

自由式轮滑

竞赛规则和裁判通则

2013 年版



目录

目录	2
前言	6
第一部分 自由式轮滑竞赛规则	7
1. 一般性规定与要求	7
1.1 竞赛项目	7
1.2 参赛组别	7
1.3 比赛场地及桩位布置	7
1.4 安全防护设施	8
1.5 训练区域	8
1.6 轮滑鞋	8
1.7 竞赛用桩	8
1.8 参赛号码	9
1.9 设备、器材和后勤保障	9
1.10 反兴奋剂	9
2. 花式绕桩	10
2.1 花式绕桩场地布置	10
2.2 花式绕桩的比赛方法	10
2.3 花式绕桩的比赛时间	11
2.4 花式绕桩的表演服装	11
2.5 花式绕桩的评分内容	11
2.6 花式绕桩的评分等级	12
2.7 花式绕桩的动作等级	13

2.8	花式绕桩的标准起评动作要求.....	15
2.9	花式绕桩的判罚	16
2.10	花式绕桩的桩童.....	18
2.11	花式绕桩的排名.....	18
3.	双人花式绕桩	20
3.1	双人花式绕桩场地布置	20
3.2	双人花式绕桩的比赛方法.....	20
3.3	双人花式绕桩的比赛时间.....	20
3.4	双人花式绕桩的评分内容.....	20
3.5	双人花式绕桩的评分等级.....	21
3.6	双人花式绕桩的动作等级.....	21
3.7	双人花式绕桩的判罚	21
3.8	双人花式绕桩的桩童	22
3.9	双人花式绕桩的排名	22
4.	速度过桩	23
4.1	速度过桩场地布置	23
4.2	速度过桩的比赛方法	24
4.3	速度过桩的技术要求	27
4.4	速度过桩的判罚	28
4.5	速度过桩的桩童	29
4.6	速度过桩的排名	29
5.	花式对抗（Battle）	31
5.1	花式对抗场地布置	31

5.2	花式对抗竞赛方法	31
5.3	花式对抗竞赛要求	32
5.4	花式对抗绝招比拼	33
5.5	花式对抗评分内容	33
5.6	花式对抗罚分内容	34
5.7	花式对抗的桩童	34
5.8	花式对抗排名与晋级	34
6.	花式刹停 (Slide)	36
6.1	花式刹停场地布置	36
6.2	花式刹停竞赛区域	36
6.3	花式刹停竞赛方法	37
6.4	花式刹停竞赛要求	39
6.5	花式刹停动作分类	40
6.6	花式刹停难度系数	40
6.7	距离系数 B	44
6.8	花式刹停单个动作评分内容	45
6.9	花式刹停组合动作评分内容	46
6.10	花式刹停罚分内容	46
6.11	花式刹停的排名	46
第二部分 自由式轮滑裁判通则		48
7.1	裁判委员会组成	48
7.2	裁判委员会职责	48
7.3	速度过桩的主要裁判职责	51

7.4	花式绕桩/双人花式绕桩的主要裁判职责	55
7.5	花式对抗（Battle）的主要裁判职责	56
7.6	花式刹停（Slide）的主要裁判职责	58
7.7	裁判员服装	60
7.8	参赛运动员	60
7.9	滑行中断	60
7.10	花式绕桩时间计时	61
7.11	花式绕桩的音乐	61
7.12	抗议与申诉	62
第三部分 自由式轮滑竞赛用表		63
8.1	花式绕桩竞赛用表（部分）	63
8.2	速度过桩竞赛用表（部分）	66
8.3	Slide 竞赛用表（部分）	69
8.4	Battle 竞赛用表（部分）	72
第四部分 附录		73

前言

《自由式轮滑竞赛规则和裁判通则（试行）》是自由式轮滑（一般称为平地花式或平花）竞赛过程中所需遵循的法规性文件之一。它为自由式轮滑竞赛提供了客观、统一的标准，为正确指导运动员的训练、参赛和为裁判员规范地工作，公正、准确地执法提供依据。

