



Международный судейский  
комитет  
Пособие для судей  
Фристайл сноуборд  
2011 / 2012

<b>Что такое судейство?</b> .....	<b>5</b>
СУДЬЯ .....	5
ЧЕТКАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ ТРЮКОВ .....	5
УРОВЕНЬ ИСПОЛНИТЕЛЬСКОГО МАСТЕРСТВА .....	5
ЗРИТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ .....	5
ОЦЕНКА УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ ТРЮКОВ .....	5
ВЫСТАВЛЕНИЕ ОЦЕНОК И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ .....	5
ОБЩЕЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О СОРЕВНОВАНИЯХ .....	5
НА ОДИН ШАГ ВПЕРЕДИ .....	6
ВЫЯВЛЕНИЕ ОШИБОК И СИСТЕМА КОНТРОЛЯ .....	6
КВАЛИФИКАЦИЯ .....	6
НАДЕЖНОСТЬ .....	6
ПРОФЕССИОНАЛИЗМ .....	6
<b>ВНЕШНЕЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ</b> .....	<b>6</b>
ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ .....	6
ФОРМАТ СОРЕВНОВАНИЙ .....	7
СИСТЕМА ПОДСЧЕТА РЕЗУЛЬТАТОВ .....	7
<b>ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ</b> .....	<b>8</b>
<b>СНОУБОРД</b> .....	<b>8</b>
<b>СПОРТСМЕН</b> .....	<b>9</b>
СТОЙКА .....	9
ОСЬ ВРАЩЕНИЯ ТЕЛА .....	9
<b>ТЕХНИКА СКОЛЬЖЕНИЯ</b> .....	<b>11</b>
ПОЛОЖЕНИЕ СНОУБОРДА на поверхности .....	11
НАПРАВЛЕНИЕ СПУСКА .....	11
ЛИНИЯ ВХОДА .....	12
ПОВОРОТЫ .....	12
<b>ЭЛЕМЕНТЫ ТРАССЫ И ПРЕПЯТСТВИЯ</b> .....	<b>14</b>
СТОЛ .....	14
БИГ ЭЙР (степдаун) .....	15
СТЕПАП .....	15
СПАЙН-РАМПА .....	16
КОРНЕР (ХИПДЖАМП) .....	16
КВОРТЕР-ПАЙП .....	17
ХАФ-ПАЙП .....	17
РЕЙЛЫ .....	18
БОКСЫ .....	18
<b>КЛАССИФИКАЦИЯ ТРЮКОВ</b> .....	<b>19</b>
<b>ФАЗЫ</b> .....	<b>19</b>
<b>ОШИБКИ</b> .....	<b>21</b>
<b>АМПЛИТУДА</b> .....	<b>21</b>



<b>НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ</b> .....	<b>21</b>
<b>ВРАЩЕНИЯ</b> .....	<b>22</b>
НАПРАВЛЕНИЕ ВРАЩЕНИЯ .....	22
СТИЛЬ ВРАЩЕНИЯ .....	22
УГОЛ ВРАЩЕНИЯ .....	23
<b>ЗАХВАТЫ</b> .....	<b>24</b>
<b>СТИЛИ</b> .....	<b>25</b>
<b>отдельные трюки и элементы</b> .....	<b>26</b>
Хаф-пайп (квотер-пайп) .....	26
Рейлы и боксы .....	27
<b>ТРЮКИ</b> .....	<b>29</b>
Стили, захваты и трюки .....	29
<b>ПРАВИЛЬНАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ ТРЮКОВ</b> .....	<b>29</b>
Стойка и направление движения .....	29
Комбинация трюков .....	31
Пропущенные трюки .....	31
<b>СРЕДСТВА СУДЕЙСТВА</b> .....	<b>32</b>
<b>РАБОЧИЕ МАТЕРИАЛЫ</b> .....	<b>32</b>
ВЕДОМОСТИ УЧЕТА .....	32
<b>Система стенографии (сокращенной записи)</b> .....	<b>33</b>
Направление движения .....	33
Тип вращения .....	33
Количество поворотов .....	33
Захваты .....	33
Исполнение .....	34
Ошибки .....	34
Применение системы сокращенной записи .....	34
Использование системы сокращенной записи при судействе по общему впечатлению .....	34
<b>СИСТЕМА СТАТИСТИКИ</b> .....	<b>34</b>
<b>КРИТЕРИИ СУДЕЙСТВА</b> .....	<b>36</b>
<b>КРИТЕРИИ</b> .....	<b>36</b>
<b>Исполнение</b> .....	<b>36</b>
Отрыв .....	36
Контроль трюка .....	36
Приземление .....	36
<b>Уровень сложности</b> .....	<b>37</b>



Хип (корнер) .....	38
Квотер-пайп .....	38
Хаф-пайп .....	38
Трюки на рейлах .....	38
<b>Амплитуда .....</b>	<b>38</b>
<b>Разнообразие .....</b>	<b>39</b>
<b>Комбинации .....</b>	<b>39</b>
<b>Риск .....</b>	<b>39</b>
<b>Новые элементы .....</b>	<b>39</b>
<b>Технические параметры .....</b>	<b>39</b>
<b>Региональные соревнования .....</b>	<b>40</b>
Пересечение плоского участка .....	40
Отрыв .....	40
Приземление .....	40
Положение рук .....	40
Равновесие .....	40
ТЕХНИКА ПРОХОЖДЕНИЯ ПЕРЕХОДНОЙ ЗОНЫ .....	40
<b>СУДЕЙСТВО .....</b>	<b>41</b>
<b>Методика .....</b>	<b>41</b>
Сопоставление и сравнение .....	41
Начисление и вычет очков .....	41
<b>Диапазон оценок .....</b>	<b>41</b>
<b>Практические занятия с судьями .....</b>	<b>42</b>
<b>Системы судейства .....</b>	<b>42</b>
Оценка по общему впечатлению .....	42
Одна оценка за джем-сессию .....	42
Раздельная система судейства международного судейского комитета (IJC) .....	43
Система прямого судейства соревнований по сноуборду (SLS) .....	45
<b>Виды соревнований .....</b>	<b>47</b>
Биг-эйр (квотер-пайп) .....	47
Хаф-пайп .....	47
Рейлы .....	47
Слоупстайл .....	47
<b>СОРЕВНОВАНИЯ .....</b>	<b>48</b>



<b>Судейская бригада</b> .....	<b>48</b>
<b>Обязанности судей при проведении соревнований</b> .....	<b>48</b>
Перед соревнованиями .....	48
Во время соревнований .....	48
После соревнований .....	49
<b>Формат соревнований</b> .....	<b>49</b>
Распределение спортсменов по группам .....	49
Порядок организации судейства и старта спортсменов .....	50
Количество попыток и порядок оценки выступления спортсменов .....	51
<b>Общие правила поведения судей</b> .....	<b>52</b>

## **ЧТО ТАКОЕ СУДЕЙСТВО?**

### **СУДЬЯ**

Судейство – это не просто процесс выставления оценок и распределения мест между участниками соревнований. Для того чтобы стать судьей высокого класса, судить квалифицированно и уверенно, необходимо обладать соответствующими знаниями и иметь надлежащую подготовку в указанных ниже областях.

### **ЧЕТКАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ ТРЮКОВ**

Трюки распознаются без промедления и проволочек. Существует ряд упражнений, позволяющих довести этот процесс до автоматизма.

### **УРОВЕНЬ ИСПОЛНИТЕЛЬСКОГО МАСТЕРСТВА**

Судья четко представляет, как правильно выполнить тот или иной трюк и как влияют те или иные помарки или потеря устойчивости на итоговую оценку.

### **ЗРИТЕЛЬНАЯ ПАМЯТЬ**

Судья обладает хорошей зрительной памятью и способен воспроизвести выступление спортсмена с использованием имеющихся записей.

### **ОЦЕНКА УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ ТРЮКОВ**

Судья должен уметь оценивать сложность выполняемых трюков. Даже если выполнен новый трюк, эта задача остается неизменной. В этой связи судья должен понимать, как на этот компонент влияют техника, вращения и захваты. Кроме того, следует четко представлять, как те или иные компоненты влияют на уровень сложности (хаф-пайп, трамплины, перила и т.п.).

### **ВЫСТАВЛЕНИЕ ОЦЕНОК И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ МЕСТ**

Судья должен знать все критерии судейства. Анализ выступления спортсменов по критериям судейства выполняется в ходе выполнения трюков, а не после финиша в виде ответов на контрольные вопросы. Этот процесс должен быть доведен до автоматизма. При оценке выступления спортсмена судья должен учитывать возможности всех участников и свое собственное мнение. В случае равенства очков судья сравнивает выступление соответствующих спортсменов.

### **ОБЩЕЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ О СОРЕВНОВАНИЯХ**

Важно владеть информацией о результатах спортсменов, участвующих во всех раундах. При этом в зависимости от формата соревнований могут использоваться различные методики. Крайне полезны заметки в ведомостях учета, которые ведутся всеми судьями.

## **НА ОДИН ШАГ ВПЕРЕДИ**

Если судья старается быть всегда на один шаг впереди, это поможет ему заблаговременно решить те или иные задачи и быть в курсе событий. Кроме того, экономится время. В частности, перед стартом того или иного спортсмена судья может поинтересоваться его прямыми конкурентами. В ходе выступления судья мысленно сравнивает его выступление с результатами предполагаемых оппонентов или в ходе второй попытки принимает решение о том, насколько спортсмен улучшил свой результат по сравнению с первой попыткой.

## **ВЫЯВЛЕНИЕ ОШИБОК И СИСТЕМА КОНТРОЛЯ**

Надлежащий самоконтроль помогает избежать ошибок. Судья своевременно принимает необходимые меры, в случае если не сможет распознать тот или трюк. При выставлении оценок применяется система контроля (начисление и вычет очков/сопоставление и сравнение). Судья уверен в себе, не теряет самообладание в сложных ситуациях и обязан классифицировать трюк, даже если он упустил из виду отрыв, равно как и любой другой его компонент.

## **КВАЛИФИКАЦИЯ**

Быстрое принятие решений судьями ускоряет соревновательный процесс и позволяет участникам соревнований выполнить большее число попыток (дополнительные тренировки или больше попыток в ходе джем-сессии). Таким образом, важно, чтобы судья был компетентен во всех вышеперечисленных областях. В любом случае, скорость принятия решений судейской бригадой зависит от всех без исключения судей. Судья, которые затрачивает больше времени на оценку выступления спортсменов, находится в постоянном напряжении, может потерять концентрацию и контроль.

## **НАДЕЖНОСТЬ**

На судью всегда можно положиться. Он никогда не опаздывает и не отказывается от работы непосредственно перед началом соревнований.

## **ПРОФЕССИОНАЛИЗМ**

Хороший судья - профессионал своего дела, знает, какие трюки пользуются наибольшей популярностью, какие только начинают использоваться спортсменами, владеет информацией о последних новинках в мире сноуборда. Важно, чтобы судья четко представлял зависимость уровня сложности трюков от стиля и исполнительского мастерства спортсмена. Для этого необходимо интересоваться новостями в сети Интернет, смотреть фильмы о сноуборде и трансляции соревнований.

Если судья владеет всей необходимой информацией и обладает глубокими знаниями во всех вышеперечисленных областях, это позволяет ему сконцентрироваться на наиболее важных компонентах выступления спортсмена. Важно довести процесс судейства до автоматизма и без промедления принимать важные решения.

## **ВНЕШНЕЕ ВОЗДЕЙСТВИЕ**

### **ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ**

Главный судья оказывает поддержку судьям в процессе работы на соревнованиях. Основная задача главного судьи заключается в том, чтобы дать судьям возможность быть в курсе всех событий в рамках тех или иных соревнований.



## **ФОРМАТ СОРЕВНОВАНИЙ**

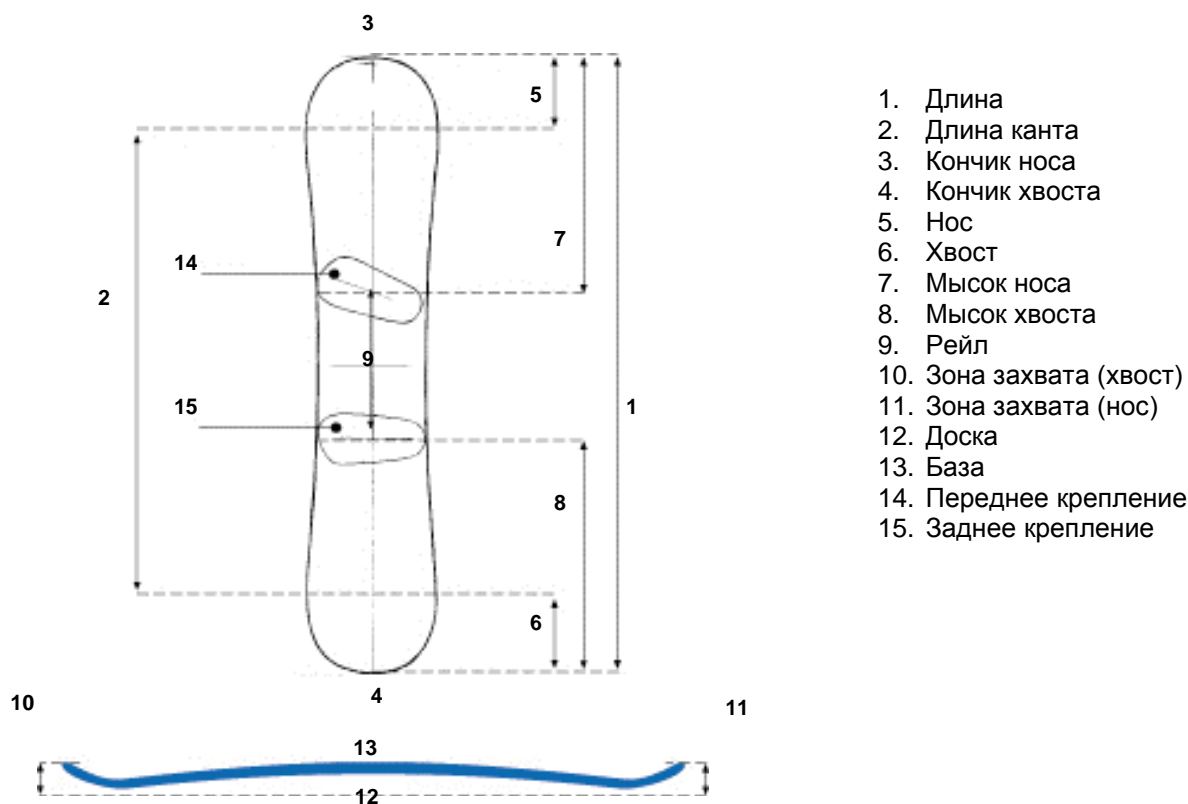
Формат соревнований должен соответствовать интересам организаторов и спортсменов. При этом судьи должны иметь возможность оценить выступление всех участников соревнований. В каждом раунде участвует от 15 до 25 спортсменов. Если спортсменов больше 30, даже многоопытный судья быстро утратит нить соревнований.

