャンプを除く)

2.2.5. 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。

2.2.6. 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世界選手権

2.3.1. ワールドスケートインラインフリースタイル世界選手権は以下の区分で開催される：

- ❖ 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バトル、フリースタイルスライド、フリージャンプのジュニアU19男子、ジュニアU19女子、シニア男子、シニア女子。  
 U15選手も競技に参加できる場合があるが、U19区分に統合される。

- ❖ 年齢や性別区分のないペアフリースタイルスラローム。

2.4. 国際審査員の任命

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ず、ワールドスケートに招待される必要がある。

## 2.5. 世界選手権の日程と計画

- 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選手は、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選手は、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、すべての選手が自ら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. 参加国の国内連盟は、以下の種目およびカテゴリーごとに最大6名の選手をエントリーすることができる。：
  - ❖ フリースタイルスラロームクラシック - ジュニアU19男子（6）、ジュニアU19女子（6）、シニア男子（6）、シニア女子（6）
  - ❖ スピードスラローム - ジュニアU19男子（6）、ジュニアU19女子（6）、シニア男子（6）、シニア女子（6）
  - ❖ フリースタイルスラロームバトル - ジュニアU19男子（6）、ジュニアU19女子（6）、シニア男子（6）、シニア女子（6）

- ❖ フリースタイルスライド – ジュニアU19男子（6）、ジュニアU19女子（6）、シニア男子（6）、シニア女子（6）
  - ❖ フリージャンプ – ジュニアU19男子（6）、ジュニアU19女子（6）、シニア男子（6）、シニア女子（6）
- 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2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。
- 2.7.9. ファイルの名前は、区分（クラシック/ペア）-選手の姓-選手の名前-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。
- 2.7.10. 締め切り後に音楽を送信した場合、選手は10ポイントのペナルティを受ける。
- 2.7.11. チームリーダー会議が終了するまでに音楽が届かない、またチームリーダー会議がない場合、競技前日の現地時間午後6時までに音楽の受領がない場合は、選手は競技できない。

### 3. 競技規則

#### 3.1. 概要

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例外的な事象を管理することである。

#### 3.2. 主席審査員の規則

- 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、主席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. 主席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. 主席審査員は、競技中に発生する技術的な状況を処理および決定し、すべての選手が規則を遵守することを確認する必要がある。
- 3.2.4. 主席審査員は、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. 主席審査員は、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メンバーの出席者に通知および承認されるものとする。
- 3.2.6. 競技中に、書面による規則では規定されていない予想外の状況が発生する場合、主席審査員または技術委員会会員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. 主席審査員は、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。主席審査員は、該当の審査員がそれに応じて点数を調整することを許可することができる。この目的は、審査員の明らかな入力ミス等の間違いを消去して修正できるようにするためである
- 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、主席審査員は代替りの審査員を指名する権限がある。

- 3.2.9. 主席審査員は、最終結果を公開する前に、結果に署名(電子PDF形式)し、承認する必要がある。
- 3.2.10. 主席審査員は、競技開始前にチームリーダー会議を開催する必要がある。ただし、競争規則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欠席した場合、主席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大会で審査員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および、ペアフリースタイルスラロームに関連する審査員は、最終結果が発表されるまで、選手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、または後に選手やその関係者にアドバイスや支援をしてはならない。
- 3.3.8. 審査員は、審査員としての行動と判断能力について、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. 審査員席での飲食は禁止されており、審査員は競技中の審査員の職務を遂行している間、飲食物を摂取してはならない。

3.3.10. 競技中、審査員は審査員の職務を遂行しながら、ゲーム、ソーシャルメディア、写真や自撮りにモバイルデバイスを使用することは許可されない。モバイル機器を使用する場合は、審査関連の目的のみに限定する必要がある。

#### 3.4. 演算審査員の規則

3.4.1. 演算審査員は、競技初日の開始の少なくとも1か月前に、イベントに関連するすべての関連書類を準備する必要がある。

3.4.2. 世界選手権では、最低2名の演算審査員が必要である。

3.4.3. 追加の演算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. 選手の組分け後に選手の辞退が発生した場合は、速やかに演算審査員に報告する必要がある。

3.4.5. 演算審査員は、すべての成績を記録し競技の最終結果を表にまとめる責任がある。

3.4.6. 選手の個々の成績は、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、演算審査員の合意に基づいている。

3.4.8. 公開する表に記載された結果はすべて、公開前に主席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. 演算審査員は、主席審査員が署名した集計結果をPDF形式で、それぞれの国内連盟がアクセスできる指定されたオンラインフォルダーにアップロードする。デジタルアクセスが制限されている場合は印刷版を使用できる。

3.4.10. 競技中、演算審査員は審査員の職務を遂行しながら食べ物を摂取することは禁止されている。

3.4.11. 競技中、演算審査員は、審査員の職務を遂行しながら、ゲームやソーシャルメディアにモバイル デバイスを使用したり、写真や自撮り写真を撮ったりすることは許可されない。モバイル機器を使用する場合は、審査関連の目的のみに限定する必要がある。

### 3.5. 選手の規則

- 3.5.1. 選手は、自らの競技の時間には会場において競技の準備ができている必要がある。
- 3.5.2. 競技時間後に登場した選手は、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、選手が棄権または欠席した場合も変更されない。
- 3.5.4. 選手は、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、選手は失格の罰則を受け入れる責任がある。
- 3.5.5. 直接またはMCを通じて与えられた審査員の指示に速やかに従わず、競技の流れとその手順を妨害、減速、遅れ、または混乱させるような行動をとった選手は、警告、罰則、または失格となる可能性がある。

### 3.6. 指導者の規則

- 3.6.1. 競技中に会場の横で選手に大声を立てたり、指示することは禁止されている。これが発生した場合、関係する指導者は会場から排除され、選手は罰則を受ける可能性がある。選手への指導は指定された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. 選手とチームの代表者は、このルールブックの規則に違反していると主張される判定の決定に対して異議を申し立てることができる。
- 3.7.2. この申し立ては、審査員の客観的な判断に限定される(たとえば、スピードスラロームでのペナルティのカウント、スピードスラロームでのファーストコーンとフィニッシュラインのペナルティ評価、フリージャンプでの検証の試み、フリースタイルスラロームクラシックとフリースタイルスラロームペアでのコーンペナルティのカウント)
- 3.7.3. 審査員の評価や採点の決定(例えば、スピードスラロームの誤スタート、フリースタイルスラロームクラシックとフリースタイルスラロームペアのスコア、フリースタイルスラロームバトルとフリースタイルスライドのグループランキング、懲戒決定など)に対して不服を申し立てることはできない。
- 3.7.4. 選手、チームの代表者、指導者は、結果が通知された後、直ちにMCアナウンス、スクリーンプレゼンテーション、または印刷物を通じて

異議申し立て手続きを開始しなければならない。異議の意思を宣言するには、主席審査員に近づき、手を挙げて「アピール」と述べなければならない。

- 3.7.5. 異議申し立て手続きは、次の走行または競技のフェーズが始まる前、または結果発表から1分が経過する前に開始されるものとする。
- 3.7.6. 主席審査員は直ちに競技を中断し（異議申し立て決定により影響を受ける可能性のある競技部分のみ）、MCは「アピールによる中断」の状況をアナウンスする。次の滑走または競技の次のフェーズが開始された場合、または結果発表から1分以上経過した場合は、異議申し立て手続きは開始されない。
- 3.7.7. 異議申し立て手続きが開始されると、申立人は異議申し立て用紙に異議申し立ての根拠となる理由を記載する必要がある。これには、異議が主張される規則の特定と、関係する選手の特定が含まれる。異議申し立ては単一の規則のみを根拠とし行うことが認められる。
- 3.7.8. 申立人は控訴状に署名し、スターター／ベーシック／プライム大会の場合は100米ドル、メイン大会・大陸選手権、または世界選手権の場合は200米ドルの控訴料を支払う必要がある。控訴料は、米ドル換算額を超える金額の紙幣で支払う場合に限り、現地通貨で支払うことができる。ただし、その場合、お釣りは出ない。主席審査員は控訴を受理または却下する権限を有し、受理または却下の旨を簡潔に署名することによりその決定を示す。
- 3.7.9. 異議申し立てが認められた場合、主席審査員は規則が遵守されているか違反されているかを検証し、確認するものとする。評価には、公式出版物（例えば、本ルールブック、公式ランキング、競技関連の速報、公に公開された書面による情報など）を使用するものとする。評価には、公式審査員チームのビデオ録画のみを使用するものとする。第三者によるビデオ録画は認められない。主席審査員は、検証プロセスに任意の審査員を関与させることができる。また、審査員席にワールドスケート技術委員会メンバーが同席している場合は、そのメンバーを招集することができる。
- 3.7.10. 検証プロセスが完了すると、主席審査員は、主張された規則が遵守されていた場合、その判断と関連する結果を確認する。逆に、規則が違反されていた場合、主席審査員はその判断と関連する結果を改定し、検証が規則に従って行われたことを保証しなければならない。これらの手続きの結果は公に発表され、申請書に記載すること。

控訴が認められ決定が覆された場合、控訴料は申立人に返還される。一方、控訴が認められず決定が確定した場合、控訴料は主席審査員が保管し、インラインフリースタイルの世界的な発展のためにワールドスケートに寄付される。

- 3.7.11. 発表された決定は最終的なものとなり、同じ状況に対するそれ以上の異議申し立ては受け付けられない。

### 3.8. 公式の大会成績

- 3.8.1. 世界選手権、大陸選手権、地域選手権の最終日に、主催連盟は参加するすべての国内連盟に完全な結果を提供しなければならない。

### 3.9. 許可されたスケート靴

- 3.9.1. 選手は、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. 選手は、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. 主席審査員は、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靴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. スラロームコーンの寸法は、高さが7.6～8.0 cm、底面の直径が7.2～7.5 cm、上部の直径が2.4～2.7 cmでなければならない。
- 3.10.2. コーンの材質（プラスチック）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. 選手のナンバータグ

- 3.11.1. 選手のナンバータグは大会の主催者によって提供される。タグは全競技（主にスピードスラロームとフリースタイルスライド）用である。主席審査員は、競技エリアのレイアウトに応じて、選手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。
- 3.11.2. ナンバータグの変更は許可されない。

3.11.3. ナンバータグが変更され、選手が新しいタグと交換した場合、50ドルの罰金を支払う義務がある。

3.11.4. 選手はナンバータグを紛失してはならない。紛失した場合、再発行に50ドルの罰金を支払う義務がある。

### 3.12. アンチドーピング

3.12.1. サンプル採取、実験室分析、結果管理、およびその他の関連事項に関連するすべての手順は、次の規制の枠組みを完全に遵守して実施されるものとする:

- The World Anti-Doping Code (WADA Code)
- The World Skate Anti-Doping Rules
- The WADA International Standards
- The World Skate Test Distribution Plan
- The World Skate Technical Document for Sport-Specific Analysis

これらの文書は、アンチドーピングプログラムを総合的に管理し、国際的なベストプラクティスと基準の遵守を保証する。

### 3.13. 表彰式の手順

3.13.1. 表彰式では、種目・カテゴリー別に上位3名(またはペアフリースタイルスラロームとチームスピードスラロームの3チーム)が表彰される。

3.13.2. 国際的な3つ星イベント、大陸選手権、世界選手権では、選手は表彰式でスケート靴とチームユニフォームを着用するものとする。

3.13.3. 大陸選手権または世界選手権では、バナー、旗、その他の物体を表彰台に持ち込んだり、展示したりすることはできない。3つ星までの国際大会では、IOCが認定した国内オリンピック委員会が加盟する国または地域を代表する国旗のみを表彰台に掲示することができる。

3.13.4. 世界選手権と大陸選手権では優勝者の国歌が演奏され、上位3人のスケーターのオリンピック旗が掲揚される。

3.13.5. 最新のオリンピック旗マニュアルに従うこと:

[library.olympics.com/Default/doc/SYRACUSE/3416770/manuel-des-drapeaux-flag-manual-paris-2024-paris-2024](https://library.olympics.com/Default/doc/SYRACUSE/3416770/manuel-des-drapeaux-flag-manual-paris-2024-paris-2024)

## 4. 競技ルール

### 4.1. 競技分野:

インラインフリースタイルスケート競技は、以下の種目の全部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;
- ❖ チームスピードスラローム.

### 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(スピードスラローム2本目ライン)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と80cmのコーンラインは20個のコーン、120cmのコーンラインは14個のコーンで構成される。
- 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。

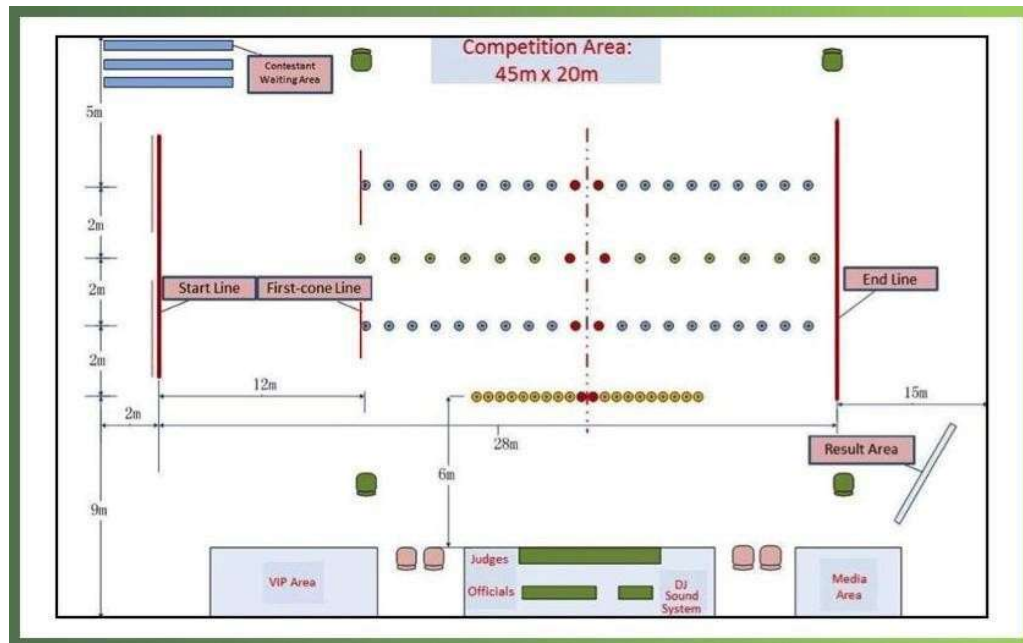


図1: 標準的な競技エリア配置

### 4.3. 不測の事態と状況管理

4.3.1. 競技中は、さまざまな不測の事態がイベントの状況と予定されているスケジュールの両方に影響を与える可能性がある:

- ❖ 競技場の構造上の懸念または健全性に対する潜在的なリスク。
- ❖ 競技エリア内のスケート滑走面の大幅な変更。
- ❖ 組織上の問題を引き起こす観客の行為。
- ❖ 一般的な安全とセキュリティの問題。
- ❖ 停電。
- ❖ 選手や関係者の交通に生じる大きな混乱。
- ❖ 強風がパフォーマンスに重大な影響を与えたり、コーンが頻繁に移動したりする。
- ❖ 雨が降るとスケート面のグリップが著しく低下したり、感電の危険が生じる可能性がある。
- ❖ 会場内または会場付近で落雷が発生する危険性。
- ❖ 大気汚染の問題、低温、または選手に潜在的な健康被害を引き起こす極度の暑さ。
- ❖ 天災その他の不可抗力事象。
- ❖ スコアリング、結果、またはタイミングシステムに影響を与える重大な誤動作。
- ❖ 競技中に会場内で選手が巻き込まれた重大事故。

- 4.3.2. これらの要因やその他の予期せぬ要因により重大なリスクや危険な状況が発生した場合、主席審査員は競技会主催者および会場にいれば技術委員会メンバーと連携して状況を評価し、可能であれば、要因を中和または軽減するための代替解決策を提案する。
- 4.3.3. 不測の事態が発生した場合、イベントスケジュールとその関連ステータスは変更される可能性がある:
- 4.3.3.1. 遅延: セッションが予定どおりに開始されず、同じ競技日の後のセグメントに開始する必要がある場合、遅延が発生する可能性がある。すべての選手は会場エリアで待機する。延期された開始時間については、できるだけ早く通知する。現在の大会日に開始を延期できない場合は、ステータスが再スケジュールまたは中止に変更される。
- 4.3.3.2. 中断: セッション開始後、予期せぬ中断が発生する場合があります。再開の日時については、できるだけ早く通知する。  
セッションが当該競技日中に完了できない場合、ステータスは再スケジュールまたは中止に変更されます。以前に競技した選手の成績は、新しい日時と開始時間に繰り越されます。不完全な演技は中断された時点から続行されるか、再開が認められるか、主席審査員は状況を考慮して影響を受ける選手にとって最も公平な選択肢を決定するものとする。
- 4.3.3.3. 延期: 遅延または中断されたセッションは、同じ競技日の後のセグメントに延期される。延期された開始時刻が通知される。  
延期できない場合は、その後、ステータスが再スケジュールまたは中止に変更されます。
- 4.3.3.4. 再スケジュール: 当初予定されていた開始日時に開催できない場合、セッションのスケジュールを変更する場合があります。新しい日付と時刻が通知される。イベントスケジュールが利用可能な時間制限内にセッションを再スケジュールできない場合は、ステータスが中止に変更されることがある。
- 4.3.3.5. 中止: 予備日を含むイベントスケジュールの空き時間内に再スケジュールできないセッションはキャンセルされる。  
このような場合主席審査員は、会場に出席する場合は技術委員会のメンバーと連携して、影響を受けるセッションの結果を検証し発表できるかどうかを決定するものとする。