本规则和裁判通则由顾卫峰、徐辛华、鲍辉发编写，吴承宏、马君、闫涛、朱楠、王树基、付进学参与了编写工作。

第一部分 自由式轮滑竞赛规则

1. 一般性规定与要求

1.1 竞赛项目

自由式轮滑竞赛包括花式绕桩、双人花式绕桩、速度过桩、花式对抗（Battle）、花式刹停（Slide）。

1.2 参赛组别

1.2.1 运动员参赛必须持有效证件，具体要求按当次比赛规程执行。

1.2.2 一般情况下，单人项目分设男子组、女子组。

1.2.3 一般情况下，可按年龄设少年组（8~12 周岁）、青年组（12~16 周岁）及成年组（16 周岁以上）。

1.2.4 目前对双人花式绕桩、花式刹停和花式对抗暂不设年龄组别。

1.3 比赛场地及桩位布置

1.3.1 比赛场地面积为 45m×20m。在该范围内，地面需平坦，不滑、不粘。

1.3.2 比赛区域中需设置四排桩的定位点，每排桩点之间相距 2m。

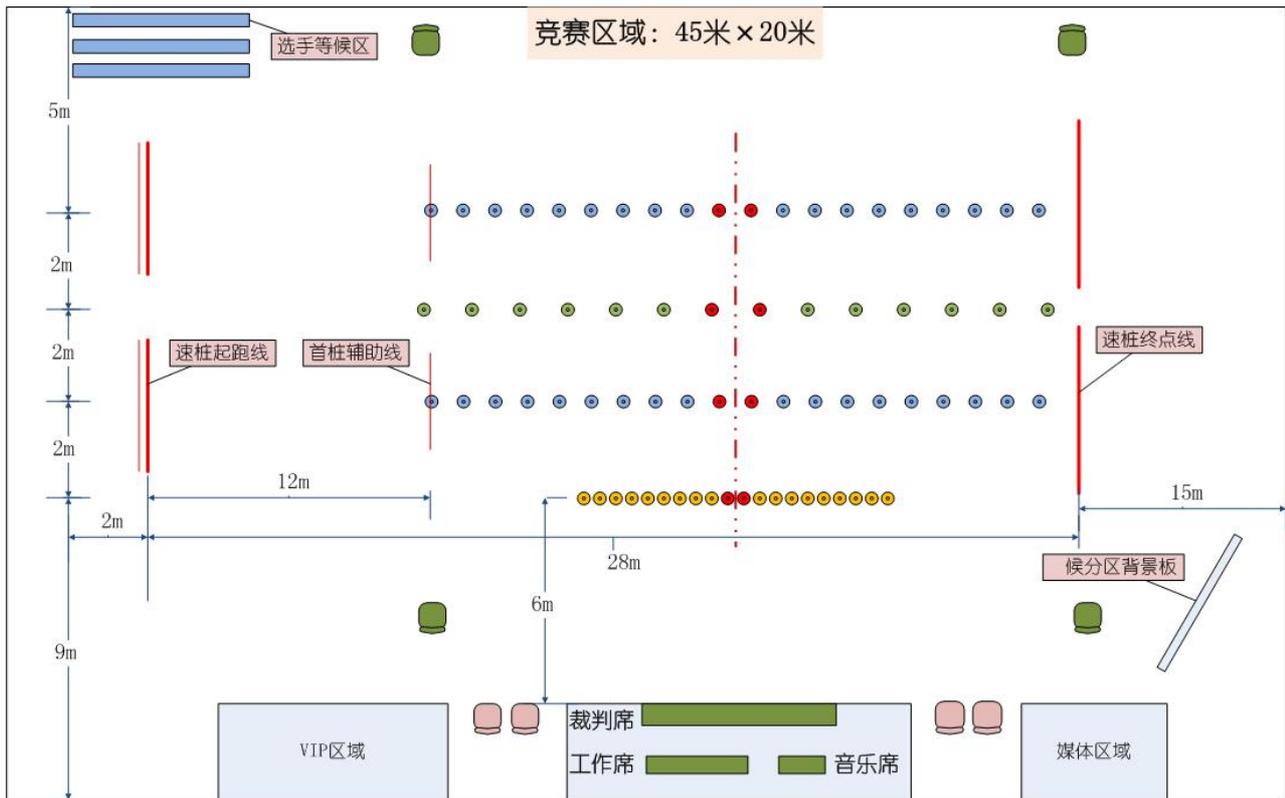
1.3.3 从距裁判席最近的桩排开始，四排桩点中桩与桩之间的距离依次为 50cm、80cm、120cm、80cm。