## **СИСТЕМА ПОДСЧЕТА РЕЗУЛЬТАТОВ**

Система статистики обеспечивает работу судей. Как минимум, она должна обеспечивать условия, при которых главный судья получает возможность контролировать результаты спортсменов в ходе соревнований. В идеале судьи получают информацию о результате спортсмена непосредственно после выставления оценок. При этом для выставления оценок могут использоваться планшеты или ПК. Работа системы статистики считается оптимальной, если судья имеет возможность вывести выставленные им оценки на экран монитора.



## Общие сведения СНОУБОРД



### **Боковой вырез**

Боковой вырез сноуборда имеет определенный радиус. В сущности, чем меньше радиус, тем более резкие повороты способен выполнять спортсмен.

### **Изгиб**

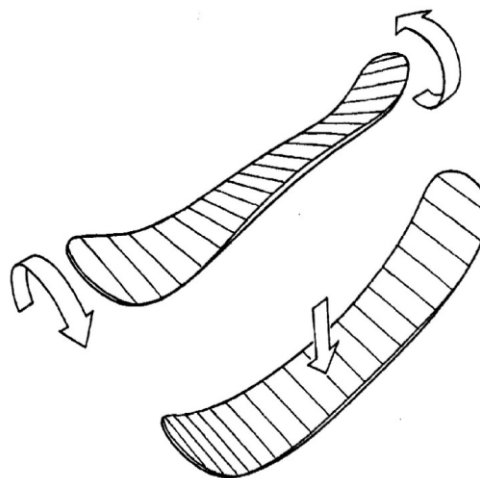
Вращение сноуборда вдоль продольной оси называется изгибом. Как правило, спортсмены выбирают более жесткий в части изгиба сноуборд для хаф-пайпа и менее жесткий для соревнований на трамплинах и рейлах.

### **Гибкость**

Гибкость – термин, описывающий то, насколько податлив сноуборд при вращении вокруг поперечной оси. Во фристайле сноуборды имеют большую гибкость по сравнению со сноубордами в скоростных дисциплинах.

### **Стойка**

Стойка - расстояние от центральной точки переднего крепления до центральной точки заднего крепления; угол наклона креплений называется смещением.



Смещение – расстояние, на которое центральные точки креплений удалены от центральной точки полезной длины канта.

Угол – угол наклона креплений по отношению к поперечной оси. Угол наклона переднего крепления – положительное значение, в то время как угол наклона заднего крепления может иметь как положительное, так и отрицательное значение. Если угол наклона заднего крепления имеет отрицательное значение, такая стойка называется утиной.

## СПОРТСМЕН

### СТОЙКА

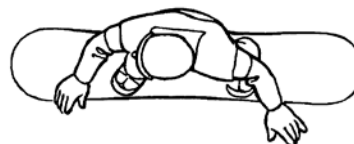
#### *Регуляр*

Левая впереди



#### *Гуфи*

Правая нога впереди



### ОСЬ ВРАЩЕНИЯ ТЕЛА

#### *Центр тяжести*

Центр тяжести – точка, в которой пересекаются все оси вращения тела спортсмена. Как правило, располагается на уровне пупка. Оси тела и сноуборда идентичны.

#### *Продольная ось*

Продольная ось – воображаемая линия от носа до хвоста. Трюк с вращением вокруг продольной оси: бочка

#### *Вертикальная ось*

Вертикальная ось – воображаемая линия от головы до пяток.

#### *Поперечная ось*

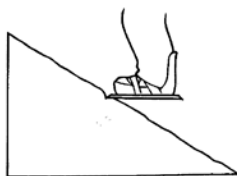
Поперечная ось – воображаемая линия от спины к животу (спортсмен служит опорной точкой). Трюк с вращением вокруг поперечной оси: сальто вперед; сальто назад





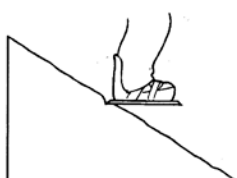
## ТЕХНИКА СКОЛЬЖЕНИЯ

### ПОЛОЖЕНИЕ СНОУБОРДА НА ПОВЕРХНОСТИ



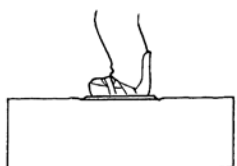
#### **На переднем канте**

Сноуборд скользит по поверхности исключительно на переднем канте. Остальная часть сноуборда поднята вверх.



#### **На заднем канте**

Сноуборд скользит по поверхности исключительно на заднем канте. Остальная часть сноуборда поднята вверх.



#### **На всей базе**

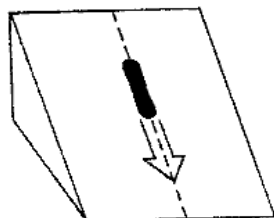
Сноуборд скользит по поверхности всей базой.

### НАПРАВЛЕНИЕ СПУСКА

Направление – положение сноуборда на склоне. В данном случае имеется в виду не только спуск по склону, но и прыжки, спуск в хаф-пайпе, квортер-пайпе и по перилам. В частности, если смотреть на выступления сноубордистов в нижней части хаф-пайпа, то восприятие поворотов вправо и влево спортсмена и наблюдателя будут различаться.

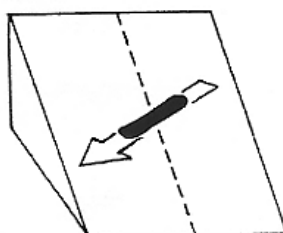
#### **Скольжение по линии спуска**

Продольная ось сноуборда и линия спуска идут параллельно друг другу.



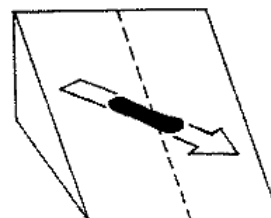
#### **Скольжение справа налево**

Продольная ось располагается под углом к линии спуска; спортсмен скользит справа налево.



#### **Скольжение слева направо**

Продольная ось располагается под углом к линии спуска; спортсмен скользит слева направо.

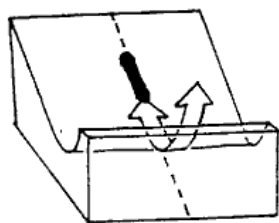


## ЛИНИЯ ВХОДА

Линия входа – термин, используемый в квортер-пайпе и хаф-пайпе. Антоним – линия отрыва. Линия входа расположена параллельно направлению движения спортсмена (как правило, идет в направлении, обратном линии отрыва). Смотри рисунки ниже.

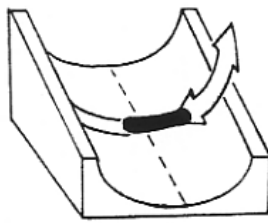
### **Скольжение по линии спуска**

Продольная ось сноуборда располагается параллельно линии спуска. Линия входа также идет параллельно, но в обратном направлении. Характерно для квортер-пайпа.



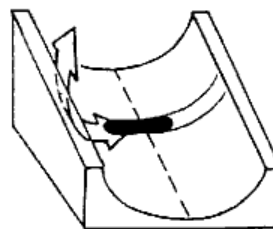
### **Слева направо**

Продольная ось сноуборда располагается перпендикулярно линии спуска. Спортсмен скользит слева направо. Характерно для хаф-пайпа (эйр-ту-фейки).



### **Справа налево**

То же самое (спортсмен скользит справа налево).



Вход без вращения именуется фейки. Для приземления лицом вперед необходимо выполнить вращение как минимум на 180°.

## ПОВОРОТЫ

Поворот – резкое изменение направления скольжения. При этом для управления скольжением используются задний и передний канты. В зависимости от того, какой кант используется для поворота, такой маневр называется «поворот на заднем/переднем канте».

### **Повороты в движении**

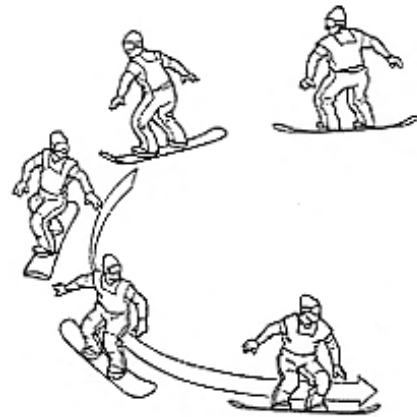
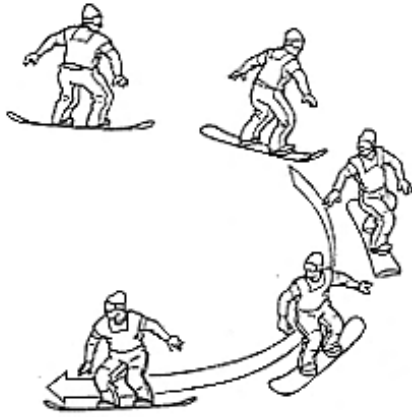
Повороты совершаются во время скольжения, что приводит к потере скорости движения; однако в большинстве случаев поворот совершается на радиус, превышающий радиус бокового выреза сноуборда.

### **Повороты на месте (карвинг)**

Спортсмен использует все возможности кантов, сводя потерю скорости к минимуму. Наиболее оптимальный способ выполнить поворот и сохранить скорость. Высококвалифицированный спортсмен, выступая в пайпе, теряет минимум скорости, что обеспечивает высокую и постоянную амплитуду в течение всего заезда.

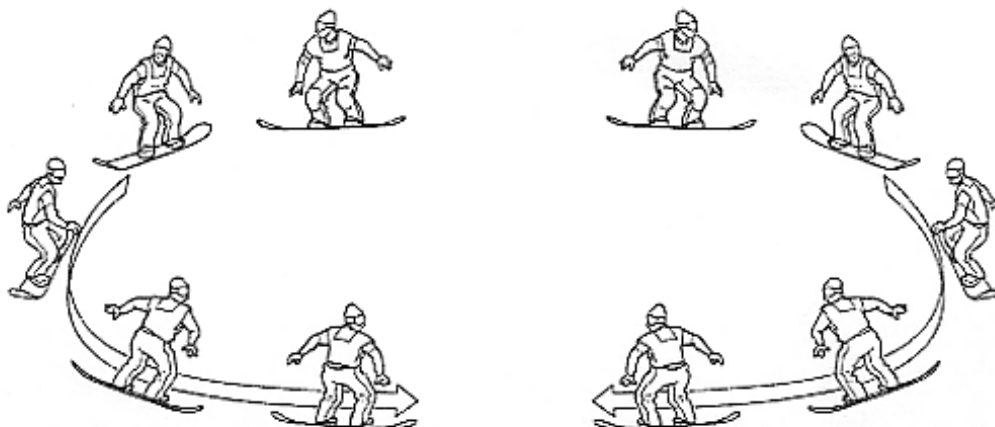
### **Повороты на заднем канте**

Для поворота на заднем канте необходимо приложить усилие к заднему канту сноуборда и слегка повернуть тело вокруг своей оси. После поворота спортсмен продолжает движение на заднем канте.



### **Повороты на переднем канте**

Для поворота на переднем канте необходимо приложить усилие к переднему канту сноуборда и слегка повернуть тело вокруг своей оси. После поворота спортсмен продолжает движение на переднем канте.

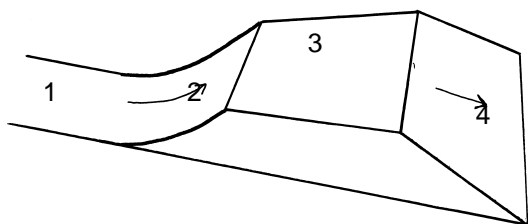


## **ЭЛЕМЕНТЫ ТРАССЫ И ПРЕПЯТСТВИЯ**

Во фристайле сноубординге и сноуборд-кроссе при постановке трассы используются различные искусственные препятствия (трамплины, рейлы и т.п.), как на отдельных ее участках, так и на протяжении всей трассы (в частности, в хаф-пайпе и квортер-пайпе).

### **СТОЛ**

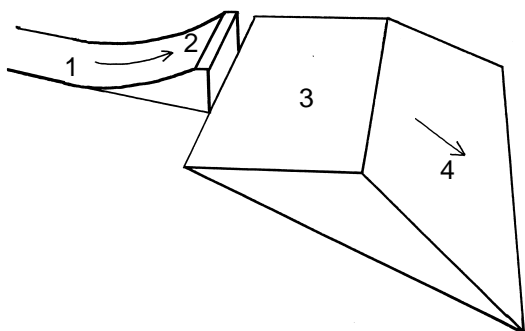
Прыжок с тэйблтопа совершается по линии спуска. Прыжку предшествует достаточно протяженный плоский участок, прохождение которого является залогом успешного приземления. Как правило, приземление осуществляется на очень крутом склоне. Угол наклона правилами не определен и зависит от характеристик трассы на участке отрыва, а также от скорости и амплитуды движения спортсмена.