#### 4.4. ウォーミングアップエリア

- 4.4.1. 競技会場が許可する場合は、選手のためのウォーミングアップエリアを設けなければならない。このエリアの表面は競技エリアと同等でなければならない。

#### 4.5. 世界ランキング

- 4.5.1. グループ分けとスタート順の管理に使用される世界ランキングリストは、大会開始の2週間前にワールドスケートウェブサイトで公開される最新のものとする。

## 5. フリースタイルスラローム クラシック

選手は、自分の選んだ音楽に合わせて振り付けされた演技を準備し、競技会で決められた時間内に演技する必要がある。

### 5.1. 競技エリア

5.1.1. 3本のコーンラインがあり、各ライン間の間隔は2メートルとする。

5.1.2. コーンラインの順序は、審査員席に最も近いラインから始めて、50 cm、80 cm、120 cm とする。

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

5.1.4. 各コーンラインの中心は、審査員席のテーブル中心に揃える。

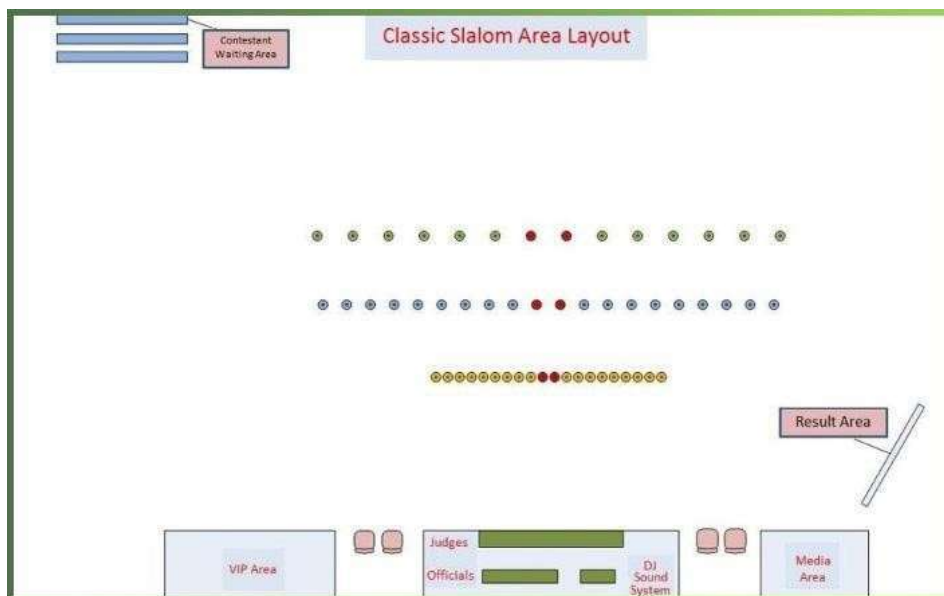


図2: フリースタイルスラロームクラシック競技エリア配置

### 5.2. 競技規則

5.2.1. フリースタイルスラロームクラシックは1ラウンドのみだが、区分に多くの選手がいる場合は予選ラウンドを設定することが可能である。

5.2.2. 予選ラウンドでは、上位の選手は自動的に予選免除となり、残りの選手はグループに分けられ、主席審査員が予選免除となる選手の人数、予選グループの数、および予選から決勝に進む選手の人数を決定する。予選免除となる選手の人数は、決勝に出場する選手の総数の半分を最低限とする必要がある。（例：決勝に20人の選手がいる場合、少なくとも10人は予選免除となる必要がある）

5.2.3. 予選ラウンドのグループ分けは、以下の配分に従うものとする。

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人の選手の区分における予選グループ分けの例である。

上位16名が予選免除で決勝ラウンドに進出し、17位から40位までの選手は複数の(例えば4つの)予選グループに分けられる。

各予選グループの上位(例:上位2名)のみが決勝に進出し、2回目の滑走を行う。決勝ラウンドには予選免除選手16名と予選通過選手(例:8名)が参加する。つまり、16名+8名=24名の選手が出場する。

図3:フリースタイルスラロームクラシック予選グループ作例

予選ラウンドの競技規定と要件は、決勝ラウンドと同じである。決勝ラウンドには、事前予選を通過した上位選手と予選を通過した選手が含まれる。

- 5.2.4. 選手の演技開始順は、最新の国際世界ランキングに基づき、最下位から開始される。ランキング外の選手は、リストの先頭にランダムに追加され、最初に演技を行う。
- 5.2.5. 選手は50cm、80cm、120cmの3つのコーンラインすべてで演技し、すべてのコーン間隔を通過しなければならない。
- 5.2.6. 一人の選手が演技を終えると、審査員が前の選手の採点をしている間、次の選手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. 指導者や団体代表は、結果発表を待つ間、選手に付き添って結果発表エリアに行くことができる。

### 5.3. 制限時間の要件

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

5.3.2. 計測は音楽が始まった時に開始される。選手の準備ができたなら音楽が開始される。

5.3.3. 選手が演技終了を合図するか、音楽が止まった時点で演技は終了する。

## 5.4. 衣装

5.4.1. 衣装は、品位がありスケートに相応しいものであれば、楽曲の特性を反映しても構わない。

5.4.2. 衣装は過度に露出したり性的なものであってはならない。

5.4.3. アクセサリーや小道具とは、選手が演技中に使用する外部の物品（例：手持ちの物）を指す。これらの道具の使用は、選手の失格につながる。ヘアバンド、リストバンド、装飾品など、衣装の一部となるアクセサリーは、安全上のリスクがない限り、許可される。

5.4.4. 演技中に衣装やアクセサリーの一部を意図的に取り外したり投げたりした場合は道具とみなされ、それに応じた扱いとなり失格となる。

5.4.5. 通常のメイクアップ以外のマスクやフェイスペイントの着用は禁止されている。

5.4.6. 不明確または異議のある衣装の問題は、主席審査員が解決するものとし、その決定が最終となる。

## 5.5. 演技の振る舞い

5.5.1. 特に審査員に対して、無礼な（性的、暴力的、侮辱的）動きやジェスチャーは不適切であり、選手は罰則を受けたり失格になったりする可能性がある。

## 5.6. 演技の音楽

5.6.1. 人種差別的、政治的、宗教的、暴力的、同性愛嫌悪的、性差別的、またはその他の不快な内容を含む音楽の使用は固く禁じられる。これには、明示的または暗示的にそのような内容を促進または美化する歌詞、テーマ、または連想が含まれる。

5.6.2. 演技で使用されるすべての音楽は、競技および関連イベントにおける政治的および宗教的中立を保障する規則50を含むオリンピック憲章の原則を尊重する必要がある。また、音楽はすべての著作権およびライセンス要件を遵守する必要がある。

選手は、演技で使用する音楽に関する適切な権利を取得する責任を負う。

- 5.6.3. これらの規則に違反した場合、ポイントの剥奪、ランキングの降格、失格、金銭的ペナルティなどを含む懲戒処分が科せられる場合がある。大会終了後、第三者、権利者、または運営団体からの苦情や著作権侵害の申し立てがあった場合、同様の制裁が遡及的に適用される場合がある。

## 5.7. 成績評価基準

フリースタイルスラロームクラシックの選手の演技の結果は、技術スコアと芸術スコアの2種類の採点基準に基づいている。芸術スコアは、技術的なスキルレベルに部分的に依存する。

### 5.7.1. 技術スコア

技術スコアは以下の要素に基づく：

- 5.7.1.1. **Difficulty of slalom trick: 技の難易度**（付録A：フリースタイルスラロームトリック表参照）。技術スコアは、選手が行う「フリースタイルフットワーク」にも影響される。難易度、スピード、そして動作の多様性は、より高い技術スコアに結び付く。基本的またはシンプルなフリースタイルフットワークは、技術スコアの低下につながる要因となる。トリックがトリック表の基本的な採点基準（平均的スピード、80cmコーンライン、回転トリックの場合は最低3回転、シッティング、ジャンピング、ウィール、その他のファミリーに属するトリックの場合は4コーン）を満たしている場合、審査員はトリックレベル（トリック表より）に従うことが必須である。
- 5.7.1.2. **Variety: 多様性** 選手は、シッティング、スピン、ウィーリングなどのさまざまなスラロームトリックを組み込み、実行することを推奨する。
- 5.7.1.3. 演技中のトリック表に記載されている基本採点基準を満たすトリックの最小数は8つ（異なるファミリーや任意の割合）である。選手がこれより少ないトリックを実行した場合（または成功したトリックが8つ未満の場合）、審査員によって技術スコアの多様性が減点される。
- 5.7.1.4. **Continuity: 連続性** 選手が継続的に動けるように、トリックを組み合わせる必要がある。
- 5.7.1.5. **Speed and rhythm: 速度とリズム** 選手のスラロームの速度は、スラロームの技術的難易度に影響する。速度の変化が制御されていることは、トリックの制御が優れていることを示している。

## 5.7.2. 芸術スコア

審査員は、選手が披露した「ショー」を芸術スコアに反映させる。身体の動き（ダンス要素）、フリースタイル、音楽、パワーをうまく組み合わせ、完璧な演技を作り上げられる個人能力が問われる。これらすべての要素が共通の方法で組み合わせられ、論理性を持つ必要がある。

芸術的スコアは、以下のガイドラインの範囲に従うこと：以下の基準に基づく、技術スコア±10:

### 5.7.2.1. **Body Performance:** 身体と演技

身体を使った演技は芸術スコアにおいて重要な要素である。選手は、体の動きをスケートに融合させる能力、腕、背中、脚の同期における優れた論理性を示す必要がある。

審査員は、以下の基準に従って身体と演技を評価します:

- ❖ 芸術的評価が大幅に低下する - 身体と演技が欠如している。選手はトリックやそれらの移行中に身体を制御できず、スケートの動きに無理やり従わされる。
- ❖ 芸術的評価は低下する - 身体と演技はほとんど見られなくなる。または、スラロームと関係のないダンスの動き（停止中、コーンライン外など）で隠れてしまっている。
- ❖ 芸術的評価はほぼ0程度 - 身体と演技は存在し、審査員は手と足の同期に論理性を感じ取ることができ、概ね良好に見える。
- ❖ 芸術的評価が上がる - 非常に優れた身体と演技、身体は選手の動きを反映し、腕と脚は同期し、トリックを反映し、スラロームに関連する振り付けも示している。

### 5.7.2.2. **Music Expression:** 音楽と表現

音楽の選択は、選手のスケートスタイルを補完し、一貫性のあるものでなければならない。演技は、音楽の雰囲気、リズム、スピードを表現するために、音楽のテンポに合わせて振り付けされるべきである。音楽のリズムに合わせてトリックを実施することは、達成の度合いを示すことにもつながる。

### 5.7.2.3. **Trick Management:** トリックの管理

この基準は、音楽とコーンラインの両方の中でトリックを配置することに関連するものである。

振り付けは音楽の切れ目や変化に合わせて調整する必要がある。選手は、難しいトリックをコーンラインの端だけでなく、コーンライン内に配置することが推奨される。演技のすべての局面はコーンラインの内側で行われるべきである。選手がコーンラインの外側で多くの時間を費やした場合、トリックの管理のスコアは減点される。

5.7.2.4. 芸術スコア詳細表:

	Body Perf.	Music Exp.	Trick Man.	Extra	
+10	スケートや振り付けに機能的な頭、腕、手のダイナミックな使用	スケーティングは音楽のリズムに合わせて非常に良く、そのダイナミクスを反映しています。難しいスケーティングパートでも音楽の解釈が素晴らしい、感情に訴えかける説得力のあるショーと個性が光ります。難しい技も音楽に合わせて繰り出されます。	スケーティングのバリエーションマッチングを論理的に活用することで、パフォーマンスの大部分でブレイクやダイナミクスの変化が生まれます。スケーティングはすべてコーンライン内で行われ、難しいトリックはラインの中央部分で繰り広げられます。パフォーマンス時間全体がスケーティングに費やされます。	芸術的な側面において、特に優れたパフォーマンスには追加ボーナスが与えられます。	+10
+9					+9
+8					+8
+7					+7
+6					+6
+5					+5
+4					+4
+3					+3
+2					+2
+1					+1
0	頭、腕、手は自然で安定した位置にあり、スケートの機能的な論理では使用されません。	スケーティングは適度に使われており、時には音楽に合わせてリズムを取っている。音楽の解釈は適度で、特に簡単なスケーティングパートでは、未熟で説得力のないパフォーマンスとなっている。音楽に合わせて演技されているのは、簡単なトリックのみである。	いくつかの動きのシーケンスは音楽のダイナミクスと変化に合わせています。スケーティングはコーンラインの内側で適切に行われ、トリックはラインの終わりでのみ実行されます。スケーターはスケートをしない時間も設けています。	追加ボーナスもマイナスもなし	0
-1					-1
-2					-2
-3					-3
-4					-4
-5					-5
-6					-6
-7					-7
-8					-8
-9					-9
-10	頭は不自然な姿勢に固く傾き、地面を見つめています。腕と手は不規則に動いたり、不自然な姿勢に固くなっています。	スケートは音楽のテンポや強弱とは無関係です。音楽の解釈は鈍く、演技は雑で、個性がない。すべての技は音楽のテンポとは無関係に演じられる。	音楽の強弱の変化に関係なく、動きがランダムまたは非論理的に配置されています。コーンラインの外側でスケートをしすぎています。スケーターはスケートをしないで時間を無駄にしすぎています。	完全な不足と芸術的才能の完全な欠如により、追加のマイナスが課せられる。	-10

5.8. 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。この競技は2つの要素で構成されており、技術スコアは10~60点、芸術スコアは0~70点となる。最終得点は最も近い0.5点単位に四捨五入され、最終結果を決定する。

5.8.1. トリックの標準評価と一般要件

5.8.1.1. トリック基準評価は、審査員が選手のトリックの習得能力を判断するための基準となる。平均的な滑走状況として、80cmのコーンライン上で、トリックが滑らかかつ速く実行されることを前提としている。

5.8.1.2. トリックは最低4つのコーン、または3回転以上で実行されなければならない。

5.8.1.3. 同じまたは異なるファミリーのトリックから別のトリックへの移行、足の切り替え、または方向転換は許可されている。ただし、それらの移行は一時停止せずに行う必要がある。

5.8.1.4. トリックとその移行は、選手によって明確かつ正確に行われるべきである。審査員がトリックの出来栄えについて疑問点（トリックの質、タッピング、コーンやスピンの数、ジャンプ中の地面への接触、軌道の崩れなど）がある場合、審査員はトリックやその移行を承認せず、正しく実行された部分のみを採点すること。

## 5.9. トリックファミリーと特定の要件

### 5.9.1. **Sitting tricks:** シットイングトリック

選手はコーン上で演技する時は、常に腰が膝より下か膝の高さにあるしゃがんだ姿勢を保たなければならない。

### 5.9.2. **Jumping tricks:** ジャンピングトリック

両足が同時に空中に浮かんでいる必要がある。

### 5.9.3. **Spinning tricks:** スピニングトリック

選手は回転するとき少なくとも1つの車輪が地面に接し、回転中はコーンラインの内側に留まらなければならない。

### 5.9.4. **Wheeling tricks:** ウィーリングトリック

前方でも後方でも直線的な方向に、コーンラインの内側で、ウィールが1つだけ地面に触れているトリック。下位トリックはウィールが2つ/脚が1つ/脚2つが地面に着いている。

### 5.9.5. **Others tricks:** アザーズトリック

シットイング、ジャンピング、スピニング、ウィーリングなどに含まれないトリック。

## 5.10. 罰則評価基準

### 5.10.1. 制限時間の罰則

選手が105秒未満または120秒を超えて終了した場合、10ポイントの罰則が科せられる。

### 5.10.2. 移動したコーンとコーン間隔を逃したことに対する罰則

5.10.2.1. 蹴られたコーン、または中心点が見えるほどにコーンマークから外れたコーンには、1点の罰則が課せられる。

5.10.2.2. 例外的なケースとして、選手がコーンをコーンマークの外に蹴り出し、そのコーンがコーンマーク内に戻った場合、そのコーンには罰則はない。

5.10.2.3. コーンが他のコーンにぶつかった場合、コーン1つにつき1点の罰則が与えられる。

選手がコーンを動かした場合、1点の罰則が課せられる。動かしたコーンが別のコーンをマークから押し出した場合、2点の罰則が課せられる (1つにつき1点)

5.10.2.4. 選手は3本のコーンラインで示された各コーン間隔をコース全体にわたって通過する必要がある。

選手が演技中に6つ以上のコーン間隔を通過できなかった場合、5点の罰則が課せられる。

注：選手が演技開始時にコーン間隔を逃したが、その後に通過した場合、そのコーン間隔は逃したものとしてカウントされない。

### 5.10.3. 失敗の罰則

演技中のバランスの喪失、転倒、これらの失敗は罰則の対象となる。バランスの喪失はスコアリング審査員によって罰則が課せられる。転倒はペナルティ審査員によって罰則が課せられる。(5.10.3.2参照)

5.10.3.1. バランスの喪失の場合、罰則の範囲は0.5～1.5点である。

5.10.3.2. 転倒の場合、罰則の範囲は2～5点である

### 5.10.4. 演技の中断

5.10.4.1. 選手が外部からの妨害により演技を中断した場合、中断に対する罰則は適用されない。2回目の演技は最初から開始され、1回目の演技の中断時点から審査される。