1.3.4 其中 120cm 的桩点为 14 个，其余各桩点均为 20 个。

1.3.5 四排桩点的中心线位于同一条线上。

1.3.6 桩位点为圆形，直径为 7.5cm，其圆心为直径 0.7cm 的圆点。

1.3.7 场地布置示意图



1.3.8 各竞赛项目的具体场地布置参见各项目中的描述。

1.4 安全防护设施

在场地中存在安全隐患的位置，放置安全防护设施。

1.5 训练区域

如果条件允许，在比赛场地周围设置运动员训练区，场地大小、地面情况均与竞赛区域相当。

1.6 轮滑鞋

1.6.1 允许穿着双排轮滑鞋参加比赛。

1.6.2 轮架必须与鞋靴牢固的固定，轮轴不能突出到轮子以外。

1.6.3 禁止穿着装有制动装置的轮滑鞋。

1.6.4 轮径最大不得大于 110mm。

1.7 竞赛用桩

1.7.1 竞赛用桩的尺寸，顶外径：2.5cm，底外径：7.4cm，高：7.2cm

1.7.2 竞赛用桩的材料，上部为热塑性橡胶（TPR：Thermoplastic Rubber，或 TPE：Thermoplastic Elastomer），下部为工程塑料（PP：Polypropylene）。