- 1 Участок разгона
- 2 Переходная зона
- 3 Стол
- 4 Участок приземления

## БИГ ЭЙР (СТЕПДАУН)

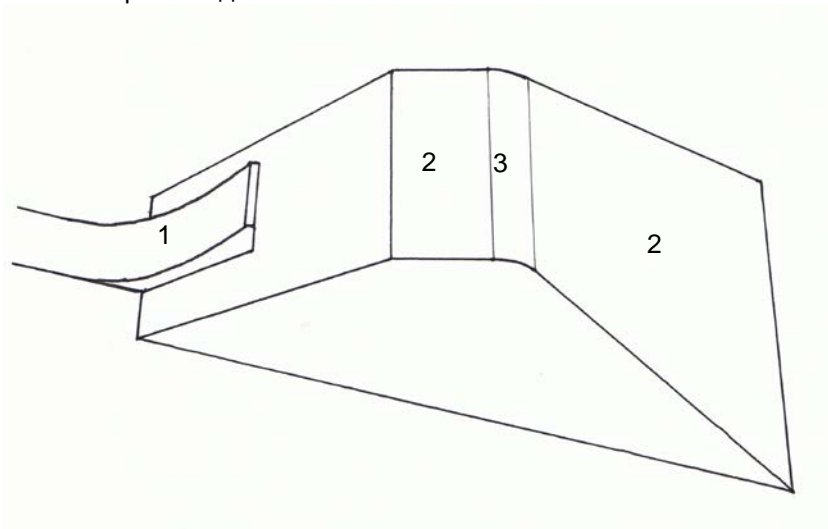
Биг-эйр – это увеличенная копия стола. При этом стол имеет протяженность от 15 м до 30 м. В биг-эйре приземление также осуществляется на достаточно крутом склоне с тем, чтобы обеспечить необходимую высоту. Как правило, стол в биг-эйре слегка приподнят, что гарантирует высокий и резкий отрыв и делает приземление проще для тех спортсменов, которые не справляются с намеченной программой.



- 1 Участок разгона
- 2 Переходная зона
- 3 Стол
- 4 Участок приземления

## СТЕПАП

Степап – трамплин, возводимый идентично столу тэйблтопа. Участок приземления находится выше участка отрыва. Поэтому отрыв совершается на высокой скорости. В данном случае расстояние, на которое совершаются прыжки, может быть различным. Чем меньше длина прыжка, тем мягче приземление. Как правило, участок приземления имеет большую протяженность, поскольку угол наклона трассы здесь может быть незначительным.

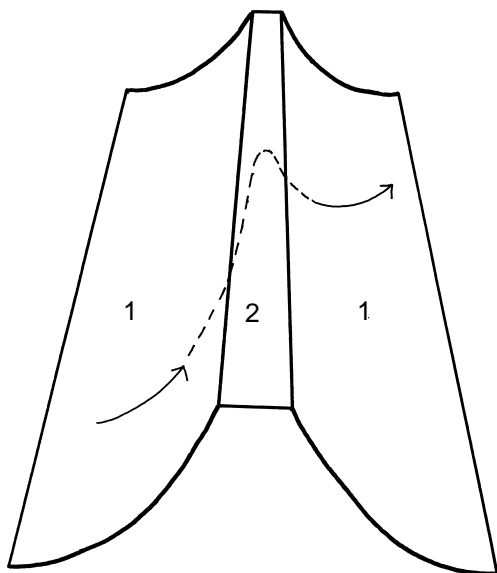


- 1 Переходная зона
- 2 Стол
- 3 Ребро
- 4 Участок приземления



## СПАЙН-РАМПА

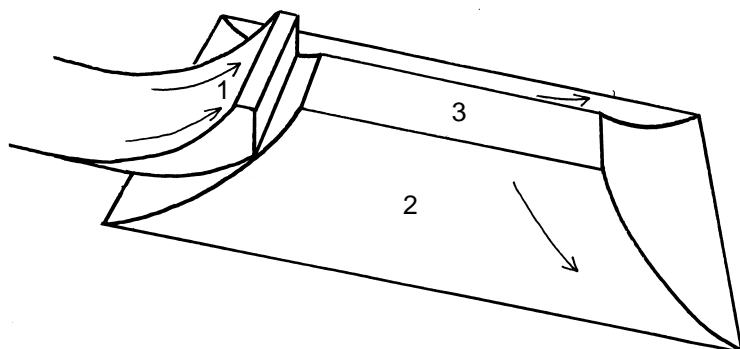
Спайн-рампа многим знакома по скейтбордингу. В сноуборде спайн-рампа – одной из препятствий. Состоит из двух квортер-пайпов, расположенных задней стенкой друг к другу. Устанавливается по линии спуска; переходная зона и участок приземления располагаются перпендикулярно линии спуска.



- 1 Переходная зона (участок приземления)
- 2 Край (площадка)

## КОРНЕР (ХИПДЖАМП)

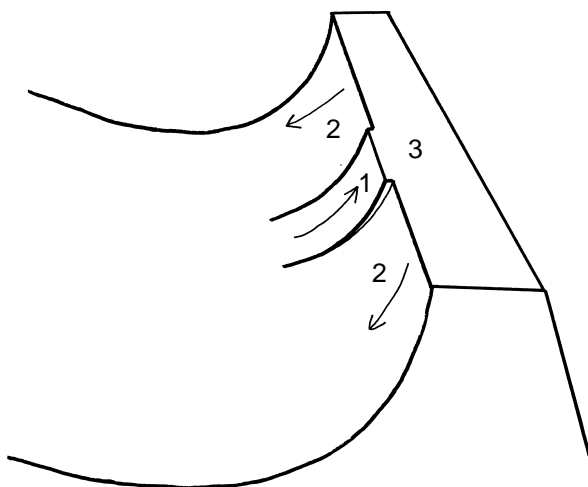
Корнер (хипджамп) состоит из двух компонентов: трамплина и спайн-рампы. Переходная зона и участок приземления имеют разную форму. Корнер может выполняться двумя способами: 1) переходная зона идет вдоль линии спуска, участок приземления уходит в сторону; 2) переходная зона уходит в сторону, в то время как участок приземления идет вдоль линии спуска.



- 1 Переходная зона
- 2 Участок приземления
- 3 Площадка

## КВОРТЕР-ПАЙП

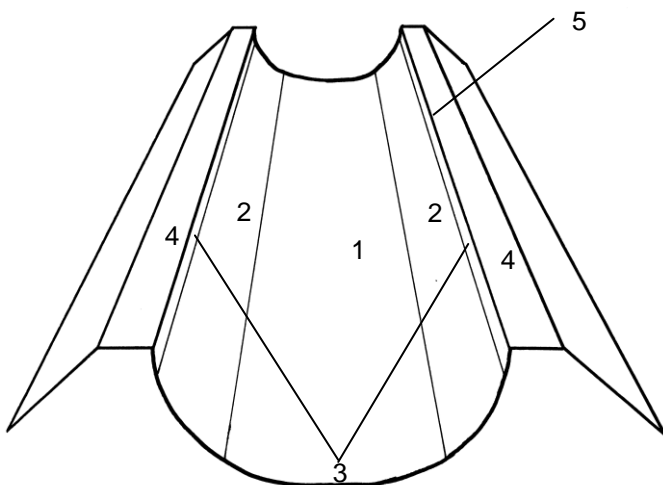
Как правило, квартал-пайп устанавливается перпендикулярно линии спуска. Переходная зона также служит для приземления (последние полметра расположена вертикально). Квартал-пайп – элемент, где может быть наглядно продемонстрирована линия входа.



- 1 Переходная зона
- 2 Участок приземления
- 3 Площадка

## ХАФ-ПАЙП


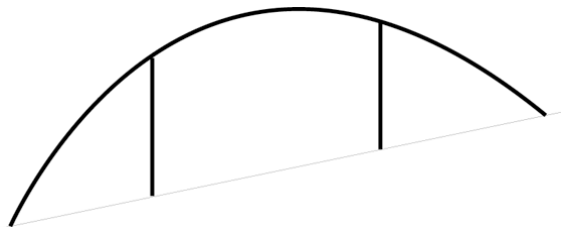
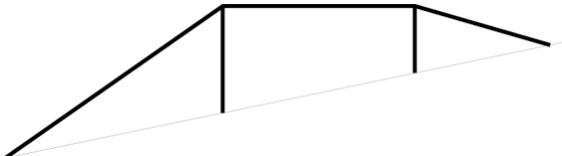
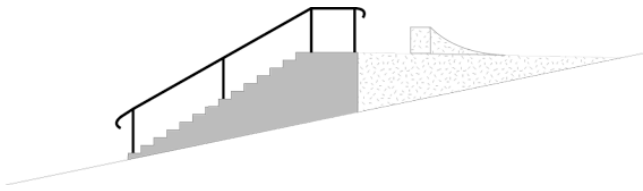
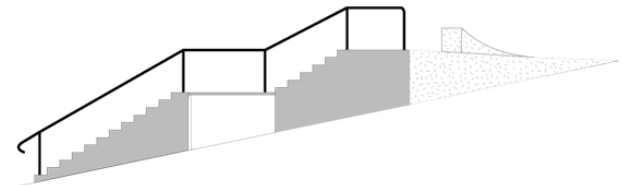
Само название определяет форму данного элемента –  $\frac{1}{2}$  трубы. Пайп устанавливается вдоль линии спуска. Спортсмен перемещается от края к краю, выполняя прыжки (хиты) на каждой стене, после чего начинает движение в обратную сторону. Совокупность прыжков именуется попыткой. В случае если хаф-пайп больше 4,5 м, он носит название «супер-пайпа».



- 1 Основание
- 2 Переходная зона
- 3 Вертикаль
- 4 площадка
- 5 Край

## РЕЙЛЫ

Перила и поручни – наиболее известные препятствия в скейтборде. С течением десятилетий они стали активно применяться и в сноуборде. Рейлы представляют собой конструкции из длинных чугунных труб круглой или плоской формы. Как правило, две трубы устанавливаются параллельно друг другу. Рейл может быть прямым или с выступами и изгибами. Изогнутые рейлы: сокр. С или S-рейлы.

<p><b>Прямые рейлы (поручни)</b></p>	
<p><b>«Радуга»</b></p>	
<p><b>А-образные рейлы («линкор»)</b></p>	
<p><b>Перила (плоские, вниз)</b></p>	
<p><b>Сложносоставные перила (плоские, вниз)</b></p>	

## БОКСЫ

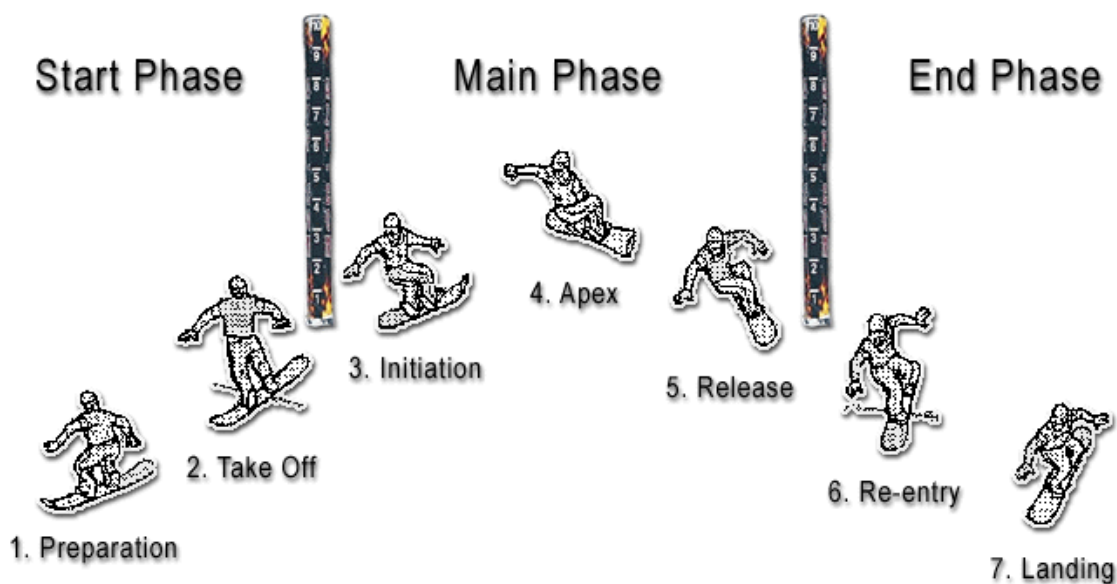
Снаружи боксы выполнены из пластмассы, что обеспечивает гладкое скольжение. Боксы устанавливаются подобно рейлам; однако, как правило, это более простое препятствие. Зачастую устанавливаются целые комбинации боксов.

## Классификация трюков

Трюк – маневр, совершаемый спортсменом. Для оценки и правильной классификации трюков следует разделить трюк на отдельные элементы. Трюки могут выполняться на снегу, рейлах и боксах, на краю (в хаф-пайпе и квартал-пайпе), а также в воздухе. Большая часть трюков представляет собой прыжки, которые подразделяются на трюки, совершаемые в движении (без вращения (прямые прыжки) или с вращением не больше 180° при входе) и с вращением.

### ФАЗЫ

Для надлежащей классификации трюка необходимо разделить его на составные элементы. Любой трюк может быть разделен максимум на семь фаз.



Start phase	Старт
Main phase	Основная фаза
End phase	Конечная фаза
Preparation	Подготовка
Take off	Отрыв
Initiation	Начало
Apex	Высшая точка
Release	Завершающая стадия
Re-entry	Вход
Landing	Приземление

Фаза	Участок	Выполнение	Ошибки
<b>СТАРТ</b>			
1 Подготовка	От плоской части препятствия до стены,	Связанное выполнение	Необязательные движения

	трамплина и т.п.	элементов Контроль равновесия Подготовка к отрыву Контроль скорости Центр тяжести над сноубордом	Потеря скорости (торможение) Дополнительная кантовка для контроля равновесия Махи руками Потеря равновесия Потеря контроля
2 Отрыв	Последняя точка касания в непосредственной близости или на краю хаф-пайпа, трамплина и т.п.	Подготовка к началу выполнения трюка (фаза «Начало») Контроль равновесия Оптимальная траектория движения Четкий отрыв	Начало выполнения трюка до отрыва Потеря контроля Потеря равновесия Резкое изменение направления движения
<b>ОСНОВНАЯ ФАЗА</b>			
3 Начало	После отрыва, когда спортсмен начинает выполнять трюк	Контроль равновесия Надлежащее начало трюка	Ошибки во вращении Махи руками Потеря равновесия
4 Высшая точка	Полное распрямление и выполнение трюка	Максимальная амплитуда Надлежащее исполнение и контроль трюка Поддержание равновесия в воздухе Четкий захват (захваты)	Резкое завершение трюка до завершающей стадии Нечеткий или невыполненный захват Потеря равновесия
5 Завершающая стадия	Завершение трюка	Контролируемое завершение трюка Контроль равновесия Готовность к входу	Потеря ориентации Потеря равновесия Незаконченное вращение
<b>КОНЕЧНАЯ ФАЗА</b>			
6 Вход	Касание снега в верхней части переходной зоны после выполнения трюка или маневра	Оптимальная траектория Оптимальное положение в переходной зоне Контроль равновесия	Лишнее вращение Завершение вращения после приземления Потеря равновесия Неверная траектория
7 Приземление	Положение в переходной зоне	Центр тяжести над центральной точкой сноуборда Вертикальная стойка Четко выполненное приземление	Нечеткое приземление Касание задней частью тела Касания руками «Моторная лодка» Невыполненное приземление Реверт Волочение рук или тела по снегу Перекантовка, смена направления

			движения
--	--	--	----------

## ОШИБКИ

Следует внимательно наблюдать за всеми фазами трюка. На какой фазе спортсмен совершил ошибку? Если ошибка совершена при отрыве, что влечет за собой падение спортсмена, это подразумевает более весомый штраф в сравнении с ошибкой при приземлении. Ошибки могут быть разными.

