

Judge Kriterien

Die Kriterien

Im Judging sind acht Judge Kriterien definiert.

- Execution (Ausführung)
Inkl: Take Off, Mannuever Control, Landing
- Trick Difficulty (Trick Schwierigkeit)
- Amplitude (Höhe)
- Variety (Variation)
- Combinations (Kombinationen)
- Risk (Risiko)
- Progression (Inovation)
- Technical Nature

Die wichtigsten Kriterien sind sicher Execution, Trick Difficulty und Amplitude. Bei Läufen mit mehreren Hits ist sicher die Variety auch ein wichtiger Punkt.

Execution (Ausführung)

Die Execution ist das wichtigste Judge Kriterium. Wir teilen die Execution in drei bereiche auf: Take Off, Air Control and Landing.

Take Off (Absprung)

- Keine Spead Checks oder Unstabilitäten in der Anfahrt
- Kontrollierter Take Off
- Die Rotation des Boards sollte in der Luft starten und nicht bereits in der Transition (ausser Butter take off), resp. an der Lip der Half Pipe.
- Saubere und Korrekte Linie für den nachfolgenden Trick

Air control (Kontrolle in der Luft)

Beim betrachten eines Runs sollte man sich folgende fragen stellen:

- Wie Lange war der Grab?
- Zeigt der Fahrer Kontrolle über den Trick mit zusätzlichen Style Elementen wie Bonen, Tweaken.... Während dem ganzen Trick oder nur am ende um die Rotation zu stoppen?
- Ist die Rotation flüssig oder forciert?
- Sind Alley Oop und Air To Fakie Tricks weit getraveld (seitlich verschoben)?
- Hat der Fahrer genügend Zeit, um den Trick sauber zu beenden?

Landing (Landung)

Überprüfe die Line auf:

- Flat Landings, Disaster Landing, Lip landing in der Half Pipe oder auf Hips und Corners
- Landungen neben der Linie oder zu Kurze Landungen bei Big Airs and Tables

Überprüfe die Landung auf folgende Unsauberkeiten:

- Slide-Ins
- Hand Touches, Light Bail, Bails oder Hard Bails
- Jet skis, reverts, Edge-Changes oder Line-Changes

Schwierigkeitsgrad

Um einen Freestylelauf zu bewerten, ist es wichtig, dass man die Schwierigkeit der gezeigten Tricks einschätzen kann. Der Schwierigkeitsgrad entsteht aus den einzelnen Tricks und dem Ausdruck (Style). Je nach Disziplin ergeben sich unterschiedliche Kriterien, auf die geachtet werden muss. Es wird oft allerdings sehr persönlich, welche Kriterien für einen Fahrer schwieriger wird und welche nicht. Deshalb kann es sein dass der eine oder andere Punkt für einen Fahrer nicht zutrifft.

Rotationszahl

Tricks mit einer hohen Rotationszahl sind grundsätzlich schwieriger als solche mit kleinen Rotationen.

Take Off

Switch Take Off ist schwieriger als ein Normaler Take Off, vor allem bei Switch Backside tricks in der Half Pipe. Es ist schwieriger auf den Fersen einen Trick auszulösen als auf den Zehen. Ein Butter take off erschwert den Absprung stark.

Landung

Es eist einfacher normal zu landen als switch.

Sicht

Die Sicht während einem Sprung ist ein wichtiger Faktor. Vor allem bei Absprung und Landung.

Blinde Landungen sind sehr schwierig. Dies bedeutet dass der Fahrer bei den letzten 180 grad nichts sieht

Grab

Grabs machen einen Trick schwieriger. Dabei kommt auch darauf wo und wie gegrabt wird. Grabs in der Bein Region sind eher einfach, bei Nose und Tail Grab kommt es extrem darauf wie stark das Board zum Körper gezogen wird um den Trägheitskörper zu verkleinern. Die Grabs zwischen den Beinen hindurch sind generell als schwierig einzustufen.

Style

Verschiedene Style Elemente erschweren den Trick, da der Trägheitskörper ausgedehnt wird und die Rotation bremst, sowie die Achsen verlagert. Wird bei starken Rotationen (vor allem Double, Tripple,...) mit der freien Hand ein Bein umfasst, zählt dies als weniger Stylish als wenn die Hand Frei ist, und erleichtert extrem die Rotation.

Überkopfrotationen

Überkopfrotationen sind grundsätzlich nicht schwieriger als vertikale Rotationen. Bei einer Überkopfrotation hat man zwar einen Lateralen resp. Longitudinalen Anteil der Achsen, dafür kürzt man aber auf der Vertikalen etwas ab. Entscheidend ist wie stark der Überkopfanteil ist. Viele inverted 540 können als backflip mit einem angeschlossen 180 gesprungen werden. Diese Version ist sicher einfacher als eine Version mit einen stärkerem Anteil der Vertikalen Achse. Viel entscheidender ist hier die Sicht. Es ist extrem schwer einen inverted oder off axis trick blind zu landen.