1.8 参赛号码

运动员要在身上显眼位置处固定号码布，号码清晰可见，号码布不得有任何涂改。

1.9 设备、器材和后勤保障

1.9.1 至少 2 支麦克风（最好为无线麦克风）及必要的音响（音量能清晰的覆盖全场）。

1.9.2 装备齐全的急救中心。

1.9.3 供裁判员使用的备有桌椅的独立场所。

1.9.4 运动员等候所需的场所。

1.9.5 新闻媒体工作人员所需场所及相应物品。

1.9.6 与公众分开的专用通道。

1.9.7 供夜间比赛使用的照明设备。

1.9.8 安全保障设施。

1.9.9 计算机和打印机。

1.9.10 电子计时设施或秒表。

1.9.11 布置场地所需的皮尺、记号笔（粉笔）、带色粘胶带等。

1.9.12 其他各类裁判用品

1.10 反兴奋剂

严格遵守《反兴奋剂条例》及相应国际组织反兴奋剂有关规定。

2. 花式绕桩

运动员在规定时间内，在自选音乐的配合下完成预先编排好的动作，裁判员则根据运动员在场上的实际表现评判出相应的成绩。

2.1 花式绕桩场地布置

2.1.1 需要放置三排桩，从距裁判席最近的桩开始桩距依次为 50cm、80cm、120cm。

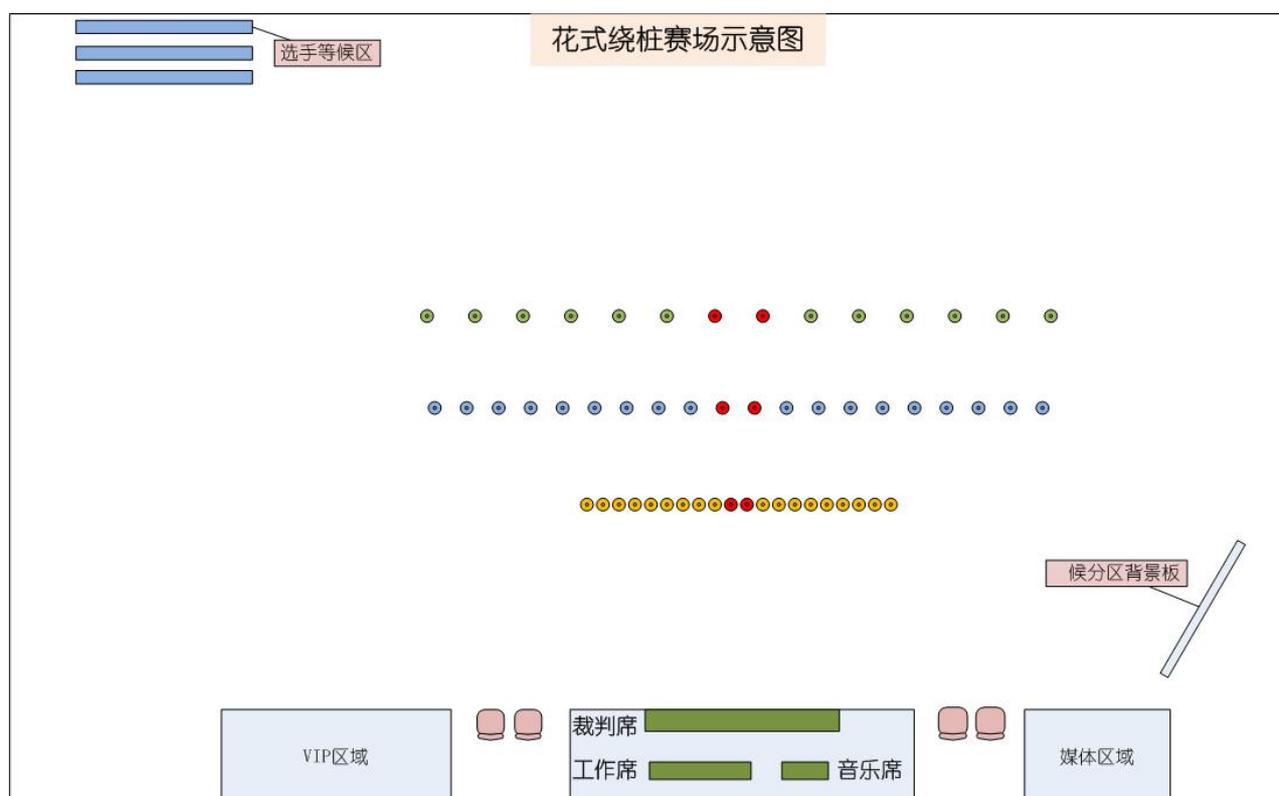
2.1.2 3 排桩的数量依次为 20 个、20 个、14 个。

2.1.3 裁判席应位于距 50cm 桩位中心线前方至少 6m，之间不得有任何障碍物。

2.1.4 裁判席周围需有明显可与观众隔离的设施。

2.1.5 候分区位于赛场上不影响运动员比赛的区域。

2.1.6 花式绕桩赛场布置示意图



2.2 花式绕桩的比赛方法

2.2.1 花式绕桩一般只进行决赛。主办方也可根据具体情况设定预赛和决赛。

2.2.2 裁判员示意运动员准备后，运动员开始摆造型并身体静止，音控师在运动员完

全静止后开始播放音乐。

2.2.3 裁判员将从音乐响起开始计时，运动员示意结束或音乐结束时停止计时。

2.2.4 裁判员不会在运动员表演超时后发出提醒。

2.2.5 每一个运动员的表演结束后，下一个上场的运动员可上场热身，同时裁判员对上一个运动员进行评分。

2.2.6 每一个运动员的表演结束后，可由教练员（或领队）陪同，在候分区等待裁判员示分。

2.2.7 大型赛事中，运动员的表演顺序为其世界排名或国内排名的逆序，如果运动员无相应的排名，则以抽签顺序在有排名的运动员之前表演。普通比赛，可由主办方决定运动员的上场顺序。

2.3 花式绕桩的比赛时间

2.3.1 花式绕桩的总表演时间为：2 分钟±5 秒，从音乐响起开始计时。

2.3.2 运动员表演开始后 15 秒钟内必须进桩。

2.3.3 计时时间允许有 0.5 秒误差。

2.3.4 若运动员表演超时，裁判不再对运动员超时后的表演动作进行评判。

2.4 花式绕桩的表演服装

2.4.1 所有运动员必须穿表演服装上场表演。

2.4.2 所有运动员的表演服装应符合音乐及表演内容的需要，但不得令运动员、裁判员和观众感到不适。

2.4.3 运动员不允许以表演道具辅助表演。

2.5 花式绕桩的评分内容

花式绕桩的评分分为两个方面，运动员在表演结束之后，裁判将针对运动员的技术表现及艺术表现分别评分。其中艺术表现主要是建立在技术基础之上的。

2.5.1 技术表现

技术表现应考虑下列各点：

2.5.1.1 难度动作的多样性：运动员在比赛中应尽可能多的表现出各种各样的难度动作，包括蹲、跳、转、直线及其他难度动作。

2.5.1.2 速度：运动员在比赛中完成套路的速度是一个相对的概念，是与运动员的整体动作风格与个人风格相适应的，并与音乐有着很好的融合。在体现出技术难度的同时也要体现出其优美性。