5.10.4.2. 選手が内在的な都合により演技を中断した場合、演技が中断された時点までの審査は継続されるが、演技をやり直すことは認められない。選手には内在的な中断による5点の罰則が課される。

### 5.10.5. 期限を過ぎた音源提出

5.10.5.1. 提出期限を過ぎて選手の音源が送られた場合、10点の罰則が科せられる。

5.10.5.2. チームリーダーミーティングの終了までに、またはチームリーダーミーティングがない場合には競技前日の現地時間午後6時までに選手の音源が届かなかった場合、その選手は競技に参加できない。

5.10.6. トリックの不足とファミリーの不足

- ❖ 選手が実行するトリックが少ない場合(または成功したトリックが8つ未満の場合)、選手は、成功しなかったトリックごとに2点を技術スコアの多様性評価からスコアリング審査員によって減点される。
- ❖ 選手が5.8に記載されているファミリーの各種類に少なくとも1つのトリックを実行しなかった場合、成功しなかったファミリーごとに、技術スコアの多様性評価で3点の減点がスコアリング審査員によって科せられる。

5.10.7. ペナルティ審査員詳細表

違反の種類	罰則点	説明
転倒	2	演技に影響しない軽い転倒。
影響のある転倒	5	地面に激しく転倒する。
制限時間	10	演技が制限時間範囲（105～120秒）の前または後に終了する。
演技の中断	5	選手による演技の中断は、主席審査員の裁量に委ねられる。
コーンの移動	1	移動(またはキック)されたコーンごとに
コーン不通過	5	5個を超えたコーン間隔不通過。
衣装の落下	2	メガネを含む衣装の落下。

衣装の道具利用	DQ	衣装を小道具として利用する。
音源の罰則	10	提出期限を超えて音源提出。

5.11. コーンピッカー

5.11.1. コーンピッカーは、演技が終了した後、移動したコーンを交換する前に、ペナルティ審査員の指示を待たなければならない。

5.11.2. コーンピッカーは職務中にスケート靴を履いてはならない。

5.12. 順位

5.12.1. スラロームクラシックの予選グループと決勝ラウンドの両方において、順位は同じ標準化された方法を使用して決定される:

各スコアリング審査員は、得点に基づいて各選手に個人順位を割り当て、そこからペナルティ審査員によって評価された罰則点が直接差し引かれる。これらの個人順位は、ビクトリーポイントシステムを使用して処理される(詳細については付録Bを参照)。

5.12.2. 最終順位には、参加するすべての選手が含まれ、次のように決定される。  
 決勝ランキング:決勝ラウンドに進出した選手は、決勝ラウンド順位の結果に応じて最初に順位付けされる。予選選手ランキング:最終ラウンドに進出できなかった選手は、最下位の決勝ランキングの直後に順位付けされる。それぞれの順位は、予選グループランキング内での順位に基づいて決定される。

5.12.3. 予選ラウンドと最終順位には、以下の情報を表示すること。

- ❖ 総合順位
- ❖ 姓と名
- ❖ 国名
- ❖ 罰則点
- ❖ 審査員毎の順位
- ❖ カウントされた罰則を示す備考フィールド。(落下/移動したコーン/コーン不通過/逃したファミリー/達成しなかったトリック/音楽/...)

## 6. フリースタイルスラローム ペア

2人の選手が、自分の好きな音楽に合わせて振り付けされた演技を準備し、大会で指定された時間内に演技する。得点は、技術だけでなく、同期と音楽表現に基づいている。

### 6.1. 競技エリア

ペアスラローム競技エリアはクラシックスラローム競技エリアと同一とする。(5.1参照)。

### 6.2. 競技規則

6.2.1. 順序を除き、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と同じである(5.2参照)。

6.2.2. ペアフリースタイル競技の順序は、ペアフリースタイル国際世界ランキングに基づいて決定される。ペアのランキングは、ペアを構成する2人の個人ランキングを合計して決定される。

6.2.3. 世界選手権、大陸選手権、地域選手権の場合、両選手は同じ国を代表しなければならない。

6.2.4. 選手は、同じ競技会で複数のペアで競技することはできない。

### 6.3. 制限時間の要件

6.3.1. ペアスラロームの制限時間は、クラシックフリースタイルスラロームと同じである(5.3参照)。

6.3.2. ペアスラロームのタイミングは105～120秒(1分45秒～2分)である。

### 6.4. 衣装

衣装の規則はクラシックフリースタイルスラロームと同じである(5.4参照)。

### 6.5. 演技の振る舞い

演技の振る舞いの規則は、クラシックフリースタイルスラロームと同じである(5.5参照)。

### 6.6. 演技の音楽

演技の音楽の規則は、クラシックフリースタイルスラロームと同じである(5.6参照)。

## 6.7. 成績評価基準

ペアスラロームの演技の結果は、技術スコア、芸術スコア、同期スコアの3種類の採点体系に基づいて評価される。芸術スコアと同期スコアのどちらも、技術的なスキルレベルに部分的に依存する。

### 6.7.1. 技術スコア

技術スコアの規則は、クラシックフリースタイルスラロームと同じである(5.7.1参照)。

### 6.7.2. 芸術スコア

芸術スコアの規則は、クラシックフリースタイルスラロームと同じである(5.7.2参照)。

### 6.7.3. 同期スコア

6.8.3.1. 同期スコアは、技術スコア±10のガイドライン範囲に従う必要がある。

6.8.3.2. 2人の選手の演技は、同じ体の協調性とタイミングを保ち、同じ方向に同じ動きをしなければならない。バリエーションは可能である。:例、かかと／つま先、前／後、左／右など、

6.8.3.3. 鏡面同期は同期スコアの一部としては評価されず、芸術スコアに含まれる。

6.8.3.4. 得点は2人の選手間の距離を考慮して算出される。演技全体を通して互いに近い距離で滑走している選手の得点は高く評価される。

## 6.8. 得点

ペア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200点である。この競技は3つの要素で構成される。技術スコアの最高得点は60点、芸術スコアの最高得点は70点、同期スコアの最高得点は70点である。最終得点は最も近い0.5点単位に四捨五入され、最終結果を決定する。

6.8.1. 技術スコアは、スキルの低い選手に基づいて評価する。

## 6.9. 罰則評価基準

罰則の採点はクラシックフリースタイルスラロームと同じである(5.10参照)。

## 6.10. コーンピッカー

コーンピッカーの規則は、クラシックフリースタイルスラロームと同じである(5.11参照)。

## 6.11. 順位

最終順位の規則はクラシックフリースタイルスラロームと同じである(5.12参照)。

## 7. スピードスラローム

選手は片足でできるだけ速くコーンラインを滑って通り抜ける。

### 7.1. 競技エリア

すべての計算・計測はコーンラインの中心から行うこと。

7.1.1. 20個のコーンを80cm間隔で2列に並べる。コーンラインは3m間隔で配置される。

7.1.2. 2本のコーンラインの間には、等間隔に仕切りを設置しなければならない。仕切りの長さは15.2m以上、高さは15cmから20cmとする。

7.1.3. 予選フェーズ(タイムトライアル)では、40cm間隔で2本の平行するスタートラインを設定すること。各選手のスタート地点は、幅2mのボックスで示される(図4参照)。

7.1.4. 決勝フェーズ(KO)ではスタートラインは1本のみである。

7.1.5. 最初のコーンの中心マークは、最も近いスタートラインから12m離れたところに設置される。エンドラインは、最後のコーンの中心マークから80cm離れたところに設置される(図4、図5参照)。

7.1.6. 各コーンラインの全長は、 $12 + (19 \times 0.8) + 0.8 = 28\text{m}$ として計算される。電子式計測器は、予選ラウンドと決勝ラウンドの両方で使用する必要がある。

7.1.6.1. 予選ラウンド中は、スタートラインゲートセンサーは地面から40cm(±2cm)の高さに設置し、エンドラインゲートセンサーは地面から20cm(±2cm)の高さに設置する必要がある。サウンドスピーカーは、選手の後ろ中央に設置すること。

7.1.6.2. 決勝ラウンドでは、スタートラインゲートセンサーはなく、エンドラインゲートセンサーを地上20cm(+/- 2cm)に設定する必要がある。

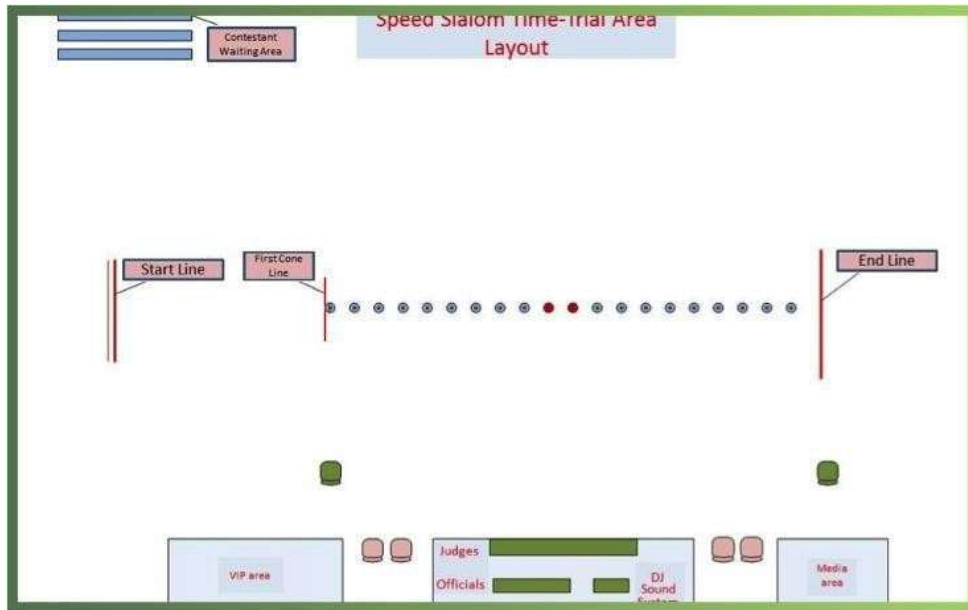


図 4: スピードスラローム競技エリア配置: 予選ラウンド (タイムトライアル)

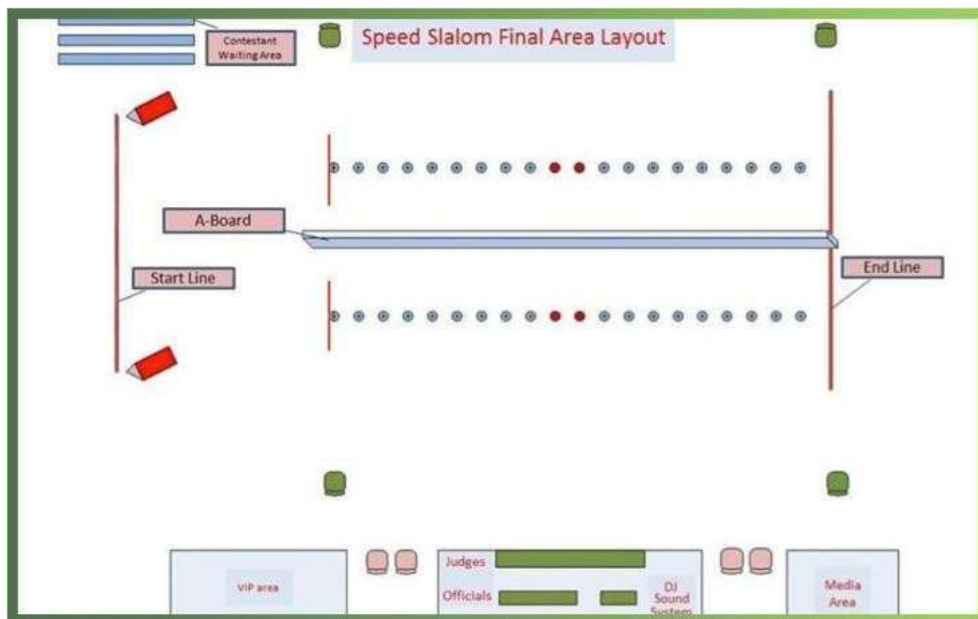


図 5: スピードスラローム競技エリア配置: 決勝ラウンド (KOシステム)

## 7.2. 競技規則

スピードスラロームは、個々のタイムトライアルに基づく予選フェーズと、ノックアウトのグループ分けに基づく決勝フェーズ(KOシステム)の2つのフェーズで構成されている。

7.2.1. 予選フェーズ (タイムトライアル)

選手1人につき2回のフリースタートラン(トライ)が行うことができる。予選順位には、2回のうち最も良いタイムのランのみが反映される。上位タイムの選手が決勝に進出する。

7.2.1.1. 選手の最初のランの順番は、最新の国際世界ランキングに基づき、最下位から順に行われる。ランキング外の選手はリストの先頭にランダムに追加され、最初にランすることになる。

7.2.1.2. 選手の2回目のランの順番は、1回目のランの順位に基づいて、最下位の順位から順に行われる。ランクのない選手(記録なし)はリストの先頭にランダムに追加され、最初にランをする。

7.2.1.3. 選手数と主席審査員の裁量により、上位4名、8名、16名、32名、または64名の選手が決勝ラウンドに進出する。(図6、図7参照)。

7.2.1.4. 予選ラン2ラウンドで失格(DQ)となり、タイムが記録されない選手は、決勝フェーズに参加する資格がない。

7.2.2. 決勝フェーズ (KO システム)

7.2.2.1. 予選通過選手は、2人ずつグループ分けされる。1位通過選手と最下位通過選手、2位通過選手と最後から2位通過選手、などである。(図6、図7参照)

7.2.2.2. 最初に2ランを獲得した選手は次のラウンドに進み、もう1人は敗退となる。

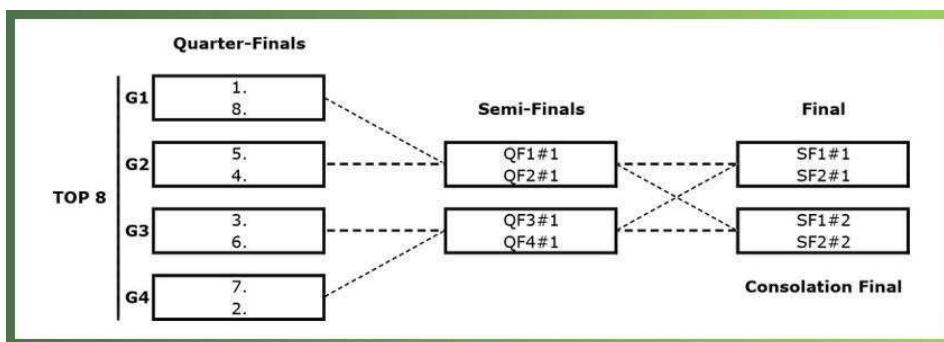


図6: KOシステムグループ分け(8人)

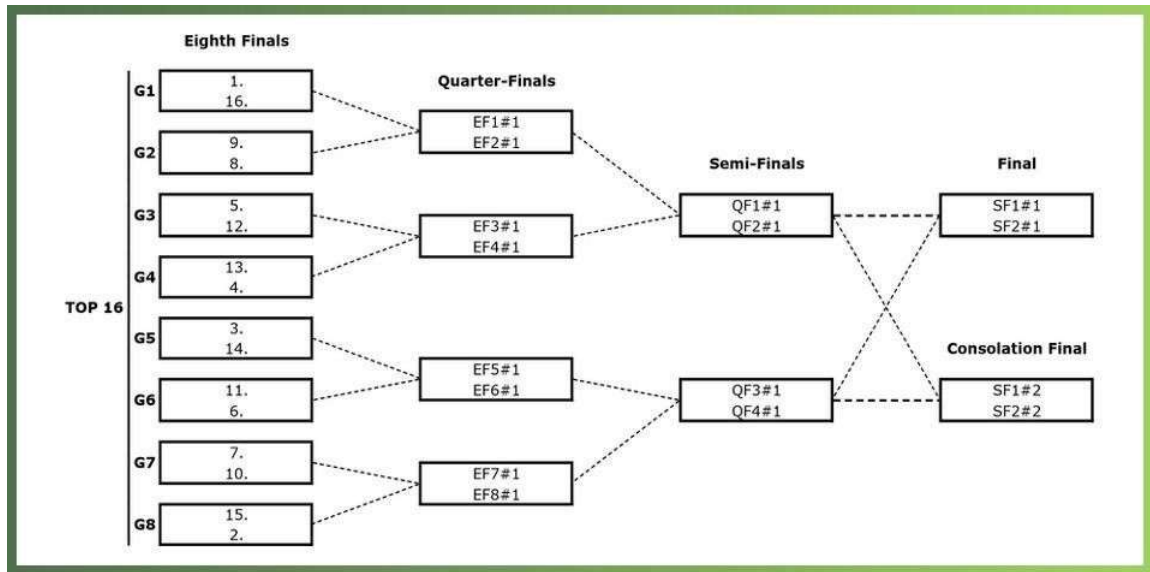


図7: KOシステムグループ分け(16人)

- 7.2.2.3. 予選通過選手が正当な理由なく棄権した場合、その成績は無効となり、グループの残りの選手が次のラウンドに進む。
- 7.2.2.4. 5回のラン後にグループに勝者がいない場合、予選順位が上位の選手が勝者と宣言され、次のラウンドに進むことができる。
- 7.2.2.5. 準決勝ラウンド終了後、各準決勝グループの勝者は決勝ラウンドで1位と2位を競い、残りの2人の選手は、スモール決勝で3位と4位を競う。
- 7.2.2.6. 各選手は、各ラウンド中に15秒のタイムアウトを要求することができる。