**Касание рукой:** спортсмен касается снега одной или двумя руками с тем, чтобы обрести равновесие.

**«Моторная лодка» (Jet Skis):** спортсмен переносит вес назад и теряет равновесие, после чего приземляется, прокатываясь по переходной зоне на хвосте.

**Нечеткое приземление:** спортсмен опирается на одну или две руки для сохранения равновесия.

**Нечеткое приземление (касание задней частью тела):** спортсмен касается снега конечностями, как правило, задней частью тела, сохраняя при этом скорость.

**Грубая ошибка при приземлении (падение):** спортсмен падает, теряет скорость (не может выполнить следующий трюк) и полностью останавливается.

**Приземление на плоской поверхности:** спортсмен приземляется на плоской поверхности или в нижней части переходной зоны.

**Невыполненное приземление:** как в скейтбординге - спортсмен приземляется таким образом, что край пайпа оказывается между ног. В сноуборде, как правило, такой элемент не входит в состав трюков и относится к опасным компонентам.

**Приземление на площадке:** спортсмен приземляется за пределами хаф-пайпа на площадке.

**Слайд-ин (реверт):** спортсмен не завершает или совершает избыточное вращение, при этом завершая его после приземления.

**Неуверенное выполнение трюка:** неверное начало трюка, потеря равновесия и контроля при выполнении трюка. Махи руками или резкое изменение оси вращения.

**Невыполненный захват:** захват выполнен слишком быстро (спортсмен касается, но не захватывает сноуборд).

**Невыполненный трюк:** спортсмен теряет контроль в момент отрыва и не выполняет трюк.

**Смена канта:** спортсмен приземляется на другой кант, что приводит к потере равновесия и невозможности завершить трюк, включая изменение направления движения после приземления.

**Изменение направления:** спортсмен двигается параллельно краю пайпа (к примеру) или совершает прыжки дважды с одной и той же стены.

**Ошибки на плоской поверхности:** торможение и ошибки на плоской поверхности, в результате чего спортсмен уходит с оптимальной траектории или утрачивает оптимальную скорость движения.

## АМПЛИТУДА

Амплитуда – крайне важный элемент любого трюка. При расчете амплитуды движения необходимо учитывать расстояние, которое планирует преодолеть спортсмен. Для расчета амплитуды и расстояния используются опорные точки (в частности, рекламные растяжки, защитные ограждения и т.п.). Амплитуда измеряется относительно центра тяжести спортсмена.

## НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ

### Стандартное

Передняя нога спереди. Исходное положение спортсмена. Двигается лицом вперед.

### Фейки

Задняя нога спереди. Исходное положение спортсмена (смотрит вверх). Спортсмен двигается спиной вперед.

### Свитч

Задняя нога спереди. Смена положения (спортсмен смотр вниз). Гуфи в стойке регуляра. Термин взят из скейтбординга, где свитч – это олли носом вперед. Фейки - это олли хвостом вперед. В сноуборде олли почти не выполняют. Многие спортсмены просто проходят элементы трассы,

сохраняя равновесие. Поэтому отличить свитч от фейки достаточно сложно. Выполнение фейки или свитча в сноуборде напрямую связано с уровнем исполнительского мастерства спортсмена и контролем равновесия. В сравнении с фейки свитч выглядит менее зрелищным. Свитч – более плавный трюк, где вращение начинается в воздухе.

## ВРАЩЕНИЯ

### НАПРАВЛЕНИЕ ВРАЩЕНИЯ

Существует два направления вращения: фронтсайдом и бэксайдом. Термины взяты из скейтбординга, где они применяются для описания стиля при преодолении трамплинов. В скейтбординге судья видит спину спортсмена в тот момент, когда он выполняет бэксайд эйр. Фронтсайд эйр – это бэксайд эйр наоборот. Поворот во фронтсайд означает, что судья видит лицо спортсмена, стоящего на доске.

Судья фиксирует направление вращения в момент отрыва и начала выполнения трюка.

#### **Фронтсайд**



При вращении фронтсайдом спортсмен выполняет поворот вокруг вертикальной оси. При этом судьи видят спортсмена спереди, если они располагаются в нижней части препятствия. В хаф-пайпе все вращения передним кантом вниз выполняются фронтсайдом.

#### **Бэксайд**



При вращении бэксайдом спортсмен выполняет поворот вокруг вертикальной оси. При этом судьи сначала видят спину спортсмена, если они располагаются в нижней части препятствия. В пайпе все вращения задним кантом вниз выполняются бэксайдом.

В случае выполнения вращения бэксайдом, оно расценивается как свитч. Иными словами, при определении направления вращения гуфи, выполняющий фейки, приравнивается к регуляру.

### СТИЛЬ ВРАЩЕНИЯ

При определении стиля вращения используются три оси тела спортсмена. Как правило, наиболее распространенными являются вращения строго вокруг вертикальной оси. Сальто вперед (назад) – пример вращения строго относительно поперечной оси. Ролл на 90° - пример вращения строго относительно продольной оси. Как правило, строго поперечные или продольные вращения встречаются редко. Существует большое количество трюков с вращением, когда спортсмен выполняет вращение по нескольким осям. В этом случае становится невозможным классифицировать трюк как вращение вокруг одной из осей. Вращение начинается строго в одном направлении. Спортсмен может изменить направление вращения, меняя ось вращения в начальной фазе или во время трюка. Любое изменение положения тела влияет на скорость и ось вращения. В целях классификации вышеуказанных комбинаций выделяют три группы вращений.

#### **Вертикальные вращения**

Вращение строго вокруг вертикальной оси.



### ***Офф аксис (вращение с отклонением)***

Спортсмен вращается с отклонением от вертикальной оси, при этом не выполняя инвертид, т.е. сноуборд не проходит над головой спортсмена. Если это происходит после поворота на 180°, трюк именуется «лейт корк».

### ***Инвертид***

Спортсмен выполняет вращение не только вокруг вертикальной оси; при этом сноуборд проходит над головой спортсмена. При вращении и одновременном выполнении сальто вперед трюк называется «мисти». В случае если выполняется сальто назад, трюк именуется «родео».

### ***Двойной инвертированный прыжок (дабл корк)***

В случае двойного перехода трюк именуется «дабл родео» или «двойное сальто» (назад или вперед). Если при этом голова спортсмена дважды отклоняется от горизонтальной плоскости, но при этом инверт не выполняется, трюк именуется «дабл корк».

## **УГОЛ ВРАЩЕНИЯ**

Подсчитать количество четко выполненных поворотов вокруг вертикальной оси достаточно просто; рекомендуется просто зафиксировать положение спортсмена перед прыжком и после приземления. Если спортсмен приземляется в том же положении, что и в момент отрыва, это означает, что он выполнил вращение на 360°, 720°, 1080° и т.д. При этом если трюк выполняется в хаф-пайпе или квортер-пайпе, это означает вращение на 180°, 540°, 900° и т.д. В случае если спортсмен приземляется в направлении, обратном стойке в момент отрыва, выполнено вращение на 180°. При прямом прыжке выполняется вращение на 180°, 540°, 900° и т.д. В пайпе - 360°, 720°, 1080° и т.д.

При выполнении инвертированного трюка число оборотов определяется по выполненным вращениям. Иными словами, это общее число оборотов, выполненных в ходе трюка относительно всех осей. Вращение по вертикали будет меньше, если оно выполняется как инвертированный элемент. Пример: МакТвист – трюк, выполняемый исключительно в хаф-пайпе или квортер-пайпе; включает элемент, выполняемый бэксайдом относительно вертикальной оси, а также фронтсайдом по поперечной и продольной оси. В момент смены стойки спортсмен слегка касается вертикальной части; таким образом, выполняется вращение на 540°.



## ЗАХВАТЫ

### **Захват фронтсайдом (бэксайдом = инди)**

Задняя рука захватывает передний кант. В случае выполнения захвата в хаф-пайпе фронтсайдом именуется «фронтсайд грэб», бэксайдом – «инди грэб».



### **Стейлфиш**

Задняя рука захватывает задний кант.



### **Канадиан бейкон**

Задняя рука захватывает передний кант между ног.



### **Роуст биф грэб**

Задняя рука захватывает задний кант между ног.



### **Мьют грэб**

Передняя рука захватывает передний кант.



Если трюк выполняется с наклоном вперед на согнутых коленях, элемент именуется «джапан грэб».

### **Захват бэксайдом (фронтсайдом = лин)**

Передняя рука захватывает задний кант. В случае выполнения элемента в хаф-пайпе фронтсайдом трюк именуется «лин грэб», бэксайдом – бэксайд грэб».



### **Тай-пэн**

Передняя рука захватывает передний кант из-за спины между ног.



### **Крэйл**

Задняя рука захватывает передний кант в области переднего крепления.

### **Хвостовой захват**

Задняя рука захватывает хвост.



### **Носовой захват**

Передняя рука захватывает нос.



## СТИЛИ

### **Твикт**

Верхняя часть тела поворачивается по вертикали, при этом живот и база обращены вниз.



### **Боунд**

Одна нога согнута, другая выпрямлена. Если вытянута передняя нога, трюк именуется «ноуз боун», если задняя – «тэйл боун»



### **Шифти**

Тело спортсмена повернуто относительно вертикальной оси. Болельщики видят передний кант и спину спортсмену (трюк, обратный твикт).



### **Такд ни**

Колено согнуто или касается сноуборда (можно обеими ногами).



### **Ачд**

Тело имеет форму дуги. База развернута вверх.



### **Стиффи**

Обе ноги выпрямлены.



## ОТДЕЛЬНЫЕ ТРЮКИ И ЭЛЕМЕНТЫ

Выше приведена вся необходимая информация для оценки прямых прыжков. Однако в хаф-пайпе и квартал-пайпе для классификации трюков необходимо владеть дополнительной информацией, связанной с использованием хипов, рейлов и боксов.

### ХАФ-ПАЙП (КВАРТАЛ-ПАЙП)

Как правило, при исполнении обычного фронтсайд или бэксайд эйр выполняется вращение 180°. Этот поворот необходимо выполнить для того, чтобы при приземлении войти в пайп лицом вперед.

#### *Эйр-ту-фейки*

Спортсмен не выполняет вращение в воздухе. Отрыв осуществляется в передней стойке, а приземляется в фейки. В хаф-пайпе такой трюк именуется «эйр-ту-фейки». В хаф-пайпе судье необходимо определить, каким кантом отталкивается спортсмен (фронтсайдом или бэксайдом). В этом нет необходимости в квартал-пайпе, поскольку здесь трюки, как правило, выполняются без переходов. Тот же трюк свитчем именуется «поп тарт».

#### *Аллей-уп*

Спортсмен выполняет вращение в направлении, обратном направлению полета (т.е. в направлении верха склона в хаф-пайпе). В квартал-пайпе в случае движения влево – вращение вправо, и наоборот. Аллей-уп определяется в зависимости от направления вращения.

#### *Инвертированные трюки*

Наиболее распространенные инвертированные вращения – это повороты, выполняемые во внутренней части пайпа после стандартных вращений. На задней стене пайпа – это вращение вперед (МакТвист), на передней – вращение назад (родео). Обратное вращение, как правило, выполняется относительно продольной оси. Существует ряд трюков, когда спортсмен выполняет поворот еще и вдоль поперечной оси (например, сато флип).

Еще один способ выполнить инвертированный трюк – вращение в направлении, обратном переходу, т.е. в направлении выхода из пайпа. В этом случае начальная фаза выглядит как инвертированный трюк, но при этом полный инвертид не выполняется, поскольку спортсмен располагается под углом порядка 90° к пайпу на начальной фазе. Как правило, такой трюк именуется «бэксайд родео». При выполнении данного трюка на передней стене хаф-пайпа он может именоваться «фронтсайд мисти».

#### *Хэндплэнты*

Хэндплэнт – трюк, при котором спортсмен кладет одну или обе руки на край пайпа (но не позднее высшей точки). Существует множество разновидностей хэндплэнтов, число которых также велико, как и число воздушных трюков. Однако в настоящее время спортсмены используют лишь несколько разновидностей. Наиболее распространенным является хэндплэнт с обратным вращением на 180° на задней стене пайпа («андерехт»).

## **РЕЙЛЫ И БОКСЫ**

Названия трюков, выполняемых на рейлах, происходят из скейтбординга. В сноубординге используется большое число терминов скейтбординга. Для оценки выступлений на рейлах трюк делится на три фазы.

### ***Подъем на рейл***

Для надлежащего выполнения трюка на рейле необходимо обеспечить правильный угол подъема на рейл. На подходе к рейлу судья определяет, выполняется трюк фронтсайдом или бэксайдом. В случае если на начальной фазе трюка выполняется вращение, оно именуется по направлению вращения. Вращение может осуществляться двумя способами: резко или в стандартном исполнении. Если спортсмен подходит к рейлу фронтсайдом, то вращение фронтсайдом будет резким, а бэксайдом – стандартным. Для боард слайдов - 270°, 450° и т.д., для фифти-фифти - 180°, 360° и т.д.