2.5.2 艺术表现

艺术表现应考虑下列各点：

2.5.2.1 形体姿态表达：

运动员在完成各项动作时的形体表达应该是轻松、优美而流畅。

2.5.2.2 音乐表达：

运动员的音乐选择是否符合其动作风格，动作是否能完好地表达出音乐的节奏、旋律、情绪及速度感，并与音乐很好地融合。

2.5.2.3 动作编排：

运动员的动作编排包括难度动作的分布、非绕桩动作的设计、身体在桩上空间的变化多样性，等等。运动员在表演中应体现出轻松、有信心，避免身体僵硬，并保持动作的流畅。

2.5.2.4 表演的完整性：

从音乐响起到表演结束，运动员的所有表现都是完整表演的组成因素，除了肢体在整个表演中的表现外，还包括运动员的服装，运动员在不同桩排之间过渡时的表现。

2.6 花式绕桩的评分等级

2.6.1 评分采用 100 分制，其中技术占 60 分，艺术占 40 分，可使用到小数点后 1 位。

2.6.2 技术评分等级表

技术等级	评分范围
A	50~60

B	40~50
C	30~40
D	20~30
E	10~20
F	0~10

2.6.3 艺术评分等级表

艺术等级	评分范围
A	30~40
B	20~30
C	13~20
D	8~13
E	4~8
F	0~4

2.7 花式绕桩的动作等级

所有动作按照平稳、普通速度、80cm 桩内完成计算（过桩动作 4 个桩；旋转动作 3 圈）

	其他类	蹲坐类	跳跃类	直线类	旋转类	单项参考分	艺术分
A 级 50~60					茶壶转-LV10	1.5 分	A 级 30~40
		单轮天国-LV9					
					单脚单桩转 (后外刃)-LV7		
	单轮 Special-LV7				单脚单桩转 (非后外刃)-LV6		
					单轮单桩转 (后内\后外刃)-LV5		
	天鹅蟹-LV4				单轮(后内刃)转 LV4		
			单轮 Wiper-LV3		单轮(前外\后外刃)转 LV3		
	单轮茶壶-LV2		单轮连续转 向带转体-LV2	单轮单桩转 (前内\前外刃)-LV2			

					单轮(前内刃)转 LV1			
B 级 40~ 50				单轮连续转向非转体 (摆摆)-LV10		1 分	B 级 20~30	
	单轮双 Special (插插)-LV9				单脚外刃转-LV9			
		倒天国-LV8						单脚内刃转-LV8
	双轮内蟹-LV5		倒茶壶跳-LV5					天鹅转(前后轮反转)-LV7
				单轮后转前-LV4				
		天国-LV3		单轮前转后-LV3				
		倒茶壶-LV2	Special 跳-LV2	交叉玛丽-LV2				
	内蟹-LV1							
C 级 30~ 40				单轮向后-LV10		0.75 分	C 级 13~20	
			茶壶跳-LV8					
					天鹅单桩转-LV7			
			Footspin-LV4		天鹅转-LV4			
	双轮蟹-LV2			单脚连续翻刃-LV3				
				双轮单桩转-LV1				

	其他类	蹲坐类	跳跃类	直线类	旋转类	单项参 考分	艺术分	
D 级 20~ 30				单轮向前-LV10		0.5 分	D 级 8~13	
	Z 蟹-LV9				Oliver/双轮转 LV9			
			Wiper-LV8					
		茶壶-LV6						反 QQ-LV7
	Special-LV5							
								双脚转-LV4
	Brush / X 向后							QQ(jturn)
	玛丽 X							TotalCross
一字蟹步 / 交叉蟹步								
E 级 10~ 20				倒玛丽		0.25 分	E 级) 4~8	
				翻刃动作				
				FanVolt(漂移类)				
	Gregfriet							
	单桩 Crazy 系列动作							
		五轮蹲						划八
								反划八
	太空步							
		X 跳						
		CrabCross						

F 级 0-10				意大利人\Volt	F 级 0~4
				CrazySun\墨西哥人	
	漫步\漫步后行				
	BackDoubleCrazy				
	DoubleCrazy				
	Crazy			Sun\盘藤	
	Chopchop\X		Crab	后单脚	
				单脚	
	尼尔森\后尼尔森	蹲鱼行		后交叉\后蛇行\正玛丽	
			交叉\蛇行\鱼行		