### 7.3. スピードスラローム要求事項

#### 7.3.1. スタートとスタートの合図

##### 7.3.1.1. 予選フェーズ (タイムトライアル)

- ❖ フリースタート予選のスタート合図は、「On Your Marks(オン・ユア・マーク)」に続いて「Ready(レディ)」である。
- ❖ 選手はスタート合図「Ready」から5秒以内にランを開始しなければならない。そうでない場合は、不正スタートの警告が下される。2回連続で不正スタートした場合は、そのランは無効となる。

- ❖ 「Ready」の後、選手の前足はスタートボックス(40cm x 2m)内になければならない。また、ウィールを含む前足のどの部分も、前後のスタートラインに触れてはいけない。

後ろ足の一部はバックスタートラインに触れてもよい。両足ともスケートの一部は地面に触れていなければならない。選手の前足が床のボックスから離れた後は、ボックス内に完全に戻したり、一部または全部をバックスタートラインの後ろに置いたりしてはならない。選手の体の揺れは許容される。選手の体のどの部分でもゲートビームを越えた時点で計測が開始される。

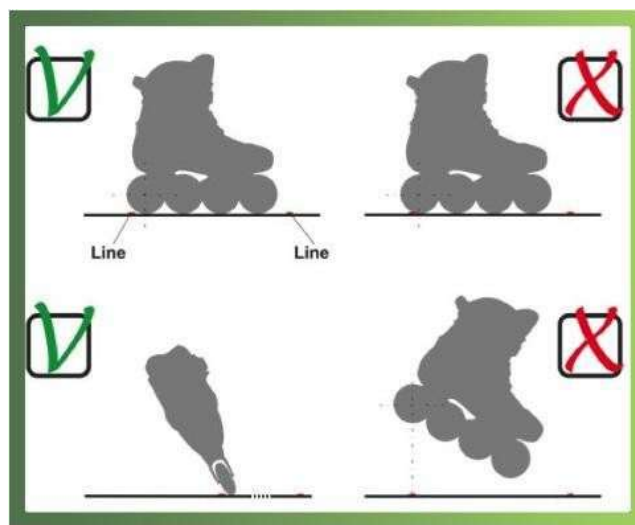


図8: スタートボックス内の前足の位置

### 7.3.1.2 決勝フェーズ (KO システム)

決勝フェーズのスタート合図の手順は次のとおりである。“On Your Marks(オン・ユア・マーク). Set(セット). [Beep Signal(ブザー音)]”

- ❖ “On your marks”: 選手は3秒以内に準備を整え、スタートの姿勢を取らなければならない。さもなければ、不正スタートの警告が出される。
- ❖ “Set”: “Set”の指示の後には、いかなる動きや体の揺れも許されない。さもなければ、選手は不正スタートの警告を受ける。
- ❖ Start Signal (“Beep”): 選手はスタート信号(「ブープ」)が鳴るまで待たなければならない。そうしないと、不正スタートの警告が出される。
- ❖ 選手の前足はスタートラインより後ろで、ウィールを含め、前足のどの部分もスタートラインに触れてはいけない。両足のスケート、あるいはその一部が地面に接し、かつ転がってはならない。ウィールがスタートラインを越えてはいけない。

## 7.3.2 コーンラインへの進入

コーンラインに垂直で最初のコーンの前端と同じ高さの線が、スピードアップエリアの終わりとスラロームエリアの始まりを示す。

7.3.2.1. 選手は片足でコーンラインに進入しなければならない。スケートの最初の部分、つまり最初のウィールの前部またはつま先がコーンラインの進入点となる。滑走中は1輪で滑走しても構わない。選手はこれに対してペナルティを受けない。

## 7.3.3 エンドライン

7.3.3.1. 選手は、少なくとも1つのウィールが地面に接した状態で、滑走足でエンドラインを通過しなければならない。

## 7.4 罰則評価基準

### 7.4.1 スタートラインの罰則

7.4.1.1. 選手が“On your marks”の指示から3秒以内に静止しない場合、不正スタートの警告が与えられる。

7.4.1.2. “Set”コマンドの後は、いかなる動きや体の振動も許可されず、そうでない場合は不正スタートの警告が発せられる。

7.4.1.3. 選手がスタート信号(ブープ音)より前にスタートした場合、不正スタートの警告が与えられる。

7.4.1.4. 選手1人につき、ラウンドごとに1回までの不正スタートが認められる。選手が同じラウンド中に2回目の不正スタートを犯した場合、そのランは失格となる。そのラウンド中に3回目の不正スタートを犯した場合、そのラウンド全体から失格となる。

❖ 例1: 選手1は1本目のランで1回、2本目のランで2回目の不正スタートを犯した。したがって、選手1は2本目の滑走から失格となる。

❖ 例2: 選手1は準々決勝で1回の不正スタートを犯した。これは準決勝には持ち越されない。したがって、選手1は準決勝でも1回の不正スタートが許される。

### 7.4.2 最初のコーンの罰則

7.4.2.1. 選手がコーンラインに入る際に片足で進入しなかった場合、最初のコーンはミスコーンとみなされ、コーンペナルティが課せられる。この最初のコーンが蹴られたり動かされたりした場合は、ペナルティは1つだけ課せられる。

- 7.4.2. 選手が2つ目のコーンを通過する際に片足で立っていない場合は、そのランは無効となり、記録は与えられない。
- 7.4.3. スラロームの罰則
- 7.4.3.1. 選手が滑走足を交換したり、フリー足がエンドライン前で地面に触れたりした場合、そのランは無効となり、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. 最初に滑走足がエンドラインを越えなかった場合、ランは無効になり、記録は与えられない。
- 7.4.4.2. エンドラインを越えてジャンプすることは禁止されている。そうした場合、そのランは無効となり、記録は与えられない。選手がエンドラインより前に着地した場合に限り、エンドラインより前にジャンプすることは許可される。
- 7.4.5. コーンの罰則
- 7.4.5.1. コーンを蹴ったり、コーン間隔を逃したりした場合は、選手の記録に+0.2秒の罰則が加算される。
- 7.4.5.2. マーキングセンターが見えたコーンはキックコーンとみなされ、選手の記録に+0.2秒の罰則が追加される。
- 7.4.5.3. コーンの移動でマーキングセンターが目視されていない場合は、罰則は課されない。
- 7.4.5.4. 移動したコーンがコーンマーク内に戻り、センターを覆うような特別なケースでは、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倒した場合、両方のコーンに+0.2秒の罰則が課せられる。例：選手がコーンを移動した場合、+0.2秒のペナルティが課せられる。移動したコーンが他のコーンを倒しマークが見えた場合、+0.4秒のペナルティが課せられる(それぞれ+0.2秒)。
- 7.4.5.6. 選手が4つを超えたコーンの罰則を受けた場合、そのランは無効となり、記録は与えられない。小規模な競技会では、ランの失格につながるコーンの罰則の数は主席審査員の裁量により決定される。
- 7.4.5.7. 選手の間接的な動作によって動かされたコーンはキックされたコーンとみなされる。
- 7.5. コーンピッカー
- 9.1.4 コーンピッカーの規則は、フリースタイルスラロームクラシックと同じである(5.10参照)。

## 7.6. 順位

### 7.6.1. 予選フェーズ (タイムトライアル) 順位

7.6.1.1. 予選フェーズの最終順位は、各選手の2回のランのベストタイムに基づいて決定される。

### 7.6.1.2. 同順の解決:

選手のベストタイムが同点の場合は、2番目の予選タイムで順位が決定される。同順が続く場合(つまり、両方の予選タイムが同じの場合)、選手のスピードスラローム国際世界ランキングを使用して同点を解消する。それでも引き分けが残っている場合(ランキングがない、または世界ランキングが同一の場合)、コイントスによって最終決定が下される。

7.6.1.3. 予選2本でタイムが記録されなかった選手は、2回の失格(DQ)によるか、1回の失格(DQ)と1回の出走拒否(DNS)の組み合わせによるかに関わらず、最終ランキングでは最下位にランク付けされる。

7.6.1.4. 予選を2本ともスタートしなかった選手(DNS)は、最終ランキングには含まれない。

7.6.1.5. 予選の公式結果では、各選手の2回のランそれぞれについて、以下の情報とともに発表される:

- ❖ タイム: ラン中に記録された純粋な時間。
- ❖ ペナルティ: ラン中に発生した罰則の数。
- ❖ 記録: 最終タイム(タイム+ペナルティタイム×0.2)。

### 7.6.2. 最終順位

このランキングは、決勝フェーズ(KOシステム)を勝ち抜いた選手とそれ以外の選手の両方を含む、競技に参加するすべての選手に適用される。

7.6.2.1. 1位と2位は決勝ラウンドに進出した選手に授与され、そのラウンドの結果に基づいて決定される。

7.6.2.2. 3位と4位は、準決勝ラウンドに進出したが決勝ラウンドに進出できなかった選手に授与される。彼らの順位は、スモール決勝の結果に基づいて決定される。

- 7.6.23. 5位から8位は、準々決勝ラウンドに進出したが、準決勝ラウンドに進出できなかった選手に授与される。彼らの順位は、予選フェーズでのベストタイムに基づいて決定される。
- 7.6.24. 9位から16位は、8位決勝ラウンドに進出したが、準々決勝ラウンドに進出できなかった選手に授与される。彼らの順位は、予選フェーズでのベストタイムに基づいて決定される。
- 7.6.25. このパターンは、その後のすべてのラウンド(例:16th-Finals)で継続され、同じステージで敗退した選手は、予選のベストタイムに従って順位付けされる。
- 7.6.26. 決勝フェーズ(KOシステム)の資格を得られなかった選手は、それらの最終フェーズの最下位選手の直後に順位付けされる。このグループ内での具体的な順位は、タイムトライアルの順位によって決定される。
- 7.6.27. 最終ランキング表では、決勝フェーズに進出した選手の結果が予選と決勝フェーズの両方のベストタイムとともに表示される。決勝フェーズへの出場権を獲得できなかった選手は、予選ベストタイムのみが表示される。

## 8. フリースタイルスラローム バトル

選手は3人または4人の小グループで競い合い、技術で対戦相手を上回るために数回のランをする。ベスト2が次のラウンドに進出する。順位は選手間の直接比較によって行われる。

### 8.1. 競技エリア

フリースタイルスラロームバトル競技エリアは、フリースタイルスラロームクラシックと同じである( 5.1 、図 2参照)。

### 8.2. グループ構成

8.2.1. グループは最新の国際世界ランキングに基づいて構成される。各選手は国際世界ランキングに基づいてリストに順位付けされる。ランク外の選手は、リストの最後にランダムに追加される。

8.2.2. 各グループは最低3名、最大4名で構成される。登録選手数により3名または4名でグループ分けできない場合、または競技時間を短縮する必要がある場合は、主席審査員の判断により予選グループを編成することができる。

8.2.3. 予選グループの場合に限り、主席審査員は例外的に5人の選手を1つのグループにまとめることができる。さらに、予選実施中に限り、競技時間を短縮するため、主席審査員は上位スケーターのみを次のラウンドに進出させる決定を下すことができる。

8.2.4. グループ数は選手の数によって決定される。グループ編成は以下に従う。: 12~16人スケーターの場合 > 4グループ; 18~23人スケーターの場合 > 6グループ; 24~32人スケーターの場合 > 8グループなど(図10、図11参照)。

8.2.4.1. グループが編成され主席審査員によって確定された後、グループ発表後に選手が辞退した場合、選手の再グループ化は行われず、その選手が割り当てられたグループは選手が1人少なくなる。

8.2.4.2. 選手が医学的理由など正当な理由なく棄権した場合、ワールドスケートインラインフリースタイル技術委員会の規定により、当該選手は当該大会および次回大会で罰則を受けるか、または国際世界ランキングポイントを失う可能性がある。

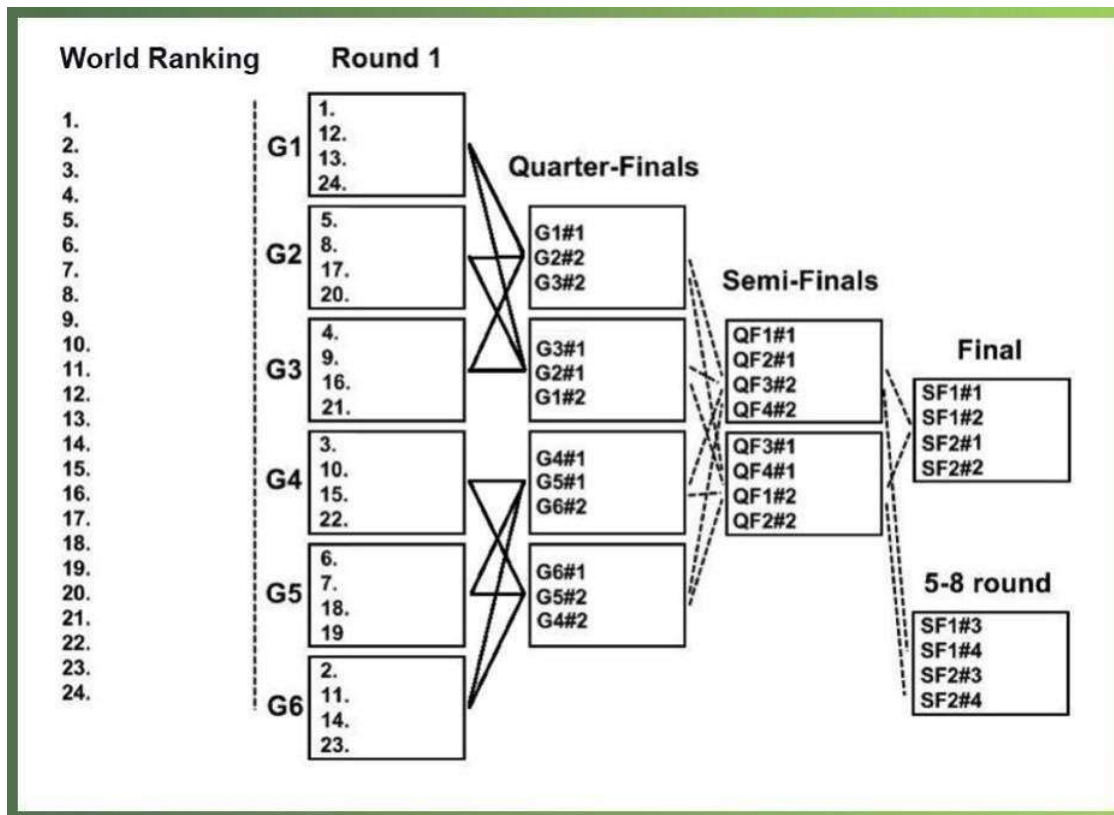


図10: バトルグループ編成表(24人)

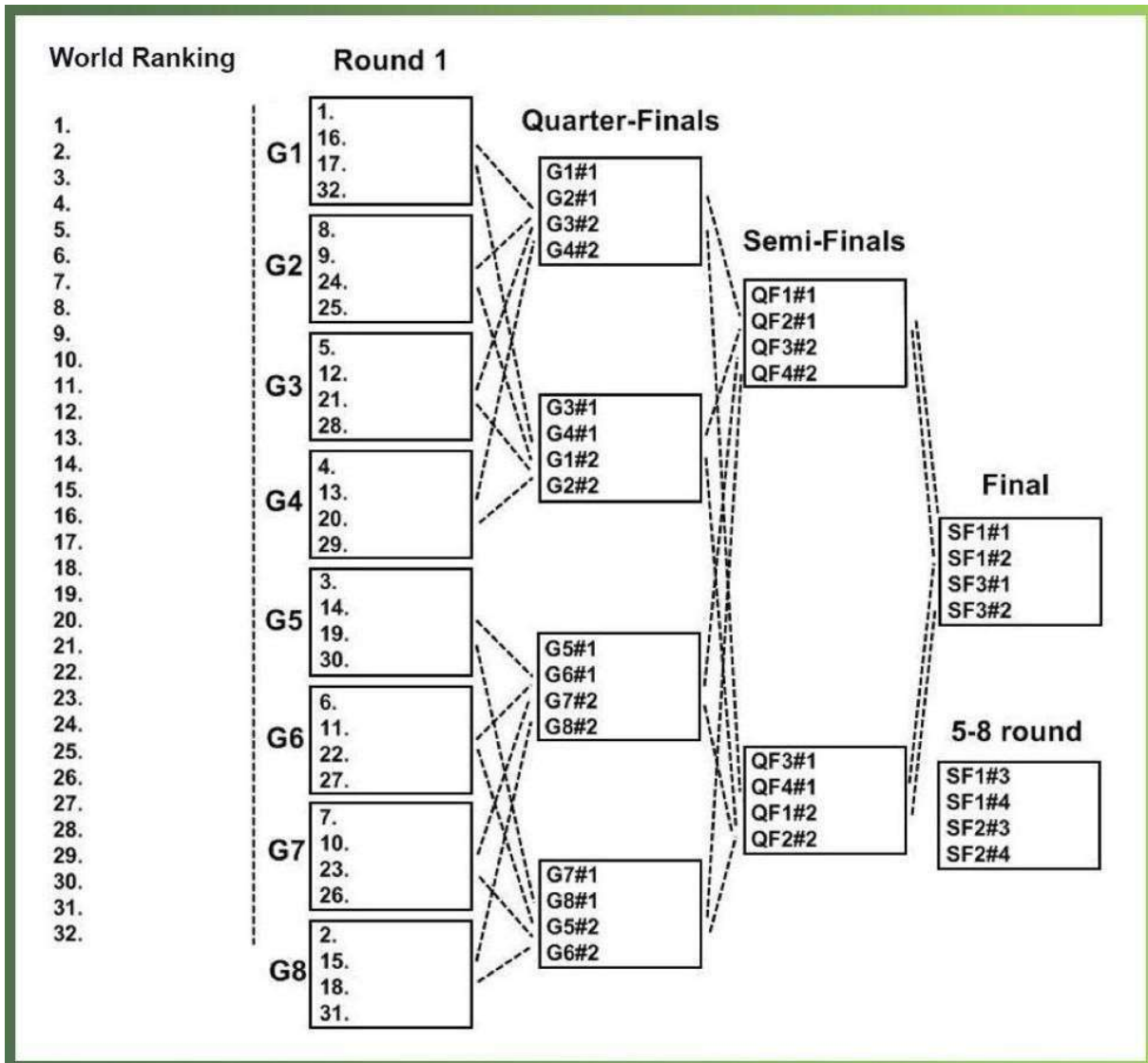


図11: バトルグループ編成表(32人)