### ***Слайд***

Название техники скольжения зависит от того, как спортсмен выполняет данный элемент. Слайд может состоять из двух и более элементов (в особенности, при скольжении на сложносоставных перилах).

### ***Фифти-фифти (50-50)***

Скольжение или прыжок над рейлом в прямом направлении. Скольжение вдоль рейла, при котором продольная ось сноуборда располагается параллельно рейлу в течение всего трюка (может выполняться в фейки).

### ***Боард слайд***

Спортсмен начинает движение лицом вперед, затем поднимает нос сноуборда над рейлом на начальной фазе трюка и скользит на средней его части.

### ***Липслайд***

Спортсмен поднимает хвост сноуборда над рейлом и скользит аналогично боард слайду.

### ***Ноуз (тэйл) слайд***

Боард слайд также может выполняться на носу или хвосте (соответственно, «ноуз слайд» и «тэйл слайд»). Если спортсмен переносит массу своего тела в сторону от креплений в вертикальном направлении, такой трюк именуется «блант».

### ***Ноуз (тэйл) пресс***

Если спортсмен выполняет трюк, подобный фифти-фифти, масса тела перенесена на нос, а хвост поднят вверх, такой трюк называется «ноуз пресс». «Тэйл пресс» - масса спортсмена перенесена на хвост, нос поднят вверх (5-0 в скейтбординге).

### ***Сход с рейла***

При сходе с рейла может использоваться передняя стойка или фейки. В случае вращения более 180°, название трюка зависит от числа оборотов. В случае если вращение на сходе выполняется в направлении, обратном движению, такой трюк называется «ривайнд», «претзель» или «хард вей».

### ***Стойка при сближении***

В случае если спортсмен приближается в прямой стойке, стойка не указывается. При боард слайде бэксайдом можно просто указать «боард слайд», поскольку это наиболее распространенный способ скольжения по рейлу. Если это лип слайд, то сближение выполняется под обратным углом (трюк начинается с подъема хвоста над рейлом). К примеру, лип слайд бэксайдом в момент сближения с рейлом начинается с боард слайда фронтсайдом.

### ***Кэб***

«Кэб» означает, что спортсмен сближается с рейлом в фейки и выполняет вращение фронтсайдом. При этом угол вращения – не менее 180°.



Хаф-кэб боард слайд – примерно то же, что и лип слайд фронтсайдом с переходом в переднюю стойку.

Кэб не менее 270° можно сравнить с обратным фронтсайдом 270° с резким вращением.

## ТРЮКИ

Выше были описаны технические характеристики трюков и порядок их выполнения. Владея данной информацией, судья может классифицировать любой элемент, в том числе, новый или ранее не выполняемый на соревнованиях, в которых принимал участие судья.

В сноуборде зачастую используются другие термины, отличные от использованных выше при описании трюков. Любой спортсмен, изобретающий новый трюк, дает ему придуманное им название. Случаются ситуации, когда один трюк придуман двумя спортсменами одновременно. Зачастую трюки именуются по-разному на разных континентах. Иными словами, важно понимать технические элементы и порядок выполнения трюков, а также владеть терминологией сноуборда. Некоторые определения утратили свою актуальность. Ниже приведен перечень наиболее важных терминов и названий трюков. Это лишь небольшой глоссарий, который будет увеличиваться в объеме по мере заполнения и вскоре, вероятно, утратит свою актуальность.

## СТИЛИ, ЗАХВАТЫ И ТРЮКИ

Мелон	захват бэксайдом в ноуз боун
Джапан	мьют грэб с согнутым коленом передней ноги (часто под наклоном)
Стейлфиш	стейл грэб с обратным тэйл боун
Фрешфиш	стейлфиш на задней стене пайпа
Техника	Ачд бэксайд эйр
МакТвист (хаф-пайп)	мисти 540° бэксайдом с мьют грэб
Хаакон флип (хаф-пайп)	поздний обратный родео фронтсайдом 720 ° (хаф-кэб/МакТвист)
Вэт кэт (хаф-пайп)	мисти бэксайдом 900° (МакТвист 900°)
Андерфлип	обратное вращение фронтсайдом (плечо задней руки над поперечной осью). Как правило, отрыв выполняется с переднего канта

## ПРАВИЛЬНАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ ТРЮКОВ

При классификации трюков крайне важно знать, регуляр это или гуфи, а также движется спортсмен в передней или в обратной стойке между трюками. В биг-эйре следует также помнить направление вращения (против часовой стрелки или по часовой стрелке). В пайпе все намного проще, поскольку видно, когда спортсмен выполняет вращение в направлении подъема или спуска. Кроме того, следует отметить, проходит спортсмен плоский участок, стоя на носках или пятках. Если внимательно отслеживать все вышеперечисленные элементы, то классификация трюков – процесс достаточно простой. При этом у высококвалифицированного судьи все эти действия отработаны до автоматизма.

## СТОЙКА И НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ

### *Прямой прыжок*

Зная направление вращения (по часовой стрелке или против часовой стрелки) и направление движения, можно всегда мысленно воссоздать трюк с вращением. Стойка определяет направление. Более подробная информация приведена в таблице ниже.

	Гуфи	Регуляр
Передняя стойка, по часовой стрелке	Фронтсайд	Бэксайд
Обратная стойка, по часовой стрелке	Бэксайд	Фронтсайд
Передняя стойка, против часовой стрелки	Бэксайд	Фронтсайд

Обратная стойка, против часовой стрелки	Фронтсайд	Бэксайд
---	-----------	---------

### ***Хаф-пайп***

В хаф-пайпе классифицировать трюк проще, чем в других видах, можно быстро определить, выполняется вращение в направлении подъема (аллей-уп) или спуска. Трюки фронтсайдом выполняются на носках, бэксайдом – на пятках, и наоборот в случае с аллей-уп. В случае если спортсмен переходит с носков на пятки, выполняется вращение на 180°, 540° и т.д. Если спортсмен дважды проходит плоский участок на носках или пятках, это означает, что передняя стойка была изменена на обратную (и наоборот) (вращение на 360°, 720° и т.д.).

## **КОМБИНАЦИЯ ТРЮКОВ**

В рамках одной попытки после определенного трюка может быть выполнено строго установленное число трюков. Для прямых прыжков – 50% трюков в передней и 50% трюков в обратной стойке. В хаф-пайпе (две стены) – по 25% на каждой. К примеру, после фронтсайда 720° может последовать исключительно обратный фронтсайд или аллей-уп бэксайдом.

## **ПРОПУЩЕННЫЕ ТРЮКИ**

В случае пропуска трюка важно сохранять хладнокровие. Необходимо оставить место в ведомости учета и заполнить ее в отношении пропущенного трюка после выступления спортсмена. Главный судья окажет необходимую поддержку и содействие. Кроме того, судья может установить, что это был за трюк, своими силами. Для этого следует выполнить все вышеописанные действия. Если пропущен только отрыв, судья может с легкостью воссоздать весь трюк, определить скорость и направление вращения (по часовой стрелке или против часовой стрелки). Число оборотов можно определить, зная стойку и направление движения, а направление вращения, стойку и направление движения – если известно, был это фронтсайд и бэксайд. В хаф-пайпе направление вращения зависит от стены пайпа. Высококвалифицированный судья доводит все вышеуказанные процессы до автоматизма.

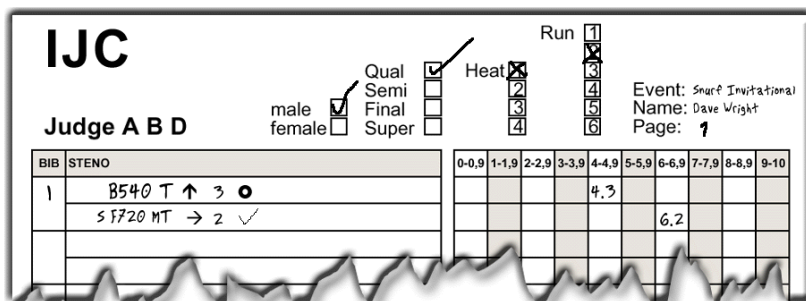


## Средства судейства

### РАБОЧИЕ МАТЕРИАЛЫ

#### ВЕДОМОСТИ УЧЕТА

Важно вести точный учет всех попыток. Используя статистические данные, судья получает возможность безошибочно сравнить попытки спортсмена. В случае подачи апелляции можно всегда изучить соответствующую попытку повторно, используя свои собственные записи. Для учета вышеуказанных данных применяются специальные ведомости. Выступление любого спортсмена фиксируется в ведомости учета (попытка за попыткой). Владея такой информацией можно быстро сравнить все параметры выступления. В этой связи для соревнований соответствующего формата используются специально разработанные ведомости учета (в зависимости от количества оцениваемых попыток).



**IJC**

Judge A B D

male  female

Qual  Semi  Final  Super

Heat  Run

Event: Snurf Invitational  
Name: Dave Wright  
Page: 1

BIB	STENO	0-0,9	1-1,9	2-2,9	3-3,9	4-4,9	5-5,9	6-6,9	7-7,9	8-8,9	9-10
1	B540 T ↑ 3 ○ S F720 MT → 2 ✓					4.3					
								6.2			

#### СТАРТОВЫЙ НОМЕР

В этой графе указывается стартовый номер спортсмена. В зависимости от формата соревнований данная графа может иметь разные размеры и соответствовать 1,2,3 и более строкам. В некоторых ведомостях в вышеупомянутой графе указывается стойка, используемая спортсменом.

#### Заметки

Данная графа используется для регистрации трюков при помощи системы сокращенной записи. В обязательном порядке указываются следующие сведения:

- Название трюка и захвата
- Амплитуда
- Исполнение
- Ошибки
- 

#### Очки

Для каждой попытки заполняется 10 граф. Оценка выставляется в соответствии с установленным уровнем оценки. Используя систему оценок, судья получает возможность получить более четкое представление о порядке распределения итоговых мест.

#### Штрафные баллы

В ведомостях учета, утвержденных Международной федерацией лыжного спорта (FIS), предусмотрена графа для начисления штрафных баллов. В зависимости от ошибки здесь указываются баллы, подлежащие вычету из итоговой оценки.

## СИСТЕМА СТЕНОГРАФИИ (СОКРАЩЕННОЙ ЗАПИСИ)

Высококвалифицированный судья должен уметь использовать систему сокращенной записи для заметок, касающихся отдельных трюков или попытки в целом. Это в особенности важно, в случае если спортсмены выполняют несколько попыток. Необходимо сопоставить все увиденные трюки и попытки, описать и обсудить их с другими судьями, пояснить, почему была поставлена та или иная оценка. Для этой цели Международный судейский комитет разработал систему сокращенной записи, которая позволяет пометать важную информацию о выступлении спортсмена, проводить точные сравнения и оценивать трюки, продемонстрированные во всех попытках. В ведомости учета предусмотрена отдельная графа для таких сокращений.

Каждый судья разрабатывает и применяет свою собственную систему сокращенной записи. Ниже приведен образец такой системы, объединяющей рекомендованные сокращения. Приведенная ниже информация доводится до сведения всех судей. Записи каждого судьи должны быть четкими, понятными и содержать в себе приведенные ниже сведения.

### НАПРАВЛЕНИЕ ДВИЖЕНИЯ

Передняя стойка	= .....
Обратная стойка (фейки)	= s
Кэб (сокращенно для sf)	= c

### ТИП ВРАЩЕНИЯ

Вертикальное	= .....
С сальто вперед	= m
С сальто назад	= r
Вдоль оси	= o
Аллей-уп	= a или @
В фейки	= tf

### КОЛИЧЕСТВО ПОВОРОТОВ

180	= 1
360	= 3
540	= 5
720	= 7
900	= 9
1080	= 10
1260	= 12
1440	= 14

### ЗАХВАТЫ

Прописными буквами	
Захват	= G
Бэксайд	= B
Стейл	= S
Инди	= I
Мьют	= M
Ноуз	= N
Тэйл	= T
Крэйл	= C
Тай-пэн	= TP
Роуст биф	= R
Канадиан бейкон	= CB

## ИСПОЛНЕНИЕ

Удовлетворительное	= -
Среднее	= ~
Хорошее	= +
Отличное	= + +

## ОШИБКИ

Касание рукой	= ht
Нечеткое приземление	= lb
Ошибка при приземлении	= b
Грубая ошибка при приземлении	= hb
Приземление на плоской поверхности	= fl
Невыполненное приземление	= dl
Перекантовка	= ec
Слайд Ин	= sl
Реверт	= re
Смена направления движения	= lc
Невыполненный захват	= tg
Невыполненный трюк	= nt
Ошибка на плоской поверхности	= if

## ПРИМЕНЕНИЕ СИСТЕМЫ СОКРАЩЕННОЙ ЗАПИСИ

Рекомендуется стенографировать трюки в следующем порядке:

1. Направление движения (передняя/обратная стойка)
2. Направление, тип вращения; число оборотов
3. Захваты
4. Исполнение
5. Амплитуда

Пример: сокращенная запись хорошо выполненного ролло фронтсайд 720° в обратной стойке с инди грэб (фейки – мьют), с высокой амплитудой и касанием рукой при приземлении - **swr7M + ht ↗**  
Предложенная система сокращенной записи носит рекомендательный характер. В частности, судья вправе использовать сокращенные названия трюков (МакТвист – mc; хаакон флип – hk и т.д.).

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СИСТЕМЫ СОКРАЩЕННОЙ ЗАПИСИ ПРИ СУДЕЙСТВЕ ПО ОБЩЕМУ ВПЕЧАТЛЕНИЮ

В случае судейства по общему впечатлению важно выставить оценки и указать параметры приземления и амплитуду для всех трюков. Это достаточно большой объем информации, для сбора которой требуются долги часы практических занятий. В целях экономии времени сведения, не имеющие большого значения, могут быть проигнорированы. В частности, нет необходимости указывать среднюю амплитуду или исполнение. Если судья пропустил захват, можно просто указать G.

Система сокращенной записи требует многих часов тренировок. Конечная задача заключается в том, чтобы не отвлекаться от выступления спортсмена и постоянно следить за выполняемыми трюками. Чтобы убедиться, что информация заносится в верную строку ведомости учета, можно быстро взглянуть на записи в ходе выступления после удачно выполненного трюка.