2.8 花式绕桩的标准起评动作要求

2.8.1 标准起评动作

2.8.1.1 标准起评动作，是裁判用于衡量运动员对一个难度动作的掌握程度的标准，也是裁判对运动员在现场表演的技术起评的参考。

2.8.1.2 下列各类动作中所要求的完成桩数或圈数要求，均指 D 级以上动作。

2.8.2 蹲坐类

2.8.2.1 蹲坐类动作是指身体在做绕桩动作时始终保持蹲坐状态。

2.8.2.2 此类动作要求臀部不得高于膝盖，浮脚需伸直，身体保持正直，且在预备蹲坐时也必须是绕桩的滑行。

2.8.2.3 蹲坐类动作连续过四个桩为完成一个标准起评动作。

2.8.2.4 运动员在完成标准起评动作的过程中，允许进行蹲坐类动作变换，变换过程中身体保持蹲坐高度，蹲坐动作不得中断。

2.8.3 跳跃类

2.8.3.1 跳跃类动作是指在桩上双脚同时离开地面的绕桩动作。

2.8.3.2 跳跃类动作连续过四个桩为完成一个标准起评动作。

2.8.3.3 运动员在完成标准起评动作的过程中，允许进行支撑脚的变换或跳跃方向的变换，如跳跃支撑脚从左脚变为右脚等，跳跃动作不得中断。

2.8.4 旋转类

2.8.4.1 旋转类动作是指在桩间进行双脚（双轮）或单脚（单轮）同心圆旋转或非同心圆旋转绕桩的动作。

2.8.4.2 旋转类动作一次发力连续转三圈（绕同一个桩或连续绕桩均可）为完成一个标准起评动作。

2.8.4.3 连续绕桩旋转的动作轨迹必须进入桩线范围。

2.8.4.4 运动员在完成标准起评动作的过程中不得进行旋转方式的变换。

2.8.5 直线类

2.8.5.1 直线类动作是指其运动方向基本顺着桩排轴心直线前进的动作。

2.8.5.2 直线类动作连续过四个桩为完成一个标准起评动作。

2.8.5.3 运动轨迹必须进入桩线范围。

2.8.6 其他类

2.8.6.1 其他类动作是指在桩上完成的非上述四类的其他动作。

2.8.6.2 部分动作连续过四个桩为完成一个标准起评动作。

2.9 花式绕桩的判罚

花式绕桩要求在规定的时间内将三排桩都绕一遍，且每个桩至少绕一次。

2.9.1 时间扣分

2.9.1.1 运动员在表演开始后 15 秒内若未进桩，扣 5 分。

2.9.1.2 表演超时（即<115 秒，或>125 秒），扣 5 分。

2.9.2 罚桩扣分

2.9.2.1 每个被碰倒的桩、漏绕的桩或被碰离开桩位的桩均视为一个罚桩，每个罚桩扣 0.5 分。

2.9.2.2 一个桩如果被碰移但未离开桩位，此时要检查该桩的桩边是否超过桩位中心点。如果能看到桩位中心点，该桩视为罚桩，扣 0.5 分。

2.9.2.3 一个桩如果被碰移离开桩位后,又自行回到桩位上,并且桩位上看不到中心点,该桩称为运气桩,不计罚分。

2.9.2.4 一个桩如果是被运动员碰倒的桩所碰倒,该桩也视为罚桩,扣 0.5 分。

2.9.2.5 若运动员表演超时,则超时前未绕过的桩,均按罚桩计。

2.9.3 失误扣分

2.9.3.1 运动员在表演中出现失去平衡或摔倒等失误,会有相应的扣分。

2.9.3.2 失去平衡的失误,由评分裁判根据其严重程度,扣除运动员 0.5 或 1.5 分值。

2.9.3.3 摔倒失误,由罚分裁判根据其严重程度,扣除运动员 2.5 或 3.5 分值。

2.9.4 表演中断

2.9.4.1 运动员的表演中断,经裁判判定为客观原因引起的,不会被扣分。

2.9.4.2 运动员的表演中断,经裁判判定为运动员个人原因引起的,将会扣除 5 分。

2.9.5 服装扣分

2.9.5.1 违反表演服装要求,将会扣除 5 分。

2.9.6 其他扣分

2.9.6.1 桩外表演时间过多,将依实际情况扣分。

2.9.6.2 不同桩排之间的过渡时若有与表演不符的内容,将依实际情况扣分。

2.9.7 罚分明细表

罚分明细表中列出了不同罚分内容及罚分值。

2.9.7.1 评分裁判罚分内容

失误类型	扣分值	说明
失去平衡	0.5	由失去平衡引起的身体明显晃动等失误,滑行轨迹轻微变化。
严重失去平衡	1.5	明显失去平衡并往边上移出一步以上,滑行轨迹明显变化。

