

# 종목별 규정 및 심사규정

## 프리스타일

대회는 대회일 뿐, 순위와는 별개로 보드에서는 스타일이 가장 중요하다. 대회 특성상 어쩔 수 없이 전체적인 런을 기준으로 최대한 객관적인 점수를 부여하지만, 그것이 보딩의 본질은 아니다.

- 점수는 오직 정해진 시간 내에 수행한 동작만을 기준으로 평가하며, 평소 실력이나 발전 정도는 고려하지 않는다.
- 예선은 기본적으로 2인 1조로 주행하지만, 1인 주행도 가능하다. 본선은 1인이 단독으로 주행한다.
- 예선과 본선 모두 기본 시간은 2분이며, 참가 인원에 따라 시간은 조정될 수 있다. 마스터 부와 뉴비 부는 예선 없이 1번의 런만 진행된다.
- 2분 내 동일한 트릭이나 댄싱 라인의 반복은 한 번만 점수로 반영되며, 중복된 기술은 추가 점수로 인정되지 않는다.
- 본선 진출자는 약 10명 내외로, 상황에 따라 조정 가능하다.

## 평가 기준

본선 점수만 공개되며, 평가는 난이도, 다양성, 플로우와 추가적으로 스타일을 반영하여 평가한다. 항목별 점수 배분은 다음과 같다.

항목	배점	설명
댄싱	30점	다양성, 난이도를 측정
트릭	30점	다양성, 난이도를 측정
플로우	30점	런 전체의 일관성과 연결성을 평가. 실패한 기술은 감점되지만, 빠르게 리커버리한 경우 일부 상쇄 가능. 전체적인 흐름과 조화로운 구성 중시.
스타일	15점	개성, 독창성, 창의성에 중점. 시그니처 기술, 새로운 조합, 자신만의 표현이 있는 라이딩은 높은 점수로 이어짐.

## 난이도

- 오직 성공한 기술만 평가되며, 실패한 기술은 감점 없이 무시됨.
- 기술의 속도, 정확한 랜딩, 복잡한 콤비네이션 연계까지 포함해 난이도를 판단함.

## 다양성

- 다양한 기술 카테고리를 포함한 런 구성:
- 댄싱 스텝류 (기본 스텝, 찰류, 페이키, 피루엣 등)
- 롤링 트릭 (셔빗, 노컴, 슬라이드 등)
- 플립 트릭 (핸드플립, 킥플립 등)
- 스테이셔널리티 트릭 (노즈스핀, 트릭스탠드, 캐스퍼 등)
- 매뉴얼 트릭 (노즈/테일 매뉴얼 등)
- 한두 가지 기술 유형에 편중되지 않고 다양한 기술을 포함한 런이 고평가됨.

## 베스트 트릭

- 2번의 기회가 주어진다. 단, 회차마다 랜딩에 문제가 있는 경우 영상 판독 심사를 통한 재시도 기회를 1번 준다. (추가 재시도 기회 없음)
- (플렉스로 인한 지면에 발끝이 닿는 경우) 등의 변수는 심사위원이 영상 판독으로 판단한다.
- 랜딩 시 두 발이 데크가 아닌 지면에 닿는 경우 실패
- 모든 참여자가 실패한 경우 추가로 1회의 기회를 주고, 성공자가 없는 경우 수상자 없음
- 출전 전 참가기술을 신청란에 같이 접수 (1, 2차 같거나 다를 수 있다.)

## 베스트 댄싱

- 라인 끝에서 끝까지 총 2번의 기회
- 두 발이 땅에 떨어지는 경우, 라인 도중 속도만을 높이기 위한 푸쉬 오프는 실패로 판정한다.
- 고스트라이드, 피글렛, 룩백 등의 지면에 원스텝 닿는 기술은 허용
- 속도, 카빙, 스텝 난이도, 플로우 하나의 점수로 평가

## 베스트 G턴

G턴 (한쪽 트릭의 2바퀴가 지면에 닿지 않는 상태) 종목

- G턴의 기술의 종류, 속도(바퀴 수), 두 가지를 평가하며 점수는 하나로 측정한다.
- G턴의 힐턴, 토턴, 원풋, 투풋, 시티드 등의 다양한 기술을 섞을수록 가산점을 준다.
- G턴 중 지면에 닿지 않는 한쪽 트릭의 휠이 지면에 닿는 즉시 G턴은 실패/끝으로 판정된다.
- G턴과 아웃트릭은 2025년부터 없어짐
- 현장 신청 및 현장 시간 상황에 따라 '도전 기회 1~2회' 진행

## 이벤트 종목

### 히피점프

- 같은 높이에서 2번의 기회가 주어진다.
- 뛰어넘는 봉이 떨어지는 경우 실패
- 2명 이상의 성공자가 있을 시 높이를 올려 1명이 남을 때까지 반복

### 베스트 핸드트릭 (테스트)

- 풋플랜트 수 상관없음 (심사 기준에 반영됨)
- 재시도 기회 없이 2번의 기회만 준다.

### 베스트 페어 (테스트)

- 남녀노소 상관없이 2명으로 구성
- 2분 런 1회 자유로운 기술을 구사한다.