### 8.3. 競技規則

8.3.1. グループ内の選手は、同じ回数のランを1本ずつ行う。各ランの制限時間は30秒間である。選手が最初のコーンに入った時点でカウントダウンが開始され、審査員は30秒後に審査を終了する。

8.3.1.1. グループ内のラン数は変更可能である。準々決勝までは、主席審査員の裁量により、選手は2ランまたは3ランを行うことができます。準決勝では、選手はそれぞれ3ランを行うことができる。スモール決勝では、選手はそれぞれ2ランとラストトリック1つを行うことができる。決勝では、選手はそれぞれ3ランとラストトリック1つを行うことができる(8.4項参照)。

- 8.3.1.2. 第1グループの選手は競技エリアでウォームアップ(1~5分)を行うよう指示される。
- 8.3.1.3. その間、MCは選手を紹介し、現在のグループ内での出場順序を発表する。
- 8.3.1.4. 各ランの前は、選手はMCが滑走許可を出すまで待たなければならない。
- 8.3.1.5. DJが音楽を担当する。選手は音楽を選ぶことはできない。
- 8.3.2. ランの実施:
  - 8.3.2.1. 全てのラインや全てのコーンを滑ることは必須ではない。
  - 8.3.2.2. 現在のラウンドの成績のみが考慮され、それ以前のラウンドの成績は考慮されない。
  - 8.3.2.3. 画面に時間が表示されない場合、MCは選手に残り時間を20秒、10秒、5秒と伝えなければならない。
- 8.3.3. グループ最後のラン後:
  - 8.3.3.1. 選手は結果エリアで結果を待たなければならない。
  - 8.3.3.2. 審査員の審議中に、MCは次のグループの選手をウォームアップに呼ぶ。
  - 8.3.3.3. 審査員による審議が終了すると、MCはウォームアップを中断し、以下の順で結果を発表する: 1位通過選手(1)、最下位選手(4)、2位通過選手(2)、3位選手(3)。通過した2名の選手は次のラウンドに進み、残りの2名は敗退する。
  - 8.3.3.4. 同順位の場合は8.4.1を参照
  - 8.3.3.5. 2チームの審査員による「ダブルジャッジ」方式が採用されている競技では、8.3.1.2および8.3.3.2は適用されない。
- 8.3.4. 決勝ラウンドについて:
  - 8.3.4.1. 準決勝ラウンド終了時に、各グループの上位2名が決勝に進出し、1位から4位を競う。各グループの最下位2名は、スモール決勝で5位から8位を競う。
  - 8.3.4.2. フリースタイルバトル競技開始前の主席審査員の決定により、スモール決勝は中止される場合がある。

8.3.4.3. 決勝ラウンドのみ、決勝進出選手は、以下の順番で出場順を選択する。国際世界ランキングで最高位の選手は、4つの出場枠(1、2、3、または4)から1番目に選び、2番目に上位の選手は、残りの3つの出場枠から選び、3番目に上位の選手は、残りの2つの出場枠から選び、4番目に上位の選手は、最後の出場枠を獲得する。

## 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:

どのラウンドでも、2人の選手が同点の場合、審査員がベストトリックを請うことがある。

8.4.1.1. ベストトリックは、1つのトリックをできるだけ何度も繰り返すことで構成されている。

8.4.1.2. 審査員の最終決定は、当該選手がラウンド中に実行した以前のランに関係なく、ベストトリックのパフォーマンスのみに基づいて行われる。

### 8.4.2. ベストトリックの手順は以下のとおりとする:

8.4.2.1. 出場順は主席審査員が決める。コイントスの勝者が出場順を決める。

8.4.2.2. 各選手は、30秒以内のランを連続2回まで行うことができる。最初のランが10秒を超えた場合、2回目のランは認められない。最も良いランのみが採点対象となる。

8.4.2.3. ベストトリックが実施されると、MCは審査員席へ行き、マイクを各審査員に渡し、審査員はそれぞれの判定を発表する。最も多くの票を獲得した選手がベストトリックを獲得する。

8.4.3. ラストトリックは、スモール決勝と決勝ラウンドで追加される補助的なランである。

8.4.3.1. ラストトリックは、1つのトリックをできるだけ何度も繰り返すことで構成されている。

8.4.3.2. グループの順位付けには、各ランとラストトリックの合計が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は以下のとおりとする:

8.4.4.1. 実施する順番はランの順番と同じである。

8.4.4.2. 各選手は、30秒以内のランを連続2回まで行うことができる。最初のランが10秒を超えた場合、2回目のランは認められない。最も良いランのみが採点対象となる

## 8.5. 技術要件

8.5.1. トリックの基準と一般要件。

8.5.1.1. トリック＝審査員が識別できるコーンライン上で行われるスラローム技を指す。トリックはコーンの数に制限を設けていないが、審査員がペナルティなしでトリックを通常の認定をするには、最低4コーン(または3回転)が必要である。トリックが4コーンまたは3回転で行われなかった場合、審査員はトリックとしてカウントするが、トリックの評価は下がる。

8.5.1.2. 同じまたは異なるファミリーのトリックから別のトリックへの移行、足の切り替え、または方向転換は許可される。ただし、それらの移行は一時停止せずに行う必要がある。

8.5.2. トリックファミリーも審査員の考慮対象となる。選手がすべてのトリックファミリーを使用することは必須ではないが、審査員はトリックの質、長さ、スピード、明瞭さなどだけでなく、トリックの多様性も評価基準として考慮し、グループ内の選手を比較する。

### 8.5.2.1. **Sitting tricks:**シッティングトリック

選手はコーン上でランする時は、常に腰が膝より下になるようにしゃがんだ姿勢を保たなければならない。

### 8.5.2.2. **Jumping tricks:**ジャンピングトリック

両足が同時に空中に浮かんでいる必要がある。

### 8.5.2.3. **Spinning tricks:**スピニングトリック

選手は、回転するときに少なくとも1つのウィールが地面に触れている必要があり、回転中はコーンラインの内側にとどまる必要がある。

### 8.5.2.4. **Wheeling tricks:**ウィーリングトリック

前方または後方に、コーンラインの内側で、一つのウィールだけが地面に接した状態で進行方向に移動するトリック。

### 8.5.2.5. **Others tricks:**アザーズトリック

シッティング、ジャンピング、スピニング、ウィーリングなどの技は含めない。

- 8.5.3. 審査員は、トリックやトランジションの「試み」をトリックとしてカウントすることはできず、完全に実行されなかったり、正しく着地しなかった場合は、単に失敗したトリックとしてカウントするか、全くカウントしない。
- 8.5.4. 同一グループ内の選手の演技は採点されず、審査員による審議を経て直接比較し、共通の判定で順位が付けられる。審査員は以下の技術基準に基づいて順位を決定する。:
- 8.5.4.1. **Quantity and Quality: 量と質** トリックの難易度は、その繰り返し回数だけでなく、その実行の質、つまり選手のトリック開始から終了までのコントロールの質によって評価される。繰り返し回数は少ないものの、完璧な終わりを備えたトリックは、選手が崩れた終わりで実施する、やや長いトリックよりも好まれる(比較には、実行されたコーンの数も考慮される)。ウィールがコーンの側端に平行なラインのいずれかを横切った場合、トリックはラインの内側に入ったとみなされる。
- 8.5.4.2. **Continuity and Flow: 継続性と流れ** 制御されたスタートと終了、およびあらゆる状況での個々のコーンラインで実施するスムーズな移行を伴うトリック。
- 8.5.4.3. **Trick variety: 技の種類** 幅広い技をこなすことは、一つの技に集中するよりも、より完成度の高い技術的成果を示す。
- 8.5.4.4. **Footwork and Linking: フットワークと連携** トリックをフットワークに組み込むことは、フットワークの導入や終了を伴わない同じトリックよりも、トリック自体の技術的達成度が高いことを示します。フットワーク自体の複雑さも考慮されません。
- 8.6. 罰則
- 8.6.1. トリックの失敗、コーンの蹴り、バランスの崩れ、転倒にはペナルティは課されない。しかし、これらは選手のパフォーマンスの技術的質を低下させる。
- 8.6.2. キックまたは不通過のコーン:
- 8.6.2.1. トリック中に蹴られたコーンと不通過のコーンは、トリックの「長さ」を減算することで考慮される。例: 8コーントリックで2コーンを蹴った場合、6コーントリックとなる。
- 8.6.2.2. 同様に、既に蹴られたコーン上でのトリックは考慮されない。例えば、6つのコーンの真ん中に既に蹴られたコーンが1つある状態でトリックを行った場合、5つのコーンのトリックとしてカウントされる。
- 8.6.3. 転倒:

転倒した場合、実行されたトリックは選手のバランスが崩れるまでのみ考慮される。

#### 8.6.4. 反復:

同じラウンドで同じトリックを複数回実施した場合、最も優れたトリックのみが考慮される。同じラウンドで同じトリックや似たようなトリックを複数回実施すると、選手の多様性に対する評価は低下する。

### 8.7. コーンピッカー

8.7.1. コーンピッカーは、ランごとにすべてのコーンをマーキングに戻さなければならない。

8.7.2. コーンピッカーは、各ランの前とラン中に、エリアが空いていることを確認しなければならない。

8.7.3. コーンピッカーは職務中にスケート靴を履いてはならない。

### 8.8. 順位

8.8.1. 各グループの順位は審査員の合議により決定される。

8.8.1.1. 審査員全員がグループ順位に同意した場合、審議なしで承認され、MCIによって直ちに発表される。

8.8.1.2. 審査員がグループ順位について全員一致の合意に達しない場合は、以下のとおり審議が行われる。:

❖ 各審査員は1分間で順位を説明する。

❖ 説明の後、各審査員は自身のグループの順位を修正することができる。

8.8.1.3. 審査員が全員一致で合意に至らない場合は、多数決(すなわち2対1の決定)が優先される。これは、結果発表時にMCが発表するものとする。

8.8.1.4. 明確な多数決(2対1)が成立しない場合は、各審査員が各選手に付与した順位を合計し、最下位(1位)から最上位(4位)までの順位を決定する。合計点と同点の場合は、8.8.1.5項を参照すること。

8.8.1.5. 審査員が2人の選手のどちらが優れているか判断できない場合、ベストトリックを要求することができる(8.4参照)。

8.8.2. 競技の最終順位は以下の通りとする:

- 8.8.2.1. 1位から4位は決勝ラウンドに進出した選手に与えられる。順位は決勝ラウンドの結果に基づいて決定される。
- 8.8.2.2. 5位から8位は、準決勝に進出したものの決勝に進出できなかった選手に与えられる。順位はスモール決勝の結果に基づいて決定される。スモール決勝が開催されない場合、準決勝の各グループで3位だった2名の選手は5位タイ、4位だった2名の選手は7位タイとなる。
- 8.8.2.3. 準々決勝の各グループで3位となった4選手は、総合順位で9位タイとなる。準々決勝の各グループで4位となった4選手は、総合順位で13位タイとなる。
- 8.8.2.4. 8位決勝ラウンドで3位となった8人の選手は、それぞれ17位タイとなる。8組の決勝で4位となった8人の選手は、それぞれ25位タイとなる。
- 8.8.2.5. 同じ順位付けの原則が以前の予選ラウンドにも適用され、選手はそれぞれのグループ内での最終順位に基づいて共同で順位付けされる。

## 9. フリースタイル スライド

選手は3~4人の小グループに分かれ、複数回の滑走で技術を競いあう。上位2名が次のラウンドに進出する。順位は選手同士の直接比較によって決定する。この種目では、ヘルメットを含むすべての保護具の着用が強く推奨される。

### 9.1. 競技エリア

- 9.1.1. 競技エリアの表面は、穴や凹凸がなく平らで滑らかで滑走に適したものでなければならない。
- 9.1.2. 審査員席はスライドエリアに面して設置され、スライドエリアから少なくとも1メートル離れている必要がある。
- 9.1.3. 競技エリアは、長さ40メートル、幅5メートルとする(幅と長さは会場の規模に応じて短縮される可能性があり、主席審査員の決定に従う)。
- 9.1.4. スタートラインとスライドエリアラインの間に20メートルのスピードアップエリアを設け、選手がトリックを実行するために加速できるようにする。
- 9.1.5. 20メートルのスライドエリアは、1メートルの距離を示すために1メートル間隔で配置されたコーンラインで両側をお互いに区切る。

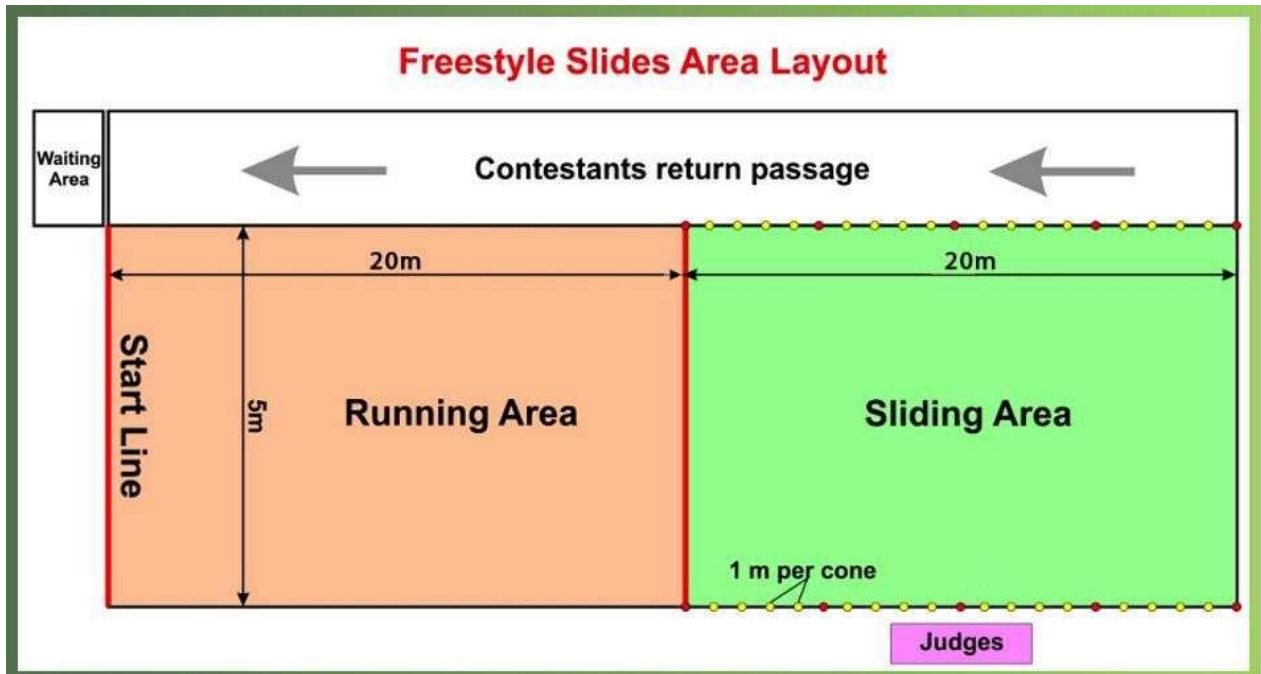


図12: フリースタイルスライド競技エリア配置

## 9.2. グループ構成

9.2.1. グループは最新のスライド国際世界ランキングに基づいて決定される。各選手はランキングに応じてリストに配置され、ランク付けされていない選手はリストの最後にランダムに追加される。

選手の大多数が国際世界ランキングに未登録の場合、グループ分けのため予選ラウンドが行われることがある。選手は成績に基づいてグループ分けされる。時間が許せば、各選手は2回滑走し、最も良い成績をグループ分けに使用する。時間が許さない場合は、各選手は1回のみ滑走し、その成績に基づいてグループ分けを行う。

9.2.2. 各グループは最低3名、最大4名で構成される。登録選手数により3名または4名でグループ分けできない場合、または競技時間を短縮する必要がある場合は、主席審査員の判断により予選グループを編成することができる。

9.2.3. 予選グループの場合に限り、主席審査員は例外的に5人の選手を1つのグループにまとめることができる。さらに、予選期間中に限り、競技時間を短縮するため、主席審査員は最上位の選手のみを次のラウンドに進出させる決定を下すことができる。

9.2.4. グループ数は選手人数によって決定される。グループ編成は以下のとおりとする。12～16人＞4グループ；18～23人＞6グループ；24～32人＞8グループなど。（図10、図11参照）