2.9.7.2 罚分裁判罚分内容

失误类型	扣分值	说明
摔倒	2.5	表演结束前在任何位置由任何原因引起的身体部位触地或摔倒。
严重摔倒	3.5	表演结束前在任何位置发生的严重摔倒（坐倒）现象。
表演超时或时间不足	5	表演所用时间不在规定范围之内。
进桩时间过晚	5	表演开始后 15 秒内未进桩
人为表演中断	5	表演中断，并经裁判判定为该中断是由运动员主观因素引起的
踢桩、漏桩	0.5	所有在表演中未绕过的桩以及符合扣分的踢桩、倒桩。
表演服装不合适	5	违反表演服装要求

2.10 花式绕桩的桩童

2.10.1 桩童的工作是在每位运动员表演之前将所有踢碰的桩和桩线复位。

2.10.2 桩童在工作中不得穿轮滑鞋。

2.10.3 运动员在表演过程中如果踢碰了桩，桩童不得立刻去将桩复位。

2.10.4 桩童必须在每位运动员表演结束，并得到罚分裁判的示意后才可去将桩复位。

2.11 花式绕桩的排名

2.11.1 花式绕桩排名采用裁判评判席位制，也即各运动员在每位裁判的评分表中的排名为基础综合计算出运动员的最后排名。

2.11.2 每位裁判员给每位运动员的评分，都以相应席位的方式进行排名计算。

2.11.3 如果有两位或更多位运动员经过上述步骤计算排名相同，则依据席位得胜分，即裁判对运动员的分别投票数判断其排名。

2.11.4 如果有两位或更多位运动员经过上述步骤计算排名仍然相同，则依据各位运动员的评分总分判断其排名。

2.11.5 如果有两位或更多位运动员经过上述步骤计算排名仍然相同，则他们的最后排

名相同。

3. 双人花式绕桩

两位运动员在规定时间内，伴随着音乐相互配合完成预先编排好的动作，裁判员则根据运动员在场上的实际表现评判出相应的成绩。

3.1 双人花式绕桩场地布置

3.1.1 双人花式绕桩的场地布置各项要求同花式绕桩

3.2 双人花式绕桩的比赛方法

3.2.1 除上场顺序外，双人花式绕桩的比赛方法参见花式绕桩的比赛方法。

3.2.2 大型赛事中，双人运动员的出场顺序，将会参考该双人组合的个人世界排名，并以排名的逆序做为出场顺序。如果双人组合中的两人都无相应的排名，则以抽签顺序在有排名的双人组合之前出场。

3.3 双人花式绕桩的比赛时间

3.3.1 双人花式绕桩的表演时间为：180 秒 \pm 10 秒

3.3.2 计时时间允许有 0.5 秒误差

3.4 双人花式绕桩的评分内容

双人花式绕桩的评分除了技术表现与艺术表现之外，还将考评运动员的协调同步表现。

3.4.1 技术表现

参见花式绕桩的技术表现说明。

3.4.2 艺术表现一（肢体、音乐、编排部分）

参见花式绕桩的艺术表现说明。

3.4.3 艺术表现二（协调同步部分）

3.4.3.1 表演中的两位运动员动作必须协调一致，身材比例协调。

3.4.3.2 两人不需要总是表演相同的动作，不需要总是在一起，但必须给人协调一致的感觉。

3.5 双人花式绕桩的评分等级

3.5.1 双人花式绕桩采用 120 分制，其中技术占 60 分，艺术（肢体、音乐、编排）部分占 40 分，艺术协调同步占 20 分。

3.5.2 技术评分是以双人表演中技术水平较低的运动员的技术起评为准。

3.5.3 根据技术起评确认双人表演的艺术（肢体、音乐、编排部分）起评，方法同单人花式绕桩。

3.5.4 协调同步评分等级表

协调同步等级	评分范围	等级说明
优	15~20	肢体展现、动作幅度、滑行轨迹等 90%时间上能保持协同。
良	10~15	肢体展现、动作幅度大部分时间上能保持协同。
中	5~10	近一半的表演时间保持肢体、动作的一致性。
差	0~5	勉强保持动作相似。