Bei double inverted oder double corked Sprüngen ist es einfach die Orientierung zu verlieren. Deshalb sind Double Corks mit guter sicht ncht als schwerer einzuschätzen als die vertikale Version der Rotation. Hingegen sind Double und Tripples,... mit Blinder Landung oder schwieriger Orientation als schwerer einzuschätzen als die Vertikale Version.

Der Schwierigkeitsgrad ist eine Mischung aus allen oben genannten Punkten. Somit kann es sein dass ein Trick mit tieferer Rotationszahl trotzdem schwieriger ist als einer mit Hoher Rotationszahl.

Dann kommt es extrem auf das Tool drauf an das befahren wird. Bei Sprüngen mit Absprung und Landung in der Falllinie sind die relevanten Kriterien oben genannt. Bei Tools mit Anfahrt und/oder Landung quer zur Falllinie kommen weitere Punkte dazu.

Hip / Corner

Bei einem Hip wird eine leichte Kurve gesprungen. Dadurch hat man den Effekt, dass die Rotationen auf einer Seite gegenüber der vollen Umdrehung verkürzt ist, die andere entsprechend länger.

Wenn zusätzlich der Absprung quer zur Fall-Linie liegt, wird der Effekt der Kanten auf die Schwierigkeit stark verstärkt.

Quarterpipe

Die Sicht ist in einer Quarter Pipe der deutlich wichtigere Faktor als die Kanten beim Auslösen. Da die Quarter in der Fall-Linie liegt wird kaum aufgekantet. Frontside Tricks sind wegen der Sicht beim auslösen schwieriger als backside Tricks. Alley Oop sind schwieriger als normale Tricks, es kommt aber stark darauf an wie weit der Fahrer travelt.

Half Pipe

Durch die Frontside- und die Backsidewall wird die Schwierigkeit eines Tricks stark beeinflusst. Tricks, die auf den Fersen ausgeführt sind, erhöhen den Schwierigkeitsgrad gegenüber Tricks auf den Zehen. Ein Ally Oop erhöht die Schwierigkeit ebenfalls, solange die Rotation vertikal ausgeführt ist. Bei Überkopfrotationen kann ein Ally Oop abgekürzt werden und die Schwierigkeit entspricht demselben Sprung normal ausgeführt. Air To Fakies sind ebenfalls schwieriger als normale 180° Sprünge.

Hand Plant

Die beiden wichtigsten Faktoren um die Tricksschwierigkeit eines Handplants zu bestimmen sind die Sicht beim take off und die Hand auf der der Fahrer auflehnt. Backside Hand Plants sind deshalb einfacher als Frontside Versionen. Bei einem Frontside Hand Plant kann man die Lip schlecht sehen und hat einen längeren Weg bis man Überkopf ist. Bei einem Backside Hand Plant ist es einfacher auf der hinteren Hand aufzustützen als auf der vorderen. Umgekehrt bei der Frontside Ausführung.

Rails

Ein wichtiger Punkt ist die Anfahrt. Schräge Anfahrten sind sauberer und schwieriger.

Grundsätzlich kann man folgende Aussagen machen:

Es ist schwieriger mit dem Rücken nach unten zu sliden als mit dem Bauch nach unten.

Das Sliden auf Nose und Tail erhöht den Schwierigkeitsgrad gegenüber dem Slide zwischen den Bindungen (Boardslide)

Kombinationen von verschiedenen Slides erhöhen die Tricksschwierigkeit. Dabei ist beispielsweise Fifty Fifty to boardslide einfacher als umgekehrt.

Die Art wie man auf das Rail kommt ist entscheidend. Damit sind Lipslides oder 360, 270,... on gemeint. Bei den Rotationen muss man zwischen normal und the hard way unterscheiden. Rotationen beim Ausgang des Rails steigern den Schwierigkeitsgrad. Dabei sind Rewind (Pretzel), Rotationen gegen den Fluss des Tricks am schwersten.

Bei Rail Tricks muss für die Tricksschwierigkeit auch die Form des Rails miteinbezogen werden. So kann beispielsweise ein Fiftyfifty auf einem langen dünnen Rail schwerer sein als ein Boardslide. Dies gilt aber nicht für ein Rail mit zwei dicken parallelen Stangen oder einem flachen Rohr.

Bei einem Flat down Rail. Stellt sich die Frage ob das gapen oder ein slide auf dem ganzen Rail schwieriger ist. Hier kommt es auf die Länge des Flat Parts an. Muss man ein grosses Gap springen ist es einfacher das ganze Rail zu sliden. Bei einem kurzen Flat Part ist das kurze Gap einfacher als das ganze Rail langsam zu sliden.

Rails und Box's mit einer Lücke (Gap) oder einem Step Up sind sehr schwierig zu befahren. In diesem Fall ist es wichtig aus welchem Slide heraus der Olie gemacht wird.

Amplitude

Die Höhe der Sprünge ist ein wichtiger Faktor im Freestyle Snowboarding. Nicht nur einzelne hohe Sprünge sollen belohnt werden, sondern auch eine konstante Höhe und vor allem hohe Sprünge am Ende eines Laufs. Läufe die am Anfang hoch sind und dann in der Höhe immer mehr abnehmen sind tiefer einzuschätzen als die umgekehrte Version, bei der die Höhe mit jedem Sprung kontinuierlich ansteigt. Wichtig bei Alley Oop und To Fakie Tricks ist auch die Distanz die der Fahrer seitwärts driftet.