9.2.4.1. グループが編成され主席審査員によって確定された後、グループ発表後に選手が辞退した場合、選手の再グループ化は行われず、その選手が割り当てられたグループは選手が1人少なくなる。

9.2.4.2. 選手が医学的理由など正当な理由なく棄権した場合、ワールドスケートインラインフリースタイル技術委員会の規定により、当該選手は当該大会および次回大会で罰則を受けるか、または国際世界ランキングポイントを失う可能性がある。

## 9.3. 競技規則

9.3.1. グループ内の選手は全員同じ回数のランを実施し、1人ずつ競技する。

9.3.1.1. 選手1人あたりのラン回数はラウンドによって異なり、決勝ラウンドまでは各選手4回のラン、決勝ラウンドでは各選手5回のランとなる。

- 9.3.2. 第1グループの選手は競技エリアでウォームアップを行う(1~5分)
- 9.3.2.1. その間、MCは選手を紹介し、現在のグループ内での順番を発表する。
- 9.3.2.2. 各ランの前に、選手はMCが滑走許可を出すまで待たなければならない。
- 9.3.3. ランの実施:
- 9.3.3.1. 選手はシングルライドまたはライドコンビネーションを行うことができる。制限はない(9.5参照)。
- 9.3.3.2. 各選手のベストラン3本(4本中)が考慮される。
- ❖ 決勝では、各選手のベストラン4回(5本中)が考慮される;
  - ❖ 前回のラウンドのパフォーマンスは考慮されない;
  - ❖ 引き分けの場合は、却下されたライドが使用される;
- 9.3.3.3. スライドエリアで実行されたライドのみが考慮される。
- 9.3.3.4. スライドエリア内で実行したライドの距離のみが考慮される。
- 9.3.3.5. スライドエリアからはみ出したライドは不完全とみなされ、審査員によって減点される。スライドエリア内で行われた部分のみが評価され、減点された点が与えられる。
- 9.3.3.6. スライドエリア内で完全に停止できない選手は、不完全なライド/演技とみなされる。審査員によってペナルティが課され、この欄に対して低い評価が与えられる。
- 9.3.4. グループ最後のラン後:
- 9.3.4.1. 審査員の審議中に、MCは次のグループの選手をウォームアップに呼ぶ。
- 9.3.4.2. 審査員による審議およびグループ順位決定のプロセスは、フリースタイルスラロームバトルと同じ手順で行われる(セクション8.8.1から8.8.1.5を参照)。同点の場合は9.4を参照。
- 9.3.4.3. 審査員による審議が終了すると、MCはウォームアップを中断し、以下の順で結果を発表する: 1位通過選手(1)、最下位選手(4)、2位通過選手(2)、3位選手(3)。通過した2名の選手は次のラウンドに進み、残りの2名は敗退する

9.3.4.4. 同点の場合は9.4を参照。

9.3.5. 決勝ラウンド:

9.3.5.1. 準決勝ラウンドの終了時に、各グループの上位選手2名が決勝への出場権を獲得し、1位から4位までを競いあう。各グループの下位ランクの2人は、スモール決勝の5位から8位を争う。

9.3.5.2. フリースタイルスライド競技開始前の主席審査員の決定により、スモール決勝は中止となる可能性がある。

9.3.5.3. 決勝ラウンドのみ、決勝進出選手は、以下の順番で出場順を選択する。国際世界ランキングで最高位の選手は、4つの出場枠(1、2、3、または4)から1番目を選び、2番目に上位の選手は、残りの3つの出場枠から選び、3番目に上位の選手は、残りの2つの出場枠から選び、4番目に上位の選手は、最後の出場枠を獲得する

9.4. ベストスライド

9.4.1. どのラウンドでも、2人の選手が同点の場合、審査員はベストスライドを要求することができる。

9.4.2. ベストスライドは1つのスライドで構成される。(9.5参照)

9.4.3. 審査員の最終決定は、ラウンド中に関与した選手が行った以前の滑走に関係なく、ベストスライドのパフォーマンスのみに基づいて行われる。

9.4.4. ベストスライドの手順は以下のとおりである。:

9.3.2.1. 出場順は主席審査員が決める。コイントスの勝者が出場順を決める

9.3.2.2. 各選手は連続2回までランが認められる。最も良いランのみが採点対象となる。

9.3.2.3. ベストスライドが実施されると、MCは審査員席へ行き、マイクを各審査員に渡し、審査員はそれぞれの判定を発表する。最も多くの票を獲得した選手がベストスライドを獲得する

9.5. 技術要件

同一グループ内の選手の演技は採点されず、審査員による審議を経て直接比較し、共通の判定で順位が付けられる。審査員は技術基準に基づいて順位を決定する:

### 9.5.1. **Difficulty: 難易度**

選手の順位付けにおける主な基準は、成功したトリックの難易度である。各トリックファミリー内の各トリックタイプの相対的な難易度は、付録C「フリースタイルスライドトリック表」に記載されている。

トリックの難易度は、実行品質や、この9.5項で概説されている他の基準などの他の基準と並んで重み付けされる。

### 9.5.2. **Length and Quality: 距離と質**

トリックの難易度は、その長さだけでなく、その実行品質、つまり選手のトリック開始から終了までのコントロールの質によって評価される。短いトリックでも、終始巧みに制御されたトリックは、選手が崩れ落ちる長いトリックよりも高く評価される。

9.5.2.1. スライド1つの最小長さは2メートルである。ただし、スライドの基本難易度は4メートルに設定されているため、短いスライドには低い評価が与えられる。

9.5.2.2. スライドコンビネーション(コンボ)は、2つ以上のシングルスライドトリックと、1つのスライドへのトランジションを組み合わせたものである。コンボでは、各スライドの最小長さは2mであり、トランジション距離は1mを超えてはならない。

### 9.5.3. **Continuity and Flow: 継続性と流れ**

開始から終了まで制御したトリックと、異なるスライド間のコンボのスムーズな移行。

9.5.4. ボディマネジメントは上半身の巧みな使い方をあらわす。

### 9.5.5. **Trick variety: トリックの種類**

幅広いトリックをこなすことは、一つのトリックに集中するよりも、より完成度の高い技術的成果を示す。

9.5.5.1. 選手は少なくとも2つのファミリーのスライドを見せなければならない。

## 9.6. 罰則

9.6.1. つまずいたり転倒したりした場合、スライドは無効とみなされる。

9.6.2. 選手の片手または両手が地面に触れた場合、スライドは無効とみなされる。

9.6.3. 選手がラウンド中に同じスライドを数回繰り返す場合、最善のランのみが考慮される。

## 9.7. 最終順位

フリースタイルスライドの最終順位は、フリースタイルスラロームバトルと同じ構成に従う(8.8.2参照)。

## 10. フリージャンプ

選手はバーをできるだけ高く飛び越えるために何度もジャンプする。

### 10.1. 競技エリアと設備

#### 10.1.1. 競技エリア

フリージャンプエリアは以下とする:

- ❖ 幅5mのスタートラインで、その端に2つのコーンが配置されている;
- ❖ 幅で区切られていない、長さ10m以上の助走エリア;
- ❖ 着地エリアは長さ5メートル、幅は限定されていない;
- ❖ 幅5mのフィニッシュライン、その端に2つのコーンが配置される;

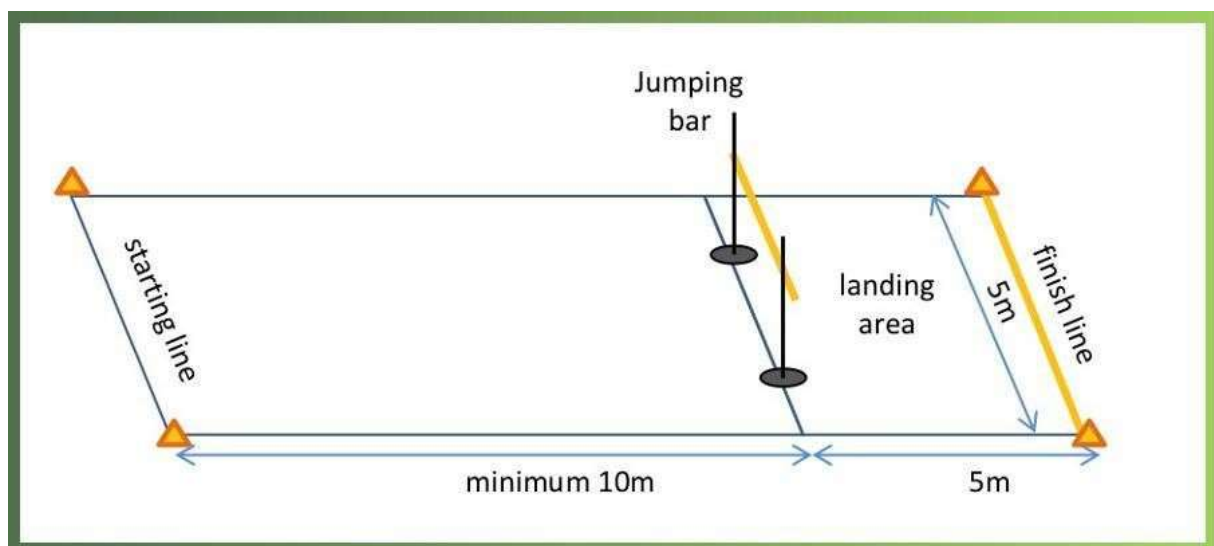


図13: フリージャンプ競技エリア配置

#### 10.1.2. 設備

最低限必要な設備は、0.4mから1.80mの目盛りが付いた2本のポールと、少なくとも3mの長さのバーである。必要に応じて交換できるように、予備のバーを用意しておくことが義務付けられている。

フィニッシュラインは、バーから5メートル先に(テープを使用)マークする必要がある。

## 10.2. 選手

### 10.2.1. 保護具

保護具は必須ではない。ただし、リストガードの着用は強く推奨する。

### 10.3. 競技規則

選手のスタート順は、最新の国際世界ランキングの逆順として決定される。

#### 10.3.1. 規則

10.3.1.1. 選手はバーを飛び越えなければならない。主席審査員の判断により、2回または3回のランが認められる。成功すれば、選手は次のラウンドに進む。

10.3.1.2. 選手は、バーの高さを飛ばして次のラウンドを待つことができる「スキップ」。ただし、最初のバーの高さ（「エントリージャンプ」）は必須であり、飛ばすことはできない。

10.3.1.3. ジャンプ後にバーが落ちたり、選手がバーの下を通過した場合、ジャンプは失敗したとみなされる。

10.3.1.4. 選手が転倒することなく、手、膝、その他の身体などの部分も地面に触れずに着地した場合、ジャンプは成功とみなされる。ランが承認されるためには、選手はフィニッシュラインを通過しなければならない。選手がフィニッシュラインを通過した後に転倒した場合、ランは有効となる。フィニッシュラインを通過する前に転倒した場合、ランは失敗とみなされる。

10.3.1.5. 選手が最後のランに失敗した場合、競技から除外される。

10.3.1.6. 競技は、ジュニア女子、女子、ジュニア男子、男子でそれぞれ異なる高さからスタートする。主席審査員は、状況（時間制限、カテゴリー、競技の種類など）に基づいて、最初のバーの高さと高さの順序を決定する。すべての選手は最初のジャンプに挑戦しなければならない。

国際大会に適用可能な開始時の高さや段階の例：

❖ ジュニアU19女子:60cm/70cm/80cm/85cm/90cm/95cmなど...

❖ 女性:80cm/90cm/100cm/105cm/110cm/115cmなど...

❖ ジュニアU19男子:80cm/90cm/100cm/105cm/110cm/115cmなど...

❖ 男性:100cm/110cm/120cm/125cm/130cm/135cmなど...

10.3.1.7. 残った選手が3人になった場合、各選手は互いに相談してジャンプの高さを決定する。最終選考に残った選手間で合意に至らない場合は、最も低い高さが設定される。この最低高さは、前の高さより少なくとも2cm高くなければならない。

10.3.1.8. ラン開始を不当に遅らせた選手は、そのランが認められず、失敗として記録されることがある。あらゆる状況を考慮し、何が不当な遅延に該当するかは主席審査員が判断する。担当審判員はラン開始の準備が整った時点で選手に通知するものとし、ラン開始時間はその時点から開始される。

10.3.1.9. 選手がその後ランを中止した場合、ランに定められた許容時間が経過した時点で失格とみなされる。調整のための追加時間は与えられない。ラン開始後に定められた時間が経過した場合は、試技は無効とはならない。

#### 10.4. 最終順位と同順管理

選手は最も成功したジャンプによって順位付けされる

10.4.1. 1位から3位まで同点は次のように解決する：

10.4.1.1. 同点が発生した高さでのジャンプ回数が最も少ない選手に、より高い順位が与えられる。

10.4.1.2. それでも引き分けが残っている場合は、合計試行回数が少ない選手に上位が与えられる。

10.4.1.3. それでも同点の場合は、最初の失敗したジャンプの高さが高い選手が上位となる。

##### 10.4.1.4. ゴールデンジャンプ

それでも同点の場合、選手は追加のジャンプを行う。最初の高さは、成功したバーの最高点より2cm高いものとする。

10.4.1.4.1. 各選手は、高さごとに最大3回のランが認められる。ただし、一方の選手が成功し、もう一方の選手が同じランで失敗した場合、それ以上のランは認められず、成功した選手に上位の順位が与えられる(ゴールデンジャンプ)。

10.4.1.4.2. 高さ毎に、バーを交互に2cmずつ下げたり上げたりして、1人のジャンパーが特定の高さまたはランに成功するまで続ける。

10.4.1.4.3. この方法で同点を解消する選手は、ランごとにジャンプしなければならず、ランをスキップすることはできない。

10.4.2. 同点は、4位以降のすべての順位について次のように解決されるものとする：

- 10.4.2.1. 同点が発生した高さでジャンプが最も少ない選手には、より高い順位が与えられる。
- 10.4.2.2. それでも引き分けが残っている場合は、合計ラン回数が少ない選手に上位が与えられる。
- 10.4.2.3. それでも同点が残っている場合は、最初のジャンプの失敗が高い選手に上位が与えられる。
- 10.4.2.4. それでも同点が残る場合、同点の選手は同じ順位を共有するものとする。
- 10.4.3. 失格(DQ)と出場停止(DNS)
- 10.4.3.1. 競技中に1回もバーをクリアできなかった選手は失格(DQ)とみなされ、競技の最下位にランクされる。
- 10.4.3.2. 競技に登録したにもかかわらず、ジャンプを1回も行わなかった選手はDNSとみなされ、最終ランキングには反映されない。

## 11. チーム スピードスラローム

このオプションの種目は、混合形式または性別を分けて開催することができる。

選手は片足でできるだけ速くコーンラインを滑り抜ける。

### 11.1. 競技エリア

チームスピードスラロームの競技エリアは、個人スピードスラロームの競技エリアと同一である。(ワールドスケートインラインフリースタイル競技規則第7.1条参照)

### 11.2. 競技規則

チームスピードスラロームの競技規則は、スピードスラローム競技の規則と基本的に同じである。(ワールドスケートインラインフリースタイル競技規則第7.2条参照)

ただし、チーム競技形式には以下のルールが適用される。:

#### 11.2.1. チーム編成とカテゴリー

##### 11.2.1.1. チーム構成:

11.2.1.1.1. 混合形式:各チームは、最低4人、最大6人の選手で構成されなければならない:

- ❖ 男性2名、女性2名(必須)
- ❖ さらに、最大2人の代替選手(男性1名と女性1名、任意)

11.2.1.1.2. 男女別形式:各チームは最低3人、最大4人の選手で構成する必要がある。

- ❖ 同性のメイン選手3名(必須)
- ❖ メイン選手3名と同じ性別の代替選手1名(任意)

11.2.1.1.3. チームはジュニア選手とシニア選手の両方を含むことができる。同じ選手は1チームのみに登録される。

11.2.1.1.4. 世界選手権、大陸選手権、および地域選手権においては、各国は1チームのみ登録できる。チームメンバーは全員同じ国籍でなければならない。これらの公式選手権では、チームは「[国名]」という名称で事前に登録する必要がある。

11.2.1.1.5. その他の種類の大会（非国内選抜）では、国籍制限なしにチームを自由に編成したり、クラブを代表することができる。

11.2.1.2. 登録:

チームスピードスラロームに登録されている選手は、個人スピードスラロームにも登録する必要がある。

11.2.1.2.1. 競技チェックイン前および予選フェーズ開始前に、チーム代表は代替選手の選択を確認しなければならない。

11.2.1.2.2. 確認がない場合、標準のチーム構成は最初に登録されたものになる。

11.2.2. 代替選手:

11.2.2.1. 第1ラウンドでは、予選前（ウォームアップを含む）または予選後に病気や怪我をした場合、あるいは決勝戦中（ウォームアップを含む）に怪我をした場合、チームまたは競技会の医療スタッフによって確認された場合にのみ、代替選手は競技に参加できる。

11.2.2.2. 決勝フェーズにおいて、選手が滑走中に負傷し、滑走を完了できない場合、その滑走は失格（敗北）となる。代替選手は次の滑走から競技に参加でき、残りの競技期間も継続する。

11.2.2.3. 交代した選手はいかなる状況においても競技に復帰することはできない。

11.2.2.4. 第2ラウンド以降、代替選手はチームの主力メンバーの交代として競技に参加することができる。交代は、チームのコーチが審査員に告知しなければならない。主力メンバーはその後、代替選手となり、11.2.2.1に規定されている場合にのみ競技に参加できる。代替選手は、11.2.4.5に規定されている「M2/W4」または「M6/W8」（混合形式）または「3」または「6」（男女別形式）の代わりに出場する。このルールは、以降の各ラウンドにも適用される。

