

종목별 규정 및 심사규정

프리스타일

- 예선전은 2인, 본선은 1인이 주행을 진행한다.
2025.03 추가 > 예선또한 1인 주행이 가능 할 수 있다.
- 예선, 본선 기본 2분의 시간이 주어진다. (인원에 따라 시간은 변경될 수 있다.) 2025.03 추가 > 마스터,뉴비 부는 예선없이 1번의 런만 진행된다.
- 2분 동안 중복된 기술은 점수에 반영하지 않는다.
- 본선 진출자는 10명 내외로 사정에 따라 조율한다.
- 본선 평가점수만 공개되며 댄싱(30), 트릭(30), 플로우(30), 스타일(15)의 비율로 점수가 분배된다.

평가기준

평가는 난이도, 다양성, 플로우와 추가적으로 스타일을 반영하여 평가한다.

- 난이도(기술의 속도, 랜딩, 기술들 간의 연계성)
- 다양성(댄싱 스텝, 스핀 트릭, 플립 트릭, 매뉴얼 트릭, 슬라이드 등의 기술의 다양성)
- 플로우(실패 없는 일관성, 연계)
- 스타일(독창성, 시그니처 기술)

베스트트릭

- 2번의 기회가 주어진다. 단, 회차마다 랜딩에 문제가 있는 경우 영상판독 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 지면을 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),2가지를 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 판정 된다.
- G턴과 아웃트릭은 2025년 부터 없어짐

* 현장 신청 및 현장 시간 상황에 따라 '도전 기회 1~2회' 진행 ## 히피점프 * 같은 높이에서 2번의 기회가 주어

진다.

* 뛰어넘는 봉이 떨어지는 경우 실패

* 2명 이상의 성공자가 있을 시 높이를 올려 1명이 남을 때까지 반복

이벤트 종목

히피점프

- 같은 높이에 총 2번의 기회를 준다.
- 모든 선수들의 시도가 끝나고 성공한 사람이 있는 경우 인원수를 고려해 높이를 올려 도전을한다.
- 최고 높이를 성공한 사람이 승리한다.

베스트 핸드트릭 (테스트)

- 풋플랜드 수 상관없음 (심사기준엔 반영됨)
- 재시도 기회 없이 2번의 기회만 준다.

베스트 페어 (테스트)

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