## СИСТЕМА СТАТИСТИКИ

При проведении соревнований по фристайлу используется система статистики, ПК и принтер. Данная система позволяет быстро обрабатывать результаты и обеспечивать судей всей необходимой информацией.

Как правило, такая система ведется в формате Excel. Для записей судьи используют стикеры, после чего вводят данные в систему. Графа для указания текущего места является обязательной



для заполнения. Владея вышеназванной информацией, главный судья получает возможность в любое время контролировать результаты спортсменов.

Более простой и быстрый способ – система статистики с планшетами или ПК для выставления оценок. ПК очень удобны в пользовании, поскольку судья всегда имеет возможность показать другим судьям выставленные им оценки без использования ведомостей учета.

# Критерии судейства

## КРИТЕРИИ

Международный судейский комитет определил восемь критериев судейства:

- Исполнение (в том числе, отрыв, контроль трюка, приземление)
- Уровень сложности
- Амплитуда
- Разнообразие
- Комбинации
- Риск
- Новые элементы
- Технические параметры

## ИСПОЛНЕНИЕ

Исполнение – самый важный критерий судейства.

Здесь можно выделить три этапа оценки: отрыв, контроль трюка и приземление.

### ОТРЫВ

- Отсутствие торможения и, в целом, ошибок на плоской поверхности (т.е. спортсмен не уходит с оптимальной траектории и не теряет скорость)
- Контроль отрыва с последующим выполнением трюка
- Вращение начинается на начальной фазе, а не в переходной зоне (за исключением отрыва при выполнении трюка «баттер»)
- Отрыв осуществляется не ниже края хаф-пайпа
- Спортсмен сохраняет траекторию движения

### КОНТРОЛЬ ТРЮКА

В ходе оценки выступления спортсмена мысленно необходимо ответить на следующие вопросы:

- Как долго продолжался захват?
- Показал ли спортсмен, что он контролирует трюк, были ли выполнены дополнительные элементы (выпрямление, сгибание и т.п.)?
- Четко ли выполнено вращение?
- Аллей-уп и эйр-ту-фейки выполнены на большом расстоянии?
- Располагал ли спортсмен достаточным временем, чтобы завершить трюк в установленном порядке?

### ПРИЗЕМЛЕНИЕ

Проконтролировать на предмет наличия:

- Приземление на плоскую поверхность; грубые ошибки при приземлении; приземление на край хаф-пайпа, хипы и корнеры
- Приземление рядом с линией; укороченное приземление; приземление на руки в биг-эйре и при выполнении прямых прыжков

Убедиться, что трюк выполнен полностью. Проверить наличие:

- Слайд-ины и реверты
- Касания руками, нечеткое приземление, касание задней частью тела и грубые ошибки при приземлении
- «Моторная лодка», перекантовка и изменение траектории

## УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

При оценке выступлений во фристайле важно уметь классифицировать уровень сложности трюков. Уровень сложности зависит от типа трюка, числа оборотов, захвата и дополнительных элементов (выпрямление или сгибание ног и т.п.). Место выполнения трюка также влияет на уровень сложности. Ниже представлены основные параметры, от которых зависит уровень сложности трюка.

### **Число оборотов**

Чем больше число оборотов, тем сложнее трюк.

### **Отрыв**

Отрыв в обратной стойке сложнее, чем отрыв в передней стойке, в особенности, с вращением бэксайдом.

Оторваться, стоя на носках, легче, чем на пятках.

При отрыве «баттер» уровень сложности трюка повышается.

### **Приземление**

Приземлиться в передней стойке проще, чем в обратной.

### **Обзор**

При оценке трюков крайне важно определить, видит ли спортсмен точку отрыва или приземления. Если он выполняет отрыв или приземление «вслепую», это повышает уровень сложности трюка. Приземление «вслепую» означает, что спортсмен не видит точку приземления на последних 180° вращения.

### **Захват**

От типа захвата зависит уровень сложности трюка. Существуют захваты, ускоряющие вращение на начальной фазе выполнения трюка; другие захваты, напротив, тормозят вращение на начальной фазе (в зависимости от направления). Захваты между ног, например, роуст биф, сложнее, чем стандартные захваты в области креплений.

### **Дополнительные элементы**

Дополнительные элементы могут повысить уровень сложности трюка. Сгибая или разгибая ноги, спортсмен меняет скорость вращения тела. Вращение замедляется, происходит смена оси вращения. При выполнении захватов носовой или хвостовой части скорость вращения зависит от того, насколько близко спортсмен прижимает сноуборд к телу. Если ось сноуборда и ось вращения совпадают, вращение выполнять гораздо проще, нежели если сноуборд расположен под углом 90°.

### **Инверты (офф аксис)**

Инвертированные трюки необязательно сложнее, чем трюки с вращением вокруг вертикальной оси. При инвертированном вращении добавляется вращение относительно поперечной или продольной оси. Это уменьшает вращение по вертикали. Большая часть инвертированных прыжков может быть выполнена как сальто с вращением 180° в конце трюка; при этом тот же трюк с более долгим вращением по вертикали и постоянным изменением оси вращения будет гораздо более сложным. Важную роль играет обзор. Приземлиться «вслепую» после изменения направления и отклонения от оси очень непросто.

Двойной инвертированный прыжок (дабл корк) – новый и очень перспективный трюк, выполнить который гораздо сложнее, нежели одинарный инвертированный прыжок (корк) с тем же числом оборотов.

Уровень сложности трюка зависит от всех вышеназванных элементов. Трюк с небольшим вращением может быть сложнее, чем трюк с большим числом оборотов; все зависит от типа трюка, захвата и дополнительных элементов.

Параметры трассы также оказывают свое влияние на уровень сложности трюков. Отрыв или приземление за линией спуска также влияет на оценку уровня сложности.

## **ХИП (КОРНЕР)**

Хип выполняется относительно нескольких осей. Для того чтобы выполнить полноценное вращение, спортсмен выполняет поворот в одном направлении, а затем вращение относительно другой оси с тем, чтобы закончить трюк. При выполнении корнера и отрыве с пересечением линии спуска большое влияние на уровень сложности оказывает то, с какого канта выполняется отрыв.

## **КВОРТЕР-ПАЙП**

В квартал-пайпе вход выполняется по линии пуска; при этом не имеет значения, выполняется вход на заднем канте или нет. Наиболее существенным фактором является обзор. Вращение во фронтсайте выглядит несколько сложнее, нежели в бэксайте. Уровень сложности аллей-уп во многом зависит от продолжительности выполнения.

## **ХАФ-ПАЙП**

Выполнить отрыв на заднем канте сложнее, чем на переднем, равно как и приземлиться на задний кант. Поэтому трюки бэксайдом сложнее, чем трюки фронтсайдом.

Вертикальные аллей-уп сложнее, чем стандартные трюки ввиду большей продолжительности вращения. Приземление в фэйки сложнее, чем обычный прямой прыжок.

## **Хэндплэнт**

Обзор при отрыве и используемая рука – два наиболее важных параметра, оказывающих влияние на уровень сложности хэндплэнтов. Бэксайт хэндплэнт выполнить легче, нежели фронтсайт хэндплэнт, поскольку при выполнении трюка спортсмен видит край пайпа. Во фронтсайте спортсмен край пайпа не видит и тратит больше времени для переноса веса тела на руку. Важно то, какая именно рука используется при выполнении трюка. В бэксайте проще опираться на заднюю руку, во фронтсайте – на переднюю.

## **ТРЮКИ НА РЕЙЛАХ**

Сблизиться с рейлом под определенным углом, а не в прямой стойке, сложнее. Это повышает оценку трюка. Если спортсмен смотрит по направлению подъема, а не спуска, такой трюк расценивается как более сложный.

Проще скользить с рейлом между ног, нежели на носовой или хвостовой части сноуборда. Уровень сложности трюка также зависит от техники подъема на рейл: липслайды, вращения (180°, 270°, 360° и т.д.). Кроме того, если спортсмен варьирует технику, переходя от сложных к более простым элементам, выполняет комбинации слайдов, это повышает уровень сложности. Переход от борд слайда к фифти-фифти выполнить сложнее, чем наоборот.

Техника схода с рейла также оказывает влияние на уровень сложности: блаиндсайт в фэйки, 270°, 360° и т.п.

Ревайнд выполнить сложнее, чем трюк с односторонним вращением.

Форма рейла также оказывает свое влияние на уровень сложности трюков. В частности, фифти-фифти на блинном тонком рейле выполнить сложнее, нежели борд слайд на широком (состоящем из двух идущих параллельно перил) или плоском рейле.

Перейти на рейл неправильной формы проще, если плоский участок имеет небольшую длину; иногда выполнять трюки на плоской части рейла гораздо сложнее. Если плоский участок длинный, то переход выполнить сложнее. Если препятствие позволяет выполнить олли на подъеме снизу вверх с зазором, уровень сложности трюка повышается. При этом он зависит от того, как выполнен олли (бэксайдом сложнее).

## **АМПЛИТУДА**

Амплитуда – ключ к успешному выполнению трюка и один из наиболее важных критериев судейства.

Важна не только высота прыжка, но и его продолжительность, в особенности при выполнении прямых прыжков и трюков в хаф-пайпе, где, главным образом, учитываются аллей-уп и эйр-ту-фейки. Выступление в пайпе, начинающееся с невысоких прыжков и завершающееся затяжными трюками, оценивается гораздо выше в части амплитуды в сравнении с попыткой, где такие трюки выполняются в обратной последовательности.

## РАЗНООБРАЗИЕ

Хорошее выступление характеризуется наличием трюков самых разных типов. Иными словами, спортсмен показывает владение всеми техническими приемами в сноуборде. Это трюки в передней и обратной стойке, вращения во фронтсайде и бэксайде, вертикальные и инвертированные вращения. Аллей-уп и эйр-ту-фейки также повышают оценку, делая выступление более разнообразным.

Вращения и захваты не повторяются.

В случае если в зачет идут несколько попыток, они также должны отличаться друг от друга комбинациями трюков.

## КОМБИНАЦИИ

Выполнить два сложных прыжка подряд гораздо труднее, нежели комбинацию сложных трюков со стандартным прыжком между ними. Важно уметь сконцентрироваться на приземлении после выполнения сложного трюка.

## РИСК

Нижеперечисленные трюки связаны с повышенным риском и требуют более высокой оценки:

- Сложные трюки, выполняемые в середине или в самом начале попытки
- Большая амплитуда
- Сложные комбинации в самом начале выступления

## НОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Приветствуются следующие новые элементы:

- Новые трюки
- Вращение на больший угол
- Нестандартные трюки
- Смена траектории в попытках (в случае если учитывается результат нескольких попыток)

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ

В целом, программа выступления и порядок ее выполнения играет важную роль при выставлении оценки. Следует обратить внимание на следующие компоненты:

- Насколько плавно (без перерывов) выполняется программа?
- В каком объеме используется пайп или трасса для слоупстайла?
- Присутствует ли торможение?
- Выполняются ли заранее предусмотренные реверты?
- Присутствуют ли остановки?
- Насколько сильное влияние оказывают допускаемые спортсменом ошибки и помарки на выступление?

Эти критерии приобретают особенное значение в слоупстайле. Как правило, спортсмен имеет возможность выбирать линию спуска. Важно, чтобы это не мешало слаженному выполнению трюков.



## **РЕГИОНАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ**

В рамках региональных соревнований более низкого уровня правильно оценить выступление спортсменов довольно непросто. Это особенно сложно, когда в соревнованиях принимают участие спортсмены среднего уровня, выполняющие одинаковые попытки. В сравнении с соревнованиями высокого уровня здесь выполняется гораздо меньше трюков, по которым можно выделить того или иного спортсмена, поскольку попытки представляют собой набор одних и тех же технических элементов.

На первый план здесь выходит амплитуда и исполнение. Все остальные критерии судейства не будут иметь такого уж большого значения, поскольку спортсмену необходимо правильно выполнить все технические элементы, чтобы надлежащим образом распределить массу тела. В данном случае судьи обращают внимание на базовые элементы и технику, демонстрируемую спортсменами в пайпе.

### **ПЕРЕСЕЧЕНИЕ ПЛОСКОГО УЧАСТКА**

Насколько верно спортсмен использует канты и контролирует скорость?

### **ОТРЫВ**

Верно ли распределено время, или отрыв выполняется преждевременно?

### **ПРИЗЕМЛЕНИЕ**

Правильно ли выполнено приземление на склон и подготовка к следующему трюку? Был ли спортсмен вынужден выполнить перекантовку?

### **ПОЛОЖЕНИЕ РУК**

Совершаются ли махи и толчки руками?

### **РАВНОВЕСИЕ**

Сохраняет ли спортсмен равновесие? Приземление выполнено уверенно с распределением массы тела по сноуборду или совершены какие-либо ошибки?

### **ТЕХНИКА ПРОХОЖДЕНИЯ ПЕРЕХОДНОЙ ЗОНЫ**

Правильно ли спортсмен проходит переходную зону, грамотно распределяя массу тела по сноуборду, или совершает какие-либо ошибки?

# Судейство

## МЕТОДИКА

При выставлении оценок спортсменам важно следовать определенной системе судейства. Если судья будет просто выставять оценки, он может утратить контроль и выставять слишком высокие или низкие оценки в рамках одного раунда. В этой связи различают две системы судейства: сопоставление и сравнение; начисление и вычет очков.

## СОПОСТАВЛЕНИЕ И СРАВНЕНИЕ

Первые наиболее интересные попытки служат в качестве основы для последующего судейства. Судья сопоставляет выступления и приходит к выводу, какая попытка лучше, намного лучше, хуже или гораздо хуже тех, которые взяты за образец. После анализа выставляются точные оценки.

## НАЧИСЛЕНИЕ И ВЫЧЕТ ОЧКОВ

Судья выставляет оценку за выступление, как если бы спортсмен не допустил ни единой ошибки. После этого судья принимает решение о том, сколько штрафных баллов начислить спортсмену за допущенные им ошибки. Вычет производится из выставленной таким образом оценки.