Im Big Air muss neben der reinen Höhe auch darauf geachtet werden wie weit der Athlet fliegt.

Variety (Variation)

Zu einem guten Lauf gehören Tricks verschiedener Kategorien. Es sollen switch und normal backside sowie frontside Rotation vertikal und Überkopf gemacht werden. In der Half Pipe ist es besser wenn der Fahrer neben den Standard Airs und Rotationen auch Ally Oops und Air to Fakie's zeigt. Je grösser die Vielfalt eines Laufs ist, desto kompletter ist das Repertoire des Fahrers. Es sollen keine Wiederholungen vorkommen. Auch die Grabs sollten sich unterscheiden. Wenn mehrere Läufe zählen, sollen auch die verschiedenen Runs untereinander verglichen werden.

Combinations

Schwierige Tricks direkt hintereinander sind härter in der Ausführung als wenn zwischen den schwierigen Tricks ein Standard Sprung gemacht wird. Deshalb sollen Kombinationen belohnt werden. Wichtig ist darauf zu fokussieren wie schwierig der vorangegangene Trick zum Landen war.

Progression

Neue und selten gesehene Tricks erhalten einen Bonus.

- Neue Tricks
- Neue harte Rotationszahlen
- Selten gesehene Tricks!

Risk

Der Fahrer sollte belohnt werden wenn er ein extrem hohes Risiko nimmt. Damit sind folgende Punkte in einem Half Pipe oder Slope Style Run gemeint:

- Die schwierigsten Tricks am Anfang oder in der Mitte des Runs. Wird der Schwierigste Trick am Ende gemacht wählt der Fahrer ein möglichst kleines Risiko
- Extreme Höhe
- Harte Kombinationen am Anfang des Runs.
- Inverted und vor allem double inverted Sprünge.

Technical Nature

Die Zusammenstellung des Laufs und deren Fluss sind ein wichtiger Charakter für die Bewertung.

Dabei sollte auf folgendes geachtet werden:

- Wie gut ist der Fluss und die Intensität des Laufes?
- Macht der Fahrer Speed checks?
- Macht er set up reverts?
- Wie nutzt er die Pipe oder den Slope Style aus?
- Stoppt der Fahrer während dem Lauf?
- Wie stark wirken sich die Unsauberkeiten oder Stürze auf den Fluss des Laufs aus?

Speziell im Slope Style ist dieses Kriterium sehr wichtig. Es sind oft verschiedene Lines möglich. Die Lines müssen Flüssig gefahren sein.

Regionale Events

Wenn man Fahrer Judgen muss die noch ein eher tiefes Level haben wird es schwierig das Feld zu separieren. Vor allem im mittleren Bereich sind die Läufe sehr ähnlich. Bei starken Fahrern haben wir viele Tricks die das Feld separieren. Sind Teilnehmer weniger technisch versiert, sind viele Läufe sehr ähnlich. Ein wichtiger Punkt, in der Half Pipe ist die Höhe und bei Kickern die korrekte Länge der Sprünge. Weil abgesehen von der Ausführung die restlichen Kriterien kaum zum tragen kommen muss man stark auf die Grundtechnik der Fahrer achten.

Half Pipe

Kreuzen des Flats

Hat der Fahrer Zug auf dem Board?

Take Off

Hat der Fahrer ein gutes Timing oder springt er zu früh ab?

Arme

Sind die Arme ruhig oder Versucht der Fahrer durch aufstrecken der Arme zu pushen? Rudert er?

Stabilität

Ist der Fahrer in der Luft Stabil? Landet er stabil und locker zentriert über dem Board?

Transition Technik

Geht der Fahrer mit der Transition mit, oder verliert er Schwung weil er das Gewicht in die Wall drücken lässt?

Landung

Landet der Fahrer auf der korrekten Kante (bei HP Berkante), oder muss er in der Transition die Kanten wechseln.

Kicker

Absprung / Transition Technik

Ist das Ancurven zum Absprung korrekt? Kein Speedverlust, nur leichte Kurve auf möglichst schmalem Streifen.

Stimmt das Timing?

Beherrscht der Fahrer bei Rotationen die Technik des Vordrehen - Abstoppen?

Hat der Fahrer einen sauberen Pop bei der Auslösung, oder rutscht er stark rein?

Geht das Board in Fahrtrichtung über den Kicker oder ist es bereits an der Kante 90° vorgedreht?

Line und Länge

Stimmt die Länge des Sprungs (Sweet Spot oder Nockle?)

Landet der Fahrer in der Line, oder driftet er zur Seite

Stabilität

Ist der Fahrer in der Luft stabil? Landet er stabil und locker zentriert über dem Board?

behält er die Orientierung in der Rotation?

Sind die Grabs sauber ausgeführt.

Landung

Ist die Landung stabil? Kann der Fahrer den Sprung sauber abstoppen?