



ZASADY SĘDZIOWANIA ELIMINACJI I FINAŁU MISTRZOSTW POLSKI W JEŹDZIE AGRESYWNEJ NA ROLKACH

Dwa kluczowe elementy - które są wyznacznikami od początku istnienia naszego sportu - to **STYL** i **TRUDNOŚĆ**. Są to jedne z najwcześniejszych sposobów decydowania, czy jesteś lepszy od innych i czy twoja jazda jest rozwojowa. Na przestrzeni lat do oceny przejazdu wprowadzono **KREATYWNOŚĆ** stanowiącą dodatkowy sposób określania, czy jesteś dobrym rolkarzem/zawodnikiem. Najnowszym kryterium są **LINIE** (ang. lines). Linie są bardzo ważną częścią zawodów jak i samej jazdy skateparkowej.

Najlepszy rolkarz na zawodach to ten, który rozumie korzystanie z kątów oraz elementów parku, ma dobry styl, wykonuje techniczne triki oraz wykorzystuje swoją kreatywność do wykonywania trików na swój, oryginalny sposób. Aby wygrać rolkarz musi wykazać się umiejętnością płynnego łączenia tych czterech kryteriów podczas pozbawionego potknięć przejazdu.

Ocena zawodnika podczas przejazdu.

Sędziowie oceniają **STYL**, **TRUDNOŚĆ**, **KREATYWNOŚĆ** i **LINIĘ** według następujących kategorii:

- **LINIA** - *Łączenie trików w płynny przejazd*

Kryterium **Linia** polega na znalezieniu najlepszej kombinacji trików **wykonywanych płynnie po sobie** w taki sposób, aby jak najlepiej wykorzystać poszczególne elementy danego skateparku. Najlepszym przykładem klasycznej Linii będzie jazda w bowlu - czyli umiejętności dopasowania swojej prędkości i trików w taki sposób, aby nasz przejazd wydawał się naturalny i swobodny.

Linie to podstawa przejazdu, ponieważ pokazuje sędziom, jak szybko rolkarz potrafi przystosować się do nowego “środowiska” reagując na nowe przeszkody trikami wykonywanymi bez wysiłku. Linia jest dobrym miernikiem tego, jak dobrze zawodnik jeździ w tej chwili. **Sprawdza umiejętność wykonywania trików jednego po drugim.**

- **TRUDNOŚĆ** - *poziom techniczny wykonanych trików*

Ta kategoria jest miarą tego, jak trudne i techniczne są triki wykonane przez zawodnika.

Trudność jest miarą postępu trików na rolkach. **Każdy, poszczególne trik posiada określoną trudność.** Niektóre są wiele trudniejsze niż inne. Przykładowo - większość grindów staje się trudniejsza, jeśli dodajemy do nich obroty czy flipy. Zawodnik z płynnym przejazdem, ale łatwymi trikami będzie oceniony niżej niż ktoś kto „potknie się” /zatrzyma podczas przejazdu, ale zrobi kilka naprawdę trudnych czy kreatywnych trików.

- **STYL** - *sposób prezencji oraz wykonywania triku, umiejętność jazdy bez potknięć*

Styl dla wielu będzie najciekawszym kryterium oceniania, lecz jednocześnie jednym z trudniejszych do ewaluacji. Styl to prezentacja jakim rolkarzem jest dany zawodnik, jaką “szkołę jazdy” preferuje,

kim jest i czym wyróżnia się na tle innych. **Bardzo ważne jest, aby znaleźć swój własny styl** - wymaga to dużo szczerości i serca. Punkty za kategorię **Styl** będą redukowane przez upadki i nieudane próby wykonania triku.

- **KREATYWNOŚĆ** - *swoja wizja i unikalne podejście do przeszkód*

Kreatywność to wykonywanie trików, których nigdy wcześniej nie widziano. Robienie nowych trików lub łączenie przeszkód na nowe sposoby, aby przejazd był wyjątkowy i progresywny. Aby uzyskać dobry wynik w kategorii KREATYWNOŚCI zawodnik musi wykonywać oryginalne triki, starając się unikać podstawowych sztuczek. Twórczy zawodnicy będą również używać alternatywnych sposobów poruszania się po skateparku.

Dodatkowe kryteria

Do każdej kategorii jest zawsze kilka dodatkowych reguł. Zawody rolkowe nie są wyjątkiem. Jest kilka kryteriów nie wymienionych wyżej takich jak:

- *Ilość wykonanych trików*

Kryterium to jest najczęściej stosowane, gdy dwóch zawodników osiąga bardzo podobny wynik lub jeśli istnieją wątpliwości czy zawodnik powinien się kwalifikować czy nie. Można mieć dobry wynik, łądując tylko 3 lub 4 triki jednak sędziowie zazwyczaj preferują “więcej niż mniej”. Więcej różnorodnych trików w przejeździe udowadnia lepsze umiejętności jazdy na rolkach.

- *Upadek / potknięcie*

Kolejnym niewymienionym kryterium jest potknięcie lub upadek. Jeśli zawodnik się często przewraca jego końcowy wynik będzie znacznie obniżony. Upadek przerywa **LINIE**, a także spowoduje redukcję punktów w kategorii **STYL** i najprawdopodobniej ogólny, końcowy wynik danego zawodnika.

- *Zatrzymywanie się*

Zatrzymywanie się podczas przejazdu jest niewskazane - przerywa to ogólny flow i uwidacznia słabe przygotowanie zawodnika. Ogólnie sędziowie odejmują punkty przejazdom, które mają wiele przerw i momenty “odpoczynku”.

- *Kontrola*

Sędziowie wyżej oceniają zawodników, którzy wiedzą co robią oraz znają swoje możliwości. Jeżeli triki zawodnika będą “próbą w ciemno” najprawdopodobniej spowoduje to utratę punktów w kategorii **STYL**, a sędziowie mogą mieć wątpliwości co do decyzji o wpuszczeniu go do finału. Przełamanie się i wykonanie nowego, trudnego triku to jedno, jednak znaczące przecenienie swoich umiejętności i próby ewolucji bez kontroli nie będą wysoko oceniane.

- *Wykorzystanie wszystkich elementów parku*

To ostatni dodatkowy warunek do kategorii **LINIE** oraz **TRUDNOŚĆ**. Jeśli zawodnik jeździ tylko na jednym elemencie jego wynik to odzwierciedla. Jeżdżąc tylko na jednej części parku zawodnik nie udowadnia swojej umiejętności pokonywania wielu różnych przeszkód. Najlepszym rolkarzem okaże się zawodnik wykorzystujący wszystkie części skateparku, a także taki który potrafi wychwycić jego niuanse i dostosować do niego swoje triki. Wykorzystanie całego parku zdecydowanie poprawi wyniki w każdej z czterech podstawowych kategoriach **KREATYWNOŚĆ**, **LINIA**, **STYL** i **TRUDNOŚĆ**.

Jak oceniają sędziowie?

Wszyscy sędziowie przyznają punkty za każdą kategorię i odnotowują triki wykonane przez każdego z zawodników. Po ustaleniu wyniku punktowego oceniają wylądowane triki na podstawie czterech powyższych kategorii. Sędziowie mają bardzo różne spostrzeżenia, ale finalnie muszą wspólnie zgodzić się na przyznany wynik. Ma to na celu uczynienie sędziów bardziej otwartymi, a tym samym zapewnić bardziej uczciwą ocenę zawodników.