При выставлении оценок используются обе вышеозначенные системы судейства. Первая применяется для выставления наиболее точной оценки, а вторая используется как резервная система для контроля начисленных очков. Судья самостоятельно решает, какая из двух систем будет использоваться в качестве основной, а какая – в качестве резервной. Кроме того, установленный порядок может меняться в каждой попытке. К примеру, к успешной попытке может применяться система сопоставления и сравнения, а контроль осуществляется путем начисления и вычета очков. Что касается неудачного выступления с большим количеством ошибок, судья вправе для выставления оценки воспользоваться системой начисления и вычета очков и затем проверить свое решение путем сопоставления и сравнения.

## ДИАПАЗОН ОЦЕНОК

Судья выставляет оценки в диапазоне от 1 до 100. Иными словами, для оценки выступления спортсменов судья может использовать весь вышеупомянутый диапазон. При этом важно грамотно использовать этот диапазон оценок. При небольшом диапазоне выставить правильные оценки достаточно сложно; в любом случае, многие спортсмены получают одинаковое количество очков.

Диапазон очков выбирается в зависимости от уровня соревнований и одинаков для всех судей. Спортсмены, показавшие лучшие результаты, получают оценку в диапазоне от 90 до 100, средние – от 50 и ниже. Неудачные попытки оцениваются ближе к 0. Спортсмен, выполнивший лучшую попытку, получает оценку ближе к 100 баллам. Запрещается менять выбранный судьей диапазон в рамках одного раунда. Такие действия допустимы только в перерыве между раундами (например, после полуфинала в преддверии финала). В противном случае, спортсмен, выступавший в начале раунда, может получить более высокую оценку за менее успешную попытку, нежели спортсмен, выступавший после него. Диапазон устанавливается в ходе тренировки. Для справки используются ведомости учета для практических занятий судей.

## Региональные соревнования

В ходе проведения региональных соревнований всегда существует опасность выставления достаточно низких оценок. Как правило, на таких соревнованиях можно выделить лишь несколько высококвалифицированных спортсменов. Средний балл достаточно невысок. Вот почему оценка за среднее исполнение должна быть очень высокой. Зачастую такие оценки выставляются за базовые элементы и невысокую амплитуду.

## **ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ С СУДЬЯМИ**

Практические занятия с судьями – один из наиболее важных моментов при проведении тех или иных соревнований. Только наблюдая и оценивая выступление спортсменов можно точно определить уровень участников соревнований и оценок.

В ходе практических занятий перед стартом первых участников в тренировочных заездах судьи знакомятся с трассой и ее элементами. В слоупстайле крайне важно знать место отрыва. В пайпе следует проверить переходную зону и вертикаль, выявить неровности на стенах и на плоском участке, попытаться пройти трассу самостоятельно с согласия главного судьи. Кроме того, рекомендуется обсудить параметры трассы со спортсменами, узнать их мнение.

В начале тренировок каждый судья задается вопросом, какой трюк стал самым сложным, был выполнен с высоким уровнем исполнительского мастерства и хорошей амплитудой, кто из спортсменов показал высокий, средний или низкий уровень исполнения трюков. После этого судьи обсуждают увиденное. В течение последних 20 минут практического занятия судейская бригада определяет лучшего спортсмена. Безупречно выполненная попытка должна оцениваться примерно в 95 баллов. Следует также определить среднюю оценку и быть предельно внимательным при оценке неудачных выступлений.

В последние 10 минут судьи используют ведомости учета и выставляют спортсменам те или иные оценки. После этого судьи обсуждают выставленные оценки между собой и с главным судьей. Практическое занятие продолжается до тех пор, пока судья не поймет, что он способен правильно оценить выступление каждого спортсмена. Необходимо точно зафиксировать всю информацию в ведомости учета, которую потом можно использовать при выставлении оценок в ходе официальных соревнований.

В случае применения электронной системы выставления оценок рекомендуется провести практическое занятие с использованием такой системы с участием всего привлекаемого для этой цели персонала.

## **СИСТЕМЫ СУДЕЙСТВА**

### **ОЦЕНКА ПО ОБЩЕМУ ВПЕЧАТЛЕНИЮ**

Наибольшее применение получила система оценки по общему впечатлению. Данная система рекомендована для применения на соревнованиях международного уровня. Кроме того, она используется на соревнованиях, состоящих из одного раунда. Преимущество данной системы заключается в том, что спортсмен не заикливается на стандартных элементах и самостоятельно принимает решение о выполнении более сложных трюков с множеством вращений (и, как правило, невысокой амплитудой) или стандартных трюков с большой амплитудой.

При применении данной системы судья учитывает все критерии судейства. Важно использовать оба метода судейства (сопоставление и сравнение/начисление и вычет очков); один - основной, второй – резервный. При этом судья тщательно контролирует выставляемые им оценки.

### **ОДНА ОЦЕНКА ЗА ДЖЕМ-СЕССИЮ**

При проведении джем-сессии оптимальной считается система, когда каждый судья выставляет одну общую оценку за все выполненные попытки в джем-сессии. В противоположность системе, где учитывается лучшая попытка, в данном случае на первый план выходит разнообразие выполненных элементов. Основу системы составляют оценки, выставленные всеми судьями с учетом всех критериев судейства. Однако в данном случае главную роль играет разнообразие. Каждый судья выставляет одну оценку (место) за всю джем-сессию. После выступления очередного спортсмена распределение мест может меняться, при условии, что следующий спортсмен показал лучший результат. Оценка спортсмена не может быть снижена после его очередной попытки. При этом другие спортсмены, показавшие лучший результат, могут занять более высокие места. Самый важный этап – выставление итоговых оценок. Промежуточные оценки



служат лишь для справки, как для судей, так и для спортсменов. Кроме того, они помогают держать в напряжении болельщиков.

При судействе джем-сессии важную роль играет квалификация судейской бригады. При принятии судьями быстрых решений спортсмены получают возможность выполнить больше попыток. В данном случае важно провести грамотную подготовительную работу. Перед стартом того или иного участника судья определяет, кто является его основным конкурентом, и какие элементы ему необходимо выполнить лучше, чтобы занять более высокое место.

В рамках данной системы судьи распределяют итоговые места и выставляют оценки.

### **Распределение мест**

Каждый судья распределяет места между спортсменами на свое усмотрение. После этого выполняется обработка результатов в соответствии с данными, представленными всеми судьями, и составляется итоговый протокол соревнований. При этом необходимо обеспечить информирование судей о стартовых номерах спортсменов. Для этого могут использоваться стикеры или таблички с ФИО спортсменов на магнитах.

### **Выставление оценок**

При выставлении оценок в рамках системы оценки джем-сессии большое значение приобретает порядок распределения мест. Система с выставлением оценок понятна как спортсменам, так и болельщикам. При этом не требуется еще одна система статистики; используется стандартная система. Рекомендуется установить экран для отображения оценок, выставленных всеми судьями. В первом раунде судьи выставляют оценки с достаточным интервалом с тем, чтобы получить возможность оценить всех спортсменов. В дальнейшем каждый судья принимает решение о том, насколько тот или иной спортсмен улучшил свой результат. Новая оценка выставляется после сопоставления с выступлением других участников соревнований. Очки отображают то, насколько близко друг от друга располагаются спортсмены. Спортсмен может приблизиться к своему сопернику по очкам, но при этом сохранить за собой то же место. Спортсмен сохраняет прежний результат, если он не показал новых элементов, совершает ошибки и не исправляет их в ходе последующих попыток. Такие решения необходимо принимать без промедления, не задерживая очередного участника.

## **РАЗДЕЛЬНАЯ СИСТЕМА СУДЕЙСТВА МЕЖДУНАРОДНОГО СУДЕЙСКОГО КОМИТЕТА (IJC)**

Раздельная система судейства Международного судейского комитета (IJC) рекомендована для соревнований по хаф-пайпу регионального уровня. Данная система предполагает наличие не менее четырех судей, каждый из которых отвечает за определенный критерий судейства (движения/стандартные трюки, вращения, амплитуда и общее впечатление).

Для оценки общего впечатления могут привлекаться двое судей, т.е. общее количество судей при этом будет равно пяти (плюс один главный судья).

Преимущество данной системы заключается в том, что спортсмен получает информацию о своем выступлении, выявляя собственные ошибки и элементы, которые следует улучшить для получения более высокой общей оценки.

### **Движения**

Судьи, оценивающие движения спортсмена, учитывают все трюки без вращений, включая хэндплэнты и лип-трюки с вращением не более 360°.

#### **Критерии судейства**

- Исполнение (отрыв, контроль трюка, приземление)
- Уровень сложности трюков
- Разнообразие
- Амплитуда
- Комбинации
- Новые элементы

### **Вращения**

Судьи, оценивающие вращения, учитывают все трюки с вращением более 360°, включая инвертид эриэлы. Хэндплэнты и лип-трюки учитываются только в том случае, если вращение выполняется более чем на 360°.

#### **Критерии судейства**

- Исполнение (отрыв, контроль трюка, приземление)
- Уровень сложности трюков
- Разнообразие
- Амплитуда
- Комбинации
- Новые элементы

### **Амплитуда**

Судьи, оценивающие амплитуду в рамках отдельной системы судейства Международного судейского комитета (IJC), определяют амплитуду каждого спортсмена по высоте отдельно взятых трюков в хаф-пайпе. Спортсмен получает оценку за каждый отдельный хит в соответствии с расстоянием от центра тяжести до края хаф-пайпа. Эти оценки суммируются и делятся на количество хитов. Таким образом, определяется оценка за общую амплитуду спортсмена в отдельно взятой попытке.

ПРИМЕЧАНИЕ: судьи, оценивающие амплитуду, не учитывают хэндплэнты и лип-трюки.

В случае если спортсмен совершает ошибку в ходе выступления, амплитуда последующих трюков также фиксируется судьями, но общая оценка будет выставлена с учетом допущенных помарок. В ходе практического занятия важно правильно определить диапазон оценок. Наивысшая оценка зависит от уровня соревнований. В качестве единицы приращения может использоваться один фут (0,3). Такое приращение доказывает свою состоятельность в подавляющем большинстве случаев. Если уровень спортсменов достаточно невысок, можно использовать меньшее приращение. Рекомендуется использовать схематическое представление выставляемых оценок (отметить наивысшую оценку, привязать оценки к высоте тех или иных конструкций на местности (рекламные растяжки и т.п.), при достижении которых выставляется определенная оценка).

### **Общее впечатление**

Судьи, оценивающие общее впечатление, учитывают все параметры, в том числе, исполнение и использованные комбинации. В данном случае учитывается НЕ стиль, а точность правильное выполнение трюков, как по отдельности, так и, в целом, в ходе одной попытки. Наиболее важным фактором, учитываемым судьями, оценивающим общее впечатление, является общий состав трюков, продемонстрированных в рамках одной попытки (последовательность, количество трюков в комбинации, владение пайпом, новые элементы и трюки). В случае падения оценка снижается.

#### **Критерии судейства**

- Техническое исполнение
- Риск
- Новые элементы

## **СИСТЕМА ПРЯМОГО СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ ПО СНОУБОРДУ (SLS)**

Система прямого судейства (SLS) может применяться для оценки выступления спортсменов на соревнованиях по хаф-пайпу и слоупстайлу высокого уровня. Данная система делает упор на отдельные трюки и оценку всей попытки по общему впечатлению. Таким образом, формируется две группы судей, оценивающих трюки и общее впечатление. После обобщения оценок вышеуказанных групп судей формируется результат выступления того или иного спортсмена (отдельно по каждому трюку и, в целом, в конкретной попытке), оценивается влияние данного результата на место спортсмена в итоговом протоколе. Вышеупомянутая система позволяет последовательно оценить выступление спортсмена (трюк за трюком, попытка за попыткой).

В основе системы SLS лежит грамотное распределение обязанностей судей. Позволяя судьям сконцентрироваться на оценке трюков или общего впечатления, система обеспечивает наглядное представление о результате того или иного спортсмена в отдельно взятой попытке. Оценивая различные элементы (трюки или общее впечатление), судьи дают участнику соревнований возможность детально разобрать свое выступление и проанализировать допущенные ошибки.

### **• Судьи, оценивающие трюки (два человека в группе)**

Каждая группа судей, оценивающих трюки, анализирует отдельно взятые трюки, выполняемые в рамках одной попытки. Сюда входят прямые прыжки, вращения (от стандартных вращений до инвертов), аллей-уп и трюки в обратной стойке. При этом судьи оценивают все без исключения трюки, которые пытается выполнить спортсмен в рамках той или иной попытки. Каждый трюк оценивается индивидуально с учетом оценок, полученных во всех попытках в рамках того или иного раунда. Основной акцент делается на амплитуду, уровень сложности и исполнение. Каждая группа судей, оценивающих трюки, несет ответственность за анализ выступления спортсменов применительно не более чем к двум хитам или элементам (в зависимости от количества выполненных хитов и протяженности трассы).

***В хаф-пайпе УЧИТЫВАЮТСЯ ТОЛЬКО ЧЕТЫРЕ ТРЮКА С НАИВЫСШИМИ ОЦЕНКАМИ.***

### **• Судьи, оценивающие общее впечатление (два человека в группе)**

В данном случае судьи оценивают общее исполнение, включая техническое мастерство, порядок выполнения и комбинации трюков. Каждый судья оценивает общее впечатление по результату прохождения спортсменом всей трассы. Учитывается разнообразие, исполнение, комбинации и новые элементы. Под разнообразием в данном случае подразумевается то, насколько разнообразна предложенная спортсменом программа выступления (т.е. прямые прыжки, трюки с вращением и т.п.), наличие вращения фронтсайдом и бэксайдом, инвертированных и неинвертированных трюков, а также элементов, выполненных в передней и обратной стойке. Кроме того, судьи обращают внимание на выбранную линию спуска, владение пайпом и общую амплитуду в отдельно взятой попытке. При этом наибольшую ценность приобретают новые элементы, выполненные в той или иной попытке. Судьи подмечают едва уловимые и вполне очевидные отличия в каждой попытке, определяя уровень сложности. Оцениваются все трюки, которые попытался выполнить спортсмен, все падения.

Порядок соотношения оценок судей, оценивающих трюки и общее впечатление, определяют организаторы соревнований; рекомендуется применять соотношение 60/40.

## **Требования**

1. Система используется для судейства в слоупстайле исключительно при наличии видеосъемки на всем протяжении трассы; при этом все судьи имеют возможность просмотреть отснятый материал.