### 11.2.2.5. 代替選手と表彰式

代替を含むチームメンバーは全員メダルを受け取る資格があり、表彰台に上がる可能性がある。

### 11.2.3. 予選フェーズ

11.2.3.1. スピードスラロームの個人予選タイムは、チームスピードスラロームの予選にも使用される。

11.2.3.2. 男女別競技の場合は3名、男女混合競技の場合は4名、それぞれのメインチーム選手のベストタイムを加算し、チーム予選タイムの合計とする。代替選手のタイムはカウントされない。

11.2.3.3. チームメンバーの1人(代替選手を除く)が有効なタイムを記録できなかった場合(つまり、両方の予選ランで失格となった場合)、チーム全体が競技から失格となる。

11.2.3.4. 登録チームの数に応じて、主席審査員は上位4チームまたは上位8チームを決勝フェーズに進出させるかどうかを決定することができる。

### 11.2.4. 決勝フェーズ

11.2.4.1. 各チームの女子選手は、相手チームの女子選手と1回だけ対戦する。

11.2.4.2. 各チームの男子選手は、相手チームの男子選手と1回だけ対戦する。

11.2.4.3. 5ラン先取したチームがそのラウンドの勝者となり、次のラウンドに進む。負けたチームは敗退する。

11.2.4.4. すべてのラウンドが終了した時点で、どのチームも5ポイントに達していない場合、最も高い得点を持つチームがそのラウンドの勝者となり、次のラウンドに進出する。

11.2.4.5. 各ラウンドにおいて、チームは指定された同じラインで滑走する。予選タイムが最も速いチームがライン1で滑走する。

### 11.2.4.6. ランの順序

11.2.4.6.1. 組み合わせ順は付録D: 図14(男女混合)および付録E: 図15(男女別)に示されている。選手は、チーム内での予選タイムに基づいて順位付けされる。:

**Mixed Format:混合形式**

- ❖ チーム A: 男子:M1(最速)とM2 / 女子:W3(最速)とW4
- ❖ チーム B: 男子:M5(最速)とM6 / 女性:W7(最速)とW8

**Gender-separated format:男女別形式**

- ❖ チーム A: 1(最速)、2、3
- ❖ チーム B: 4(最速)、5、6

## 11.2.4.7. ゴールデンラン

11.2.4.7.1. 混合形式または男女別形式のいずれの場合も、最終ランで両チームが同点の場合は、ゴールデンランで勝者を決定する。抽選は2段階で行われる。:

- ❖ 最終レースの性別を決定する(男女別の形式),
- ❖ 各チームからどの選手が競技に参加するかを選択する。

11.2.4.7.2. ゴールデンランで勝者なし(ダブルDQ)の場合、同じ選手でもう一度ランが再戦される。再戦でも勝者なしの場合、予選フェーズで最速タイムを獲得したチームが勝者となる。

11.2.4.8. チームスピードスラロームでは、7.4.1.4の不正スタートに関する規定は適用されない。不正スタートは、選手1人につき1回まで許可される。選手が同一ランで2回不正スタートを犯した場合、そのランは失格となる。

## 11.3. 最終順位

11.3.1. このランキングは、決勝フェーズ(KOシステム)を勝ち抜いた選手とそれ以外の選手の両方を含む、競技に参加するすべての選手に適用される。

11.3.2. 1位と2位は決勝ラウンドに進出した選手に授与され、そのラウンドの結果に基づいて決定される。

11.3.3. 3位と4位は、準決勝ラウンドに進出したが決勝ラウンドに進出できなかった選手に授与される。彼らの順位は、スモール決勝の結果に基づいて決定される。

- 11.3.4. 5位から8位は、準々決勝ラウンドに進出したが、準決勝ラウンドに進出できなかった選手に授与される。彼らの順位は、予選フェーズでのベストタイムの合計に基づいて決定される。
- 11.3.5. このパターンはその後の全ての予選ラウンド(例えば16回戦決勝)でも継続され、同じステージで敗退したチームは予選フェーズでのベストタイムの合計で順位付けされる。
- 11.3.6. 決勝フェーズ(KOシステム)に進出できなかったチームは、決勝フェーズの最下位チームの直後にランク付けされる。このグループ内での具体的な順位は、予選フェーズでのベストタイムの合計で順位付けされる。

#### 免責事項

この文書は、ワールドスケートの独占的知的財産です。公開されていますが、書面による事前の同意なしに、全部または一部を無断で変更、複製、または配布することは固く禁じられています。ワールドスケートは、ここに含まれる情報の誤用または誤解について一切の責任を負わず、適切なフォーラムで必要なすべての法的救済を求める権利を留保します。

付表

付表 A: フリースタイルスラローム トリック表

TRICK MATRIX 2026 - すべてのテクニカル トリックは、80cmのコーンライン上での、優れた実施、安定性、スピード、4つのコーン移動(スピンは3回転)に基づいています。

Families -->	OTHERS : アザーズ	SITTING : シッティング	JUMPING : ジャンピング	WHEELING : ウィーリング	SPINNING : スピニング	FOOTWORK : フットワーク
	シッティング、ジャンピング、スピニング、ウィーリングなどの技は含まれない。	コーン上でパフォーマンスを行う際は、常に腰が膝より下か膝の高さになるようにしゃがんだ姿勢をとる。	両足が同時に空中にある必要がある。	前方または後方の直線方向に移動、コーンラインの内側で1つのウィールのみが地面に接するトリック。低レベルのトリックでは、2つのウィール/片足/両足が地面に接する。	回転するときに少なくとも1つのウィールが地面に接し、回転中はコーンラインの内側に留まらなければならない。	実行される動作の難易度、スピード、多様性により、技術点が高くなりやすい。基本的または単純なフリースタイルフットワークでは、技術点が高くなりやすい。
A	10 60					60 10
	9		FRONT TOE FOOTGUN KAZACHOK		BACK TOE CHRISTIE SPIN	9
	8		HEEL WIPER		TOE CHRISTIE SPIN	8
	7					7
	6					6
	5	BACK TOE CHRISTIE	TOE WIPER		BACK TOE FOOTGUN SPIN	5
	4				TOE FOOTGUN SPIN	4
	3				BACK SEVEN int/ext	3
	2	TOE CHRISTIE			ONE CONE BACK SEVEN int/ext	2
	1	BUTTERFLY CROSS			WHEELING SHIFTS / COUNTERSHIFTS SERIES	1
B	10 50					50 10
	9		BACK TEAPOT / BACK SUPERMAN		1 CORN TOE FOOTGUN SPIN	9
	8			FOOTGUN SPIN JUMP	SEVEN int/ext	8
	7				ONE CONE SEVEN int/ext	7
	6	BUTTERFLY	BACK TOE FOOTGUN	FOOTGUN WIPER		6
	5					5
	4		TEAPOT / SUPERMAN		FRENCH SHIFTS SERIES	4
	3			BACK KAZACHOK		3
	2	TOE TOE REVERSE EAGLE	TOE FOOTGUN		FLAT BACK SEVEN int/ext	2
	1				FLAT SEVEN int/ext	1
C	10 40					40 10
	9	BACK COBRA	BACK SITTING COBRA		ONE CONE BACK KOREAN SPIN	9
	8		BACK CHRISTIE	KAZACHOK	BACK WHEELING	8
	7	COBRA	SITTING COBRA		BACK KOREAN SPIN	7
	6	REVERSE EAGLE	CHRISTIE	KAZACHOK SPIN	ONE CONE KOREAN SPIN	6
	5				KOREAN SPIN	5
	4	TWO WHEELS EAGLE	BACK FOOTGUN	FRONT WIPER	FLAT SHIFTS / COUNTERSHIFTS SERIES	4
	3				BACK TWO WHEEL SPIN	3
	2		FOOTGUN	WIPER	FWD WHEELING	2
	1	Z-EAGLE			FLAT FLIP / DAYNIGHT SERIES	1
D	10 30					30 10
	9	TOE TOE SPECIAL	SITTING HEEL TOE BACK CROSS	FOOTSPIN JUMP		9
	8				J-TURN	8
	7	BRUSH	SITTING HEEL TOE CROSS		TWO FEET SPIN	7
	6	HEEL TOE SPECIAL			TWO WHEELS BACK CROSS	6
	5	EAGLE / EAGLE CROSS			TWO WHEELS BACK SNAKE	5
	4		BACK SITTING HEEL TOE SNAKE		TWO WHEELS CROSS	4
	3	SWEEPERS			TWO WHEELS SNAKE	3
	2		SITTING HEEL TOE SNAKE			2
	1					1
E	10 20					20 10
	9	EIGHT			ITALIAN / VOLTE	9
	8		SMALL CART / 5 WHEELS SITTING	X JUMP	BACK ONE FOOT	8
	7	BACK EIGHT				7
	6			CRAB CROSS	ONE FOOT	6
	5	STROLL / BACK STROLL			BACK SNAKE / BACK CROSS	5
	4	CRAZY / DOUBLE CRAZY SERIES			SNAKE / CROSS	4
	3	CHAPCHAP / X		CRAB SERIES	FISH	3
	2	MEGA SERIES				2
	1	NELSON / BACK NELSON SERIES	SITTING FISH			1
0 10					0 10	

このマトリックスに含まれていないトリックは、他のトリックとの技術的な類似性に応じて配置され評価されます。

## 付表 B: ビクトリーポイントシステム

このシステムの主な考え方は、審査員の半数以上が他の選手に対して、ある選手に(順位に基づき)何回投票したかを計算することである。

例

表1. 審査員の点数

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

表2. 審査員の順位

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

表3. ビクトリーポイント一覧と最終順位

	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。

## 付表 C: フリースタイルスライド トリック表

### APPENDIX C: 2026 FREESTYLE SLIDE MATRIX

Technical Level	INSIDE	OUTSIDE	FORWARD	BACKWARD	SIDEWAYS (2 Legs)
	FAMILY 1	FAMILY 2	FAMILY 3	FAMILY 4	FAMILY 5
A			HEEL HEEL 8 CROSS		HEEL HEEL SUPERCROSS PARALLEL
	HEEL FAST		TOE TOE 8 CROSS	2W BUTTERFLY	TOE TOE SUPERCROSS PARALLEL
	TOE FAST	HEEL HEEL COWBOY	HEEL TOE 8 CROSS	BUTTERFLY	HEEL SUPERCROSS PARALLEL
		TOE TOE COWBOY	HEEL HEEL CROSS UFO		
		HEEL TOE COWBOY			SUPERCROSS PARALLEL
		1W TORQUE	TOE TOE CROSS UFO	VHEEL TOE	
		HEEL/TOE BACK SLIDE	HEEL TOE CROSS UFO	VTOE TOE	2 W TORQUE
				CROSSV	
			8 CROSS	V FLAT	HEEL HEEL CROS PARALLEL
B				HEEL CROSS ERNSUI	TOE TOE CROSS PARALLEL
	FAST SLIDE		2W UFO SPECIAL		
					8W TORQUE
		COWBOY			
			CROSS UFO	CROSS ERNSUI	
			2W EAGLE		
		BACK SLIDE	EAGLE		
			2W SNOWPLOW		2W UNITY / SAVANNAH
C			2W UFO		
	HEEL HEEL MAGIC			HEEL ERNSUI	
	HEEL TOE MAGIC			TOE ERNSUI	
	TOE TOE MAGIC		UFO SPECIAL		CROSS PARALLEL
			UFO		
				HEEL SOYALE	2W PARALLEL
	HEEL FAST WHEEL			TOE SOYALE	
TOE FAST WHEEL			ERNSUI		
D		2W CROSS ACID			
		2W ROYAL BARROW			
		2W WHEEL BARROW		2W BACK SNOWPLOW	
				2W P-STAR	UNITY / SAVANNAH
					PARALLEL
	MAGIC	2W ACID		SOYALE	
	FAST WHEEL				
	CROSS ACID TOE				
E		ROYAL BARROW			
		WHEEL BARROW			
	2W POWERSLIDE	ACID TOE	SNOWPLOW		
		CROSS ACID		5W P-STAR	
	HEEL/TOE SOUL	MISTRAL			
		5W ACID		8W SOYALE	
	5W POWERSLIDE			BACK SNOWPLOW	
				P-STAR	
SOUL	ACID				
POWERSLIDE					

Tricks not included in this matrix are placed and evaluated according to the technical similarity to other tricks

# チームスピードスラローム

付表 D : 図14 (混合)

TEAM SPEED SLALOM - Teams of 4 skaters													
QUARTER FINALS													
Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	W3	W4	M5	M6	W7	W8	Tot V. Team A
	A (1)												0
	B (8)												0
Duels Order		Line 1	Line 2										
W3-W7													
M1-M6													
M2-M5													
W4-W8													
M1-M5													
W3-W8													
M2-M6													
W4-W7													
M1-M6													
M2-M5													

SEMI FINALS													
Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	W3	W4	M5	M6	W7	W8	Tot V. Team A
	A												0
	B												0
Duels Order		Line 1	Line 2										
W3-W7													
M1-M6													
M2-M5													
W4-W8													
M1-M5													
W3-W8													
M2-M6													
W4-W7													
M1-M6													
M2-M5													

FINAL													
Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	W3	W4	M5	M6	W7	W8	Tot V. Team A
	A												0
	B												0
Duels Order		Line 1	Line 2										
W3-W7													
M1-M6													
M2-M5													
W4-W8													
M1-M5													
W3-W8													
M2-M6													
W4-W7													
M1-M6													
M2-M5													

SMALL FINAL													
Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	W3	W4	M5	M6	W7	W8	Tot V. Team A
	A												0
	B												0
Duels Order		Line 1	Line 2										
W3-W7													
M1-M6													
M2-M5													
W4-W8													
M1-M5													
W3-W8													
M2-M6													
W4-W7													
M1-M6													
M2-M5													

QUARTER FINALS (continued)													
Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	W3	W4	M5	M6	W7	W8	Tot V. Team A
	A (4)												0
	B (5)												0
Duels Order		Line 1	Line 2										
W3-W7													
M1-M6													
M2-M5													
W4-W8													
M1-M5													
W3-W8													
M2-M6													
W4-W7													
M1-M6													
M2-M5													

SEMI FINALS (continued)													
Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	W3	W4	M5	M6	W7	W8	Tot V. Team A
	A (3)												0
	B (6)												0
Duels Order		Line 1	Line 2										
W3-W7													
M1-M6													
M2-M5													
W4-W8													
M1-M5													
W3-W8													
M2-M6													
W4-W7													
M1-M6													
M2-M5													

FINAL (continued)													
Pos.	TEAM	SKATER	Country	Rank	M1	M2	W3	W4	M5	M6	W7	W8	Tot V. Team A
	A (2)												0
	B (7)												0
Duels Order		Line 1	Line 2										
W3-W7													
M1-M6													
M2-M5													
W4-W8													
M1-M5													
W3-W8													
M2-M6													
W4-W7													
M1-M6													
M2-M5													

<b>TEAM</b>	
<b>A</b>	M1 M2 W3 W4
<b>TEAM</b>	
<b>B</b>	M5 M6 W7 W8

<b>Duels Order</b>
W3-W7
M1-M6
M2-M5
W4-W8
M1-M5
W3-W8
M2-M6
W4-W7

# 付表 E: 図15 (男女別)

TEAM SPEED SLALOM - Teams of 3 skaters												
Event:												
Date:												
QUARTER FINALS												
Res.	TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	V	Tot V.	Team A
	A (1)			0	1	0	0	0	0	0	0	0
	B (6)			0	0	0	0	0	0	0	0	0
Duels Order			Line 1	Line 2								
1-2	3-4	5-6										
SEMI FINALS												
Res.	TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	V	Tot V.	Team A
	A			0	1	0	0	0	0	0	0	0
	B			0	0	0	0	0	0	0	0	0
Duels Order			Line 1	Line 2								
1-2	3-4	5-6										
FINAL												
Res.	TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	V	Tot V.	Team A
	A			0	1	0	0	0	0	0	0	0
	B			0	0	0	0	0	0	0	0	0
Duels Order			Line 1	Line 2								
1-2	3-4	5-6										
SMALL FINAL												
Res.	TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	V	Tot V.	Team A
	A			0	1	0	0	0	0	0	0	0
	B			0	0	0	0	0	0	0	0	0
Duels Order			Line 1	Line 2								
1-2	3-4	5-6										
QUARTER FINALS												
Res.	TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	V	Tot V.	Team A
	A (3)			0	1	0	0	0	0	0	0	0
	B (6)			0	0	0	0	0	0	0	0	0
Duels Order			Line 1	Line 2								
1-2	3-4	5-6										
QUARTER FINALS												
Res.	TEAM	SKATER	Country	Rank	1	2	3	4	5	V	Tot V.	Team A
	A (2)			0	1	0	0	0	0	0	0	0
	B (7)			0	0	0	0	0	0	0	0	0
Duels Order			Line 1	Line 2								
1-2	3-4	5-6										

TEAM	
<b>A</b>	1
	2
	3
TEAM	
<b>B</b>	4
	5
	6

Duels Order
3-6
1-5
2-4
1-6
3-4
2-5
1-4
2-6
3-5

変更/追加/削除			
ページ / 項目	旧ルール	新ルール	解説・理由
5 / 2.2 大会の区分	区分: ジュニア (10-18), シニア (19+)	区分: ジュニア U15 (10-14), ジュニア U19 (15-18), シニア (19+)	U15ジュニアの区分を定めることで、大会で最も大きな集団であるジュニアの年齢区分をより適切に行うことができます。さらに、10歳から14歳までの非常に幼い子供たちの国際大会への参加を制限したり、将来的にはシニアとU19を混在させた独自のカテゴリー「プロ」を設けた大会を開催することも可能です。
6 / 2.3 世界選手権	世界選手権にはジュニア、シニアの区分があります。; ペアフリースタイルスラロームは年齢・性別の区分があります。	世界選手権はジュニアU19とシニアに区分されます。; ペアフリースタイルスラロームは年齢・性別に区分されません。	この種目にはシニア選手が不足しており、主にジュニアスケーターと滑走しているため、シニア選手はこの種目で競技を続けることができます。ある団体がジュニアとシニアを区別することで、混合（ジュニア&シニア）ペアがシーズン途中でパートナーを変更する必要がなくなります。
7 / 2.3 世界選手権 (2020)	世界選手権では、スライドとフリージャンプにジュニア・シニアの区分は含まれません	削除	
7 / 2.7 参加手順	種目毎に最大6人の選手; フリースタイルスライドとフリージャンプは年齢の区分がありません; スラロームペアは最大3組です。	すべての種目でジュニア U19 を含む最大 6名の選手がイベントに参加可能。フリージャンプ とスライドはジュニアとシニアの区別あり。スラロームペアは最大 2 組。	若いスケーター向けのジャンプとスライドの開発を支援し、長期的にスポーツを強化します。
<b>3. SPORT REGULATION</b>			
12 / 35 競技者の規則	追加	新規 3.5.5.審査員の指示に速やかに従わなかったり、競技の流れを乱したりした場合、警告・罰則・失格となる場合がある	反スポーツ的な行為を審査員が拒絶するのをサポートします。
12 / 3.7 異議申し立ての規則	結果発表後10分以内に書面で苦情を申し立ててください。手数料は100米ドルです。提出できるのはチームマネージャー、コーチ、または国の代表者のみです。公式ビデオのみ受け付けます。	異議申し立ては客観的な決定に対してのみ認められ、評価/採点に対しては認められません。手続きは結果発表後1分以内に開始されなければなりません。異議申し立て中は競技が中断されます。異議申し立ては用紙に記入の上、1つ	より明確な異議申し立て手続き。申し立ての即時決定。競争の公平性を高めます。

		の申し立てにつき1つの規則を明記してください。手数料は100米ドル（スターター/ベーシック/プライム）または200米ドル（メイン/コンチネンタル/ワールド）です。公式審査員のビデオのみを使用します。詳細な検証プロセスと結果は公開され、認められれば審査料は返金されます。	
--	--	--	--

15 / 3.13 表彰式の手順	追加	競技種目/カテゴリーごとに上位3名に表彰式が行われます。大陸大会/世界大会では、選手はスケート靴とチームのユニフォームを着用する必要があります。表彰台では横断幕や旗は禁止です（3 つ星のイベントまでは IOC 認定の NOC 旗のみ使用できます）。世界大会/大陸大会では国歌と旗のプロトコルが適用されます。	プロトコルをより適切に定義し、組織が各イベントで特定の/異なるルールを伝達する場合の苦情を回避します。組織の流れを助けます。スケート靴を履いてローラースポーツのアイデンティティを向上させる。
---------------------	----	---	---

4. COMPETITION RULES			
17 / 4.3 不測の事態と状況 管理プロトコル	追加	リスク要因(天候、電力、安全性、スコアリングの失敗など)とステータス(遅延/中断/延期/再スケジュール/キャンセル)を責任と伝達ルールとともにリストする新しいプロトコル。	組織の効率性を高めるための行動と手順をより適切に説明します。選手と代表団は、予期せぬ事態が発生した場合の公式プロトコルを把握し、その結果を予測することができます。
19 / 4.5 世界 ランキング	追加	グループ作成とスタート順を管理する世界ランキング：競技の2週間前にワールドスケートのウェブサイトで公開された最新のリストを使用。	精度と公平性が向上します。

5. FREESTYLE SLALOM CLASSIC			
ページ / 項目	旧ルール	新ルール	解説・理由
22 / 5.4 衣装 (小道具とアクセサリ)	5.3.3. アクセサリーと小道具の使用は認められない 5.4.4. 衣装の一部が意図的に脱がれたり投げられたりした場合、それは小道具とみなされます。 5.4.6. 不明なケースは主審査員が判断します。	5.3.3. アクセサリー/小道具が明示的に定義されています。一体型のコスチュームアクセサリー (ヘアバンド、リストバンド、装飾要素) は、安全であれば許可されています。小道具として使用された外部アイテム → 失格となります。 5.4.4. コスチューム/アクセサリーを故意に脱いだり投げたりする → 失格。 5.4.6. 主審の決定は最終的なものとなります。	より明確なルール。誤解による失格を回避します。
22 / 5.6 演技の音楽 (policy)	5.5.2. 人種差別的/政治的/暴力的/同性愛嫌悪的/性差別的/下品な楽曲の使用は禁止です。懲戒処分 (ポイント/順位の剥奪、失格、罰金) の対象となる場合があります。「パフォーマンス行動」の項に条項があります。	5.6 専用セクションを作成しました: 攻撃的なコンテンツの明示的な禁止。オリンピック憲章規則50 (政治的/宗教的中立) の遵守が必要。アスリートに対する著作権/ライセンス責任。制裁は、苦情/請求に対して遡及的に適用される場合があります。	音楽の責任をアスリートに明確に負わせませす。より明確なスポーツ中立性ポリシーが表示されます。
23 / 5.7.1.1 技術点 — 基本基準リファレンス	技の評価基準: 80cmコーンラインでの最小4コーンの移動もしくは、3回転の平均的な速度,	技の評価基準を明確化: 平均速度、80cmライン、回転の場合は最低3回の回転、座る/ジャンプ/ウィーリング/その他のファミリーの場合は4つのコーン (ファミリーごとのしきい値を明確化)。	より明確な審査基準
25 / 5.7.2.4 芸術点の参考表	追加	芸術点をサポートするために導入された参照表 (ガイダンス/構成)	芸術的な採点基準をより明確に導くのに役立ち、審査員が小さな採点範囲のみを使用することを回避します。
25 / 5.8 採点の丸め	最終得点の小数点以下は四捨五入されます。	最終得点は最も近い0.5点に切り上げられます。	より明確な採点基準
26 / 5.9 技の種類一定義	Sitting: 腰は膝の下。 Wheeling: 1輪のみでレーン内を前進する。他のファミリーは簡潔に定義されています。	Sitting: 腰は膝の下または膝の高さ。 Wheeling: 直線方向、下位レベルの注意事項 (2つの車輪/1つの足/2つの足) に関する注意事項。その他の言い回しに対する若干の明確化。	誤解を避けるためのより明確な定義と異なる判断アプローチ

27 / 5.10.4 演技の中断	選手理由の中断: 5点のペナルティでやり直しが許可されます。	選手理由の中断:やり直しは許可されません、演技は中断まで採点され、5点のペナルティが適用されます。	競技の明確さと流れを改善し、審査を容易にします。
29 / 5.12 順位一方法	各審査員の個人順位とビクトリーポイントシステムに基づく最終ランキング。	予選と決勝ラウンドの具体的な方法、個人順位とビクトリーポイントシステム処理について説明、決勝進出者と予選落ち選手の順位付けを定義する。	採点方法をより明確に説明します。
29 / 5.12.3 順位 — 結果に対する必須の要素	追加	結果には、最終順位、名前、国コード、ペナルティポイント、各ジャッジの順位、不足したトリックファミリーリストの備考フィールドを表示する必要があります。	結果帳票を標準化し、観客や選手たちに明確な結果を提供するのに役立ちます。
66 / 付表 A	フリースタイルスラローム 技表	新しい技の追加と見直し。	新しい技を含む見直しにより、審査の精度が向上します。

<b>6. FREESTYLE SLALOM PAIR</b>			
30 / 6.2.4. 6.2.5	各ペアには国際世界ランキングのIDが与えられます。 複数のペアに所属するスケーターは、国際世界ランキングのID番号を複数持つこととなります。	削除	ペアIDは存在しなかったため 現実と一致しました。
30 / 6.3 制限時間	ペアの時間: 160-180 sec (2:40-3:00).	ペアの時間を105-120 sec (1:45-2:00)にしました。	クラシックフリースタイルスラロームの基準に準拠。競技時間を短縮。 演技の強度を高め、ミスの発生率を低減することで、観客への印象を向上。 審査も容易になります。

<b>7. SPEED SLALOM</b>			
33 / 7.2.1.4 予選通過資格	追加	予選でDQ(またはDQ+DQ)が2つある選手は、決勝に参加できません。	より明確に述べられています。スポーツとルールの信頼性を高めます。
36 / 7.3.1.1 予選 — 開始の合図	7.3.1.1. 開始: “On Your Marks”、次に “Ready” 前足はスタートボックス内側。計測はゲートビーム交差から開始されま す。	追加: 前足がスタート ボックスから出たら、ボックス内に完全に戻すことも、後ろのスタート ラインの後ろの一部または全部に戻すこともできません。	誤ったスタートに対する審査員と競技者の理解を高めるための明確化。
38 / 7.4.1 スタート地点のペナルティ	7.4.1.4. 同じラウンドで2回のフライングスタート → 失格。	7.4.1.4. 1 ラウンドにつき1回の不正スタートが許可されます。 ラウンドで2回目の不正スタート → 現在のラウンド失格。ラウンドで3回目の不正スタート → ラウンド全体から失格 (例を示します)。	誤ったスタートの量を減らします。競争を遅くする心理的な理由で使用される「戦略的不正スタート」は避けてください。
38 / 7.4.2 最初のコーンのペナルティ	7.4.2.1. 最初のコーンで片足でない場合 → ペナルティ。 7.4.2.2. 2番目のコーンで片足でない場合 → 追加のミスコーンペナルティ 7.4.2.3. 3番目のコーンで片足でない場合 → ラウンドで失格。	7.4.2.1. 最初のコーンで片足でない場合 → ペナルティ 追加: コーンが蹴られたり動かされたりした場合、ペナルティは1回のみ。 7.4.2.2. 2番目のコーン → ラウンド失格。	7.4.2.1. ルールを明確にし、審査員の誤解を避ける。 7.4.2.2. スポーツのレベルアップに合わなくなった非常に古いルールを削除します。判断しやすい。
39 / 7.4.5.7 コーン間接的な作用によって動かされる	追加	選手の間接的な行動によって動いたコーンは、蹴られたコーンとみなされます(+0.2秒)。	すべての種目について、でこぼこした床 (ローマ 2024) などの床の問題を明確にします。審査員の作業を簡素化し、観客にとってより明確にします。
<b>8. FREESTYLE SLALOM BATTLE</b>			
42 / 8.1. 競技エリア	フリースタイルスラロームバトル競技エリアは、フリースタイルスラロームクラシックの競技場と同じですが、120 cmのコーンラインから2m離れたところに、80 cm間隔の10個のコーンのラインが追加されます (5.1 と図9を参照)。図9: フリースタイルスラロームバトル競技場レイアウト	フリースタイルスラロームバトル競技エリアは、フリースタイルスラロームクラシックと同じです (5.1 と図 2参照)。	競技の実態やレベルに合わなくなり、もはや役に立たなくなっていた10コーンラインを削除します。エリアの編成と審査を簡素化します。
42 / 8.2.2. グループの構成	追加	予選中のみ、主審は競技時間を短縮するために、上位のスケーターのみを次のラウンドに進出させる決定を下すことができる。	主審に競技のタイミングを管理するためのより多くのオプションを与える。

49 / 8.8.1.4明確な多数決なし — 合計順位による同点処理	追加	2対1の多数決でない場合は、各審査員が付けた順位を合計し、最も低い合計で順位付けします（同点→ 8.8.1.5 を参照）。	審査員が従うべき審査プロセスと選手が理解できる審査プロセスをより明確にします。
<b>9. FREESTYLE SLIDE</b>			
51 / 9.1.3.	最小40×5m;幅は、主任審査員の決定により縮小される場合があります。	最小40×5m;幅と長さは主審の決定により短縮される場合があります。	より多くの会場オプションを提供します。スポーツを簡単に発展させるためにイベントの数を増やす。
51 / 9.1.3.1 加速エリアの長さ	スタートラインとスライドエリアラインの間は25m。	スタートラインとスライドエリアラインの間は20m。	競技会場を見つけやすくするために、競技場の全長を維持してください。
51 / 9.1.3.2 スライドエリアの長さ	15mのスライドエリア、1mの間隔でコーン。	20mのスライドエリア、1mの間隔でコーン。	スライド領域を増やして、スライドの長さや品質を向上させます。選手がトリックやコンボを実行するのがより快適です。より多くのスライドオプション。
52 / 9.2.3.	追加	追加:さらに、主審は、競技時間を減らすために、予選段階でのみ、トップランクのスケーターのみを次のラウンドに進出させることを決定する場合があります	主審が時間管理を改善するのに役立ちます。必要に応じて競技の時間を減らすことができます。
53 / 9.3.3.6 スライドエリア内で停止できない	追加	スライドエリア内で完全に停止できない選手は、不完全なスライド/パフォーマンスを実行したと見なされます。彼らは審査員からペナルティを受け、このトライに対してより低い価値が与えられます。	完全に止まらなかったスライドの判定方法を明確にします。観客、審査員、選手にとって成功と失敗の検討方法をより明確にします。
53 / 9.3.4.2. 審査員の審議参考資料	追加	審議とグループの順位はフリースタイルスラロームバトル (8.8.1~8.8.1.5) に準拠します。同点の場合は9.4を参照。	明確に説明されておらず、異なる解釈につながる可能性のある審査プロセスに明確さを追加します。
54 / 9.4.2 ベストスライド	ベストスライドは、1つのスライドまたはスライドの組み合わせで構成されています (9.5を参照)	ベストスライドは1つのスライドで構成されています。(9.5 を参照)	審査が容易。選手と観客が結果をよりよく理解するために簡素化します。
55 / 9.5.1.	追加	難易度 選手をランク付けするための主な基準は、成功したトリックの難易度です。	審査基準と評価プロセスを明確にします。

		各トリックファミリー内の各タイプのトリックの相対的な難易度については、付録C「フリースタイルスライド 技表」に記載されています。トリックの難易度は、実行の質やこの9.5セクションで概説されている他の基準など、他の基準とともに重み付けされます。	異なる審査員が異なる基準で審査することを避け、審査の標準化を促進します。
55 / 9.5.2.1基本難易度の距離	追加	最小長さは2mですが、基本難易度は4m;短いスライドは価値を低下させます。	
71 / 付表 C-スライド技表	古い技表	スポーツの進化に応じて更新された技表。以前のバージョンに含まれていなかった新しいトリックを追加する。	最新のトリックを含めて、判定の精度を向上させ、判断を更新します。
<b>10. FREE JUMP</b>			
57 / 10.1. エリアと設備	追加	フリージャンプエリアは以下のものから構成されます。 - 幅5mのスタートライン。両端にコーン2個が設置されます。 - 助走エリア。長さは10m以上で、幅の制限はありません。 - ポールとバー。最低限必要な器具は、0.4mから1.80mまで目盛りが刻まれたポール2本と、長さ3m以上のバー1本です。 必要に応じて交換用の予備バーを用意しておくことが義務付けられています。 - 着地エリア。長さ5mで、幅の制限はありません。 - 幅5mのフィニッシュライン。両端にコーン2個が設置されます。	競技における設備基準をより明確に定義します。選手がパフォーマンスに集中できるように支援します。不適切な設備の使用による競技中のタイムロスを回避します。
58 / 10.3.1.5 開始高さカテゴリ	女性と男性の区分 (例: 女性 70~110cm以上、男性 90~130cm以上)。	カテゴリ別に例を拡張: ジュニアU19女子、女子、ジュニアU19男子、男子 (例: J-U19 女子 60~95cm以上、男子 100~135cm以上)。 主審は状況に応じて最初の高さを決定します。	正しいスタートバーの高さを把握し、競技基準を定義するのに役立ちます。
59 / 10.4. 最終順位	追加	追加: スケーターは最も成功したジャンプの高さに応じてランク付けされます	ランキングの方法を明確にします。

59 / 10.4.1.4 ゴールデンジャンプ — 最初の高さ	(明示的な初期高さルールはありません)。	初期高さは、ジャンプに成功した最高のバーより2cm高くなければなりません。	「ゴールデンジャンプ」名を定義します。明示的な初期高さルールを追加します。
60 / 10.4.3 DQおよび、DNSの扱い	追加	DQ: バーを一度もクリアできなかったスケーターは最下位になります。 DNS: 登録はされているものの、一度も試技をしていない選手は最終順位から除外されます。	適用されたが書かれていない正確なランキングルール。
11. TEAM SPEED SLALOM		追加	
61 / チームスピードスラローム(オプション種目)	追加	新しいオプションの分野が追加され、男女混合と男女別という2つの形式が選択可能になりました。	



MAISON DU SPORT INTERNATIONAL  
AV. DE RHODANIE, 54  
1007, LAUSANNE  
SWITZERLAND

PHONE: + 41 216 011877

[WWW.WORLDSKATE.ORG](http://WWW.WORLDSKATE.ORG)  
[SECRETARIAT@WORLDSKATE.ORG](mailto:SECRETARIAT@WORLDSKATE.ORG)  
[INFO@WORLDSKATE.ORG](mailto:INFO@WORLDSKATE.ORG)