2. В хаф-пайпе учитываются только четыре трюка с наивысшими оценками (при этом все трюки принимаются в расчет при выставлении оценок судьями, оценивающими общее впечатление).
3. В состав судейской бригады входит не менее 9 судей (6 – для оценки трюков, три группы по два человека; 2 – для оценки общего впечатления + главный судья).
4. Система позволяет главному судье оценить трюки и общее впечатление по отдельности (в том числе, влияние на оценку различных элементов трассы).
5. В случае падения оценка выставляется по умолчанию.

## **ВИДЫ СОРЕВНОВАНИЙ**

### **БИГ-ЭЙР (КВОРТЕР-ПАЙП)**

В соревнованиях по биг-эйру и квотер-пайпу учитываются следующие критерии судейства:

- Исполнение (отрыв, контроль трюка, приземление)
- Уровень сложности трюков
- Амплитуда
- (Разнообразие)
- Новые элементы
- Риск

### **ХАФ-ПАЙП**

В соревнованиях по хаф-пайпу учитываются следующие критерии судейства:

- Исполнение (отрыв, контроль трюка, приземление)
- Уровень сложности трюков
- Амплитуда
- Разнообразие
- Комбинации
- Риск
- Новые элементы
- Владение техникой

### **РЕЙЛЫ**

При проведении соревнований с использованием рейлов и боксов учитываются следующие критерии судейства:

- Исполнение (отрыв, контроль трюка, приземление)
- Уровень сложности трюков
- Разнообразие (при наличии нескольких элементов)
- Риск
- Новые элементы
- Владение техникой (при наличии нескольких элементов)

### **СЛОУПСТАЙЛ**

При проведении соревнований по слоупстайлу учитываются следующие критерии судейства:

- Исполнение (отрыв, контроль трюка, приземление)
- Уровень сложности трюков
- Амплитуда
- Разнообразие
- Владение техникой
- Риск
- Новые элементы



## Соревнования

### СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА

Для организации судейства на соревнованиях по фристайлу привлекается не менее трех судей (количество судей зависит от используемой системы судейства и формата соревнований), главный судья и руководитель службы статистики. В случае если оценка выступления спортсменов осуществляется путем распределения мест в итоговом протоколе (джем-сессия или соревнования на выбывание), то число судей должно быть нечетным (для выявления победителя в случае равенства очков). В случае применения системы с двумя группами судей каждая группа должна включать не менее трех судей (плюс главный судья).

Судьи оценивают выступление спортсменов путем начисления очков или распределения мест по результатам выполненных попыток. Главный судья осуществляет контроль работы судейской бригады. Руководитель службы статистики несет ответственность за составление итогового протокола в соответствии с выставленными судьями оценками. По каждому спортсмену судья заполняет карту учета, где указывается стартовый номер и оценка, выставленная участнику соревнований. Главный судья собирает и изучает заполненные карты учета. Руководитель службы статистики несет ответственность за ввод и сохранение данных в ПК после каждого раунда.

При использовании электронной системы с планшетами главный судья контролирует выставленные оценки на экране. В случае сбоя или выхода системы из строя судьи незамедлительно приступают к судейству вручную.

### ОБЯЗАННОСТИ СУДЕЙ ПРИ ПРОВЕДЕНИИ СОРЕВНОВАНИЙ

#### ПЕРЕД СОРЕВНОВАНИЯМИ СУДЬЯ ОБЯЗАН:

- Заблаговременно до начала соревнований связаться с главным судьей и начальником отдела планирования для подтверждения программы соревнований и уточнения деталей
- Вовремя прибыть в место проведения соревнований (как минимум, чтобы принять участие в последнем дне тренировок)
- Принять участие в практическом занятии в последний день тренировок
- Принять участие во встрече с судьями, проводимой перед началом соревнований
- Принять участие во встрече со спортсменами, проводимой перед началом соревнований
- Прибыть на трассу перед разминкой первых участников. Главный судья на встрече с судьями, проводимой перед началом соревнований, определяет время встречи на трассе
- Проверить состояние трассы перед началом тренировки
- Принять участие во всех практических занятиях в дни соревнований и определить диапазон оценок в порядке, установленном в настоящем пособии
- Записать стартовые номера спортсменов в ведомости учета перед началом очередного раунда

#### ВО ВРЕМЯ СОРЕВНОВАНИЙ СУДЬЯ ОБЯЗАН:

- Прибыть на судейскую вышку за пять минут до начала очередного раунда соревнований
- Обеспечить квалифицированное судейство; принимать решения заблаговременно
- Обеспечить двойной контроль оценок после окончания каждого раунда. Запросить перечень оценок у руководителя службы статистики
- Оценки допускается обсуждать исключительно с главным судьей соревнований
- Запрещается использовать язык жестов и давать пренебрежительные оценки в ходе судейства
- Главный судья является последней инстанцией

### **Порядок выставления оценок**

- Определить стартовый номер следующего участника. В ходе второй или любой последующей попытки определить прямых конкурентов стартующего спортсмена
- С использованием системы сокращенной записи внести всю необходимую информацию в ведомость учета
- Постараться в ходе выступления спортсмена предугадать оценку за приземление и определить, удастся ли ему улучшить свое положение в итоговом протоколе
- Указать оценку в карте учета и передать ее главному судье или ввести оценку в электронную систему. Для справки указать оценки спортсменов в ведомости учета. Это позволяет сэкономить время в ходе оценки выступления спортсменов
- Проверить свои оценки (начисление и вычет очков/сопоставление и сравнение) и заметки по трюкам, продемонстрированным в рамках той или иной попытки, на предмет наличия ошибок

### **Корректировка оценок**

Иногда судья может выставить слишком высокую или низкую оценку за выступление того или иного спортсмена. В случае если судья выставил оценку, идущую вразрез с впечатлением главного судьи от выступления спортсмена, главный судья указывает на это судье и просит пояснить причины, побудившие его выставить подобную оценку. При необходимости изменить оценку судья вносит необходимые коррективы. Соответствующие поправки вносятся также в ведомость учета.

### **ПОСЛЕ СОРЕВНОВАНИЙ СУДЬЯ ОБЯЗАН:**

- Проверить результаты финала совместно с главным судьей и руководителем службы статистики
- Расшифровать свои заметки по спортсменам, занявшим первые три призовых места
- Убрать свое рабочее место после очередного дня соревнований
- Сравнить свои оценки с оценками других судей. Проанализировать выявленные отличия; проверить, являются они следствием допущенных ошибок или несовпадения судей во мнении. Для справки пользоваться ведомостями учета
- Обсудить выступление спортсменов с другими судьями, не выходя за пределы судейской вышки. Сохранять хладнокровие и рассудительность
- Принять участие в совещании с участием судей после завершения соревнований
- Оказать содействие главному судье при составлении отчета для СМИ

## **ФОРМАТ СОРЕВНОВАНИЙ**

Формат соревнований выбирается в целях обеспечения надлежащего соревновательного процесса и точной оценки выступления спортсменов.

Как правило, проводится квалификация и финал, куда попадают лучшие спортсмены. При большом количестве участников соревнования рекомендуется проводить в несколько раундов с полуфиналами. Допускается проводить соревнования в комбинированном формате.

Судьи обсуждают с организаторами порядок распределения спортсменов по группам и количество попыток, а также систему оценки выступления и старта спортсменов.

### **РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СПОРТСМЕНОВ ПО ГРУППАМ**

При большом количестве участников они распределяются по группам (не более 30 человек в каждой).

### **Круговая система**

Все спортсмены получают право на одну попытку. Участники соревнований, показавшие лучшие результаты, проходят напрямую в финал. Лучшие среди оставшихся спортсменов получают право



на вторую попытку. По результатам второй попытки в финал проходит то же количество спортсменов, что и по результатам первой попытки.

### ***Несколько раундов***

Данная система применяется при большом количестве участников квалификационных соревнований. Проводится 2, 3 или 4 раунда (в зависимости от количества участников). Как правило, в одном раунде участвует порядка 20 спортсменов (но не более 30). По результатам проведения каждого раунда в полуфинал выходит равное количество участников. В отсутствии времени полуфинал может не проводиться. Однако при проведении полуфинала соревновательный процесс становится более прозрачным и беспристрастным.

### ***Два участника (соревнования на выбывание)***

Соревнования на выбывание проводятся исключительно в рамках финала. Лучшие спортсмены по итогам квалификации разбиваются по парам. Победитель каждой пары проходит в следующий раунд. Спортсмены распределяются по местам или получают оценки. Во втором случае, как правило, оценивается выступление лучшего спортсмена. При применении такой системы спортсмены получают право на одну или три попытки. Три попытки проводятся в том случае, если правилами соревнований предусмотрено условие выиграть две попытки из трех. Третий заезд проводится в случае, если у каждого спортсмена по одному выигранному заезду.

## **ПОРЯДОК ОРГАНИЗАЦИИ СУДЕЙСТВА И СТАРТА СПОРТСМЕНОВ**

Порядок организации судейства и старта спортсменов зависит от количества участников и учитывает интересы различных категорий лиц. Предусматривается несколько систем судейства и вариантов старта.

### ***Одна группа судей***

Наиболее распространенная система судейства; при этом соревнования проводятся в течение длительного периода времени. Тренировка проводится непосредственно перед заездами. Спортсмены стартуют в соответствии со стартовым протоколом.

### ***Сессия***

Данная система в сравнении с вышеуказанной системой судейства позволяет сэкономить время. Применяется стандартный порядок проведения соревнований, за исключением того, что перед стартом спортсмены получают право лишь на короткую разминку. Оцениваемые заезды проводятся без перерыва после тренировки. Спортсмены стартуют в произвольном порядке. Между заездами спортсмены имеют возможность провести дополнительную разминку. На старте спортсмены выстраиваются отдельно для соревновательных заездов и тренировки. Стартер следит за соблюдением дистанции между спортсменами, совершающими оцениваемые попытки.

### ***Две группы судей***

Данная система идеально подходит для соревнований с большим количеством участников; она сопоставима с системой с одной группой судей. Однако в данном случае судьи делятся на две группы. Два раунда проводятся одновременно друг с другом. Спортсмены каждой группы стартуют поочередно. Каждый раунд оценивает отдельная группа судей.

### ***Джем-сессия***

Джем-сессия предусматривает неограниченное число попыток и предоставляет спортсменам возможность попробовать новые трюки. Спортсмены стартуют в произвольном порядке за исключением первого раунда, когда между тренировкой и соревнованиями предусмотрен перерыв.

Может применяться система судейства с двумя группами судей; при этом одновременно стартуют две группы спортсменов (к примеру, финальные заезды у мужчин и женщин).

## **КОЛИЧЕСТВО ПОПЫТОК И ПОРЯДОК ОЦЕНКИ ВЫСТУПЛЕНИЯ СПОРТСМЕНОВ**

### ***Одна попытка***

Каждый спортсмен получает право на одну попытку. В следующий раунд выходит спортсмен, показавший наилучший результат. Устаревшая система, не полностью отвечающая требованиям, предъявляемым к соревнованиям по сноуборду.

### ***Две попытки***

Каждый спортсмен получает право на две попытки. В следующий раунд выходит спортсмен, показавший наилучший результат в одной из попыток. В случае равенства результатов победитель определяется по результату второй попытки.

### ***Три попытки***

Каждый спортсмен получает право на три попытки. В следующий раунд выходит спортсмен, показавший наилучший результат в одной из попыток. В случае равенства результатов победитель определяется по результату второй попытки.

### ***Две попытки из трех***

Каждый спортсмен получает право на три попытки. В зачет идут результаты двух лучших попыток. В случае равенства результатов победитель определяется по результату третьей попытки.

### ***Лучшая попытка в джем-сессии***

Каждый спортсмен получает право на неограниченное число попыток в течение определенного периода времени. После истечения установленного срока в зачет идет лучшая или две лучших попытки спортсмена.

### ***Оценка всей джем-сессии***

Каждый спортсмен получает право на неограниченное число попыток в течение определенного периода времени. Учитываются результаты всех попыток. В конечном итоге, выставляется одна оценка за джем-сессию.

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ СУДЕЙ

- Судья оценивает выступления спортсменов, действуя добросовестно, объективно, без учета каких-либо фактов, имевших место в прошлом, а равно страны, которую представляет тот или иной участник, место проведения соревнований, расы, вероисповедания и интересов спонсоров
- Судья постоянно присутствует на соревнованиях и обеспечивает высококвалифицированное судейство
- Судья своевременно прибывает в место проведения соревнований. При возникновении каких-либо проблем, связанных с прибытием в место проведения соревнований, судья связывается с главным судьей с использованием любых доступных средств связи и информирует его о возникших проблемах в целях поиска приемлемых решений
- Судья поступает в распоряжение главного судьи и выполняет все требуемые задачи. При необходимости, судья оказывает содействие организаторам в подготовке судейской вышки
- В случае возникновения каких-либо споров и (или) вопросов в ходе судейства судья консультируется с главным судьей
- Каждый судья вносит свой вклад в формирование положительного мнения о работе судей на тех или иных соревнованиях. Следует помнить, что любой судья – член судейской бригады, а любое решение судьи расценивается как решение судейской бригады. Следует исключить любые споры с другими судьями или главным судьей на вышке, а также в присутствии спортсменов, должностных лиц и организаторов соревнований
- Судье **ЗАПРЕЩЕНО** курить, употреблять наркотики и алкогольные напитки перед/во время соревнований. В данном случае исключается любое чрезмерное употребление алкоголя за день до соревнований
- Судья воздерживается от обсуждения результатов и оценки выступления спортсменов, а также поведения болельщиков, представителей СМИ и (или) капитанов команд во время и после соревнований без предварительного согласования таких действий с главным судьей
- Судья уведомляет главного судью о личной заинтересованности (при наличии)
- Судья действует обоснованно и рассудительно во взаимоотношениях с любыми лицами
- Судья воздерживается от любых прогнозов в отношении результатов соревнований
- Судья спокойно воспринимает критику и при любых обстоятельствах сохраняет самообладание
- При необходимости судья в любое время оказывает требуемое содействие главному судье
- Судья обеспечивает высококвалифицированную и своевременную оценку выступления спортсменов. Судья не вправе умышленно задерживать соревнования