3.6 双人花式绕桩的动作等级

参见花式绕桩的动作等级

3.7 双人花式绕桩的判罚

3.7.1 除表演时间外，参见花式绕桩的判罚。

3.7.1.1 运动员在表演开始后 15 秒内若未进桩，扣 5 分。

3.7.2 双人花式绕桩的超时扣分

3.7.2.1 双人花式绕桩的表演时间：180 秒 \pm 10 秒。手动计时，允许 0.5 秒的误差。

3.7.2.2 表演超时，（即<170 秒，或>190 秒），扣 5 分。

3.7.2.3 当运动员表演超时，裁判员不再对运动员超时后的表演动作进行评判。

3.7.2.4 当运动员表演超时后，所有在表演中未绕过的桩均按踢、漏桩标准判罚。

3.8 双人花式绕桩的桩童

参见花式绕桩的桩童。

3.9 双人花式绕桩的排名

参见花式绕桩的排名。

4. 速度过桩

速度过桩比赛中，运动员以最快速度通过起跑加速距离（12 米）和桩上距离（16 米）。速度过桩比赛一般可分为预赛和淘汰赛。

4.1 速度过桩场地布置

4.1.1 需要放置两排最小间距为 3m 的桩，其中桩与桩之间相距 80cm。

4.1.2 两排桩之间需放置隔离带。隔离带长度至少为 15.2m，隔离带一般不高于 30cm。

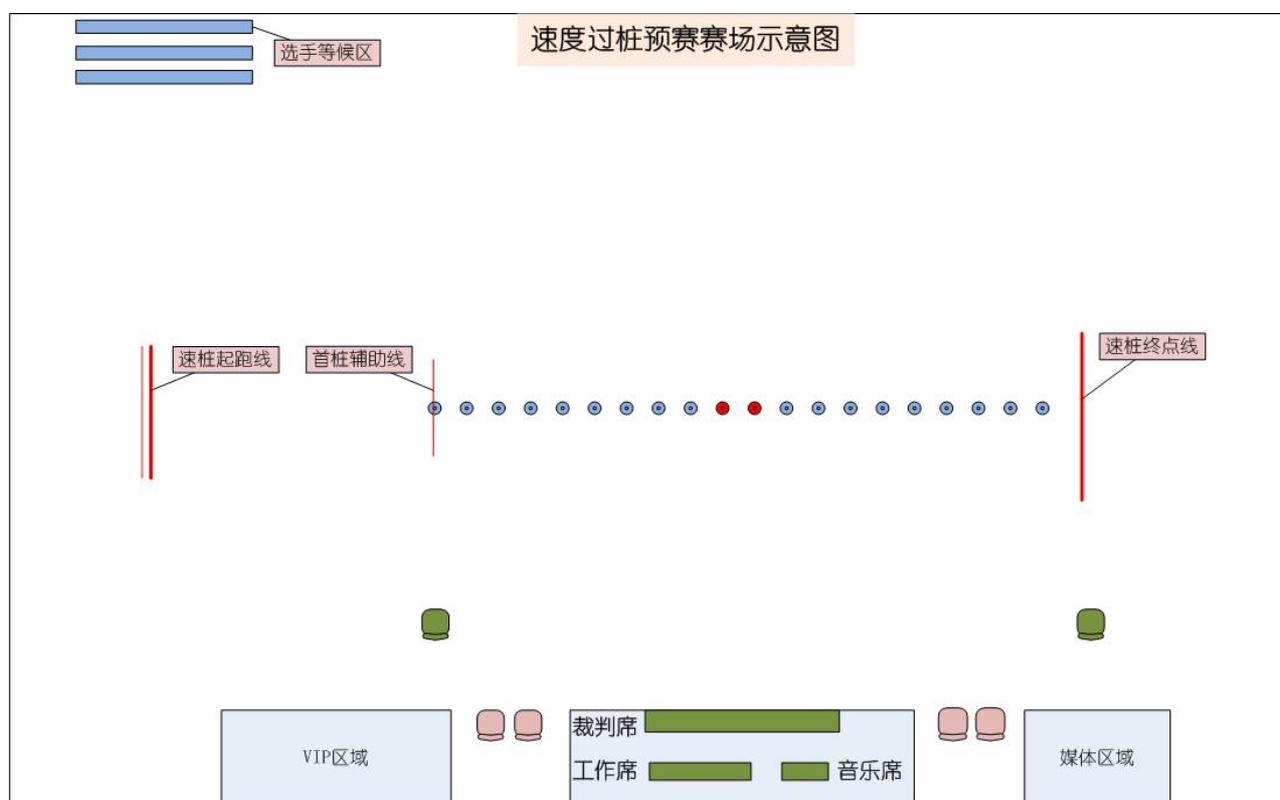
4.1.3 起跑线包括主线（线宽 5cm）和辅线（线宽 3cm）。主线与辅线内边缘相距 15cm。

4.1.4 起跑主线距首桩 12m，终点线设在距尾桩 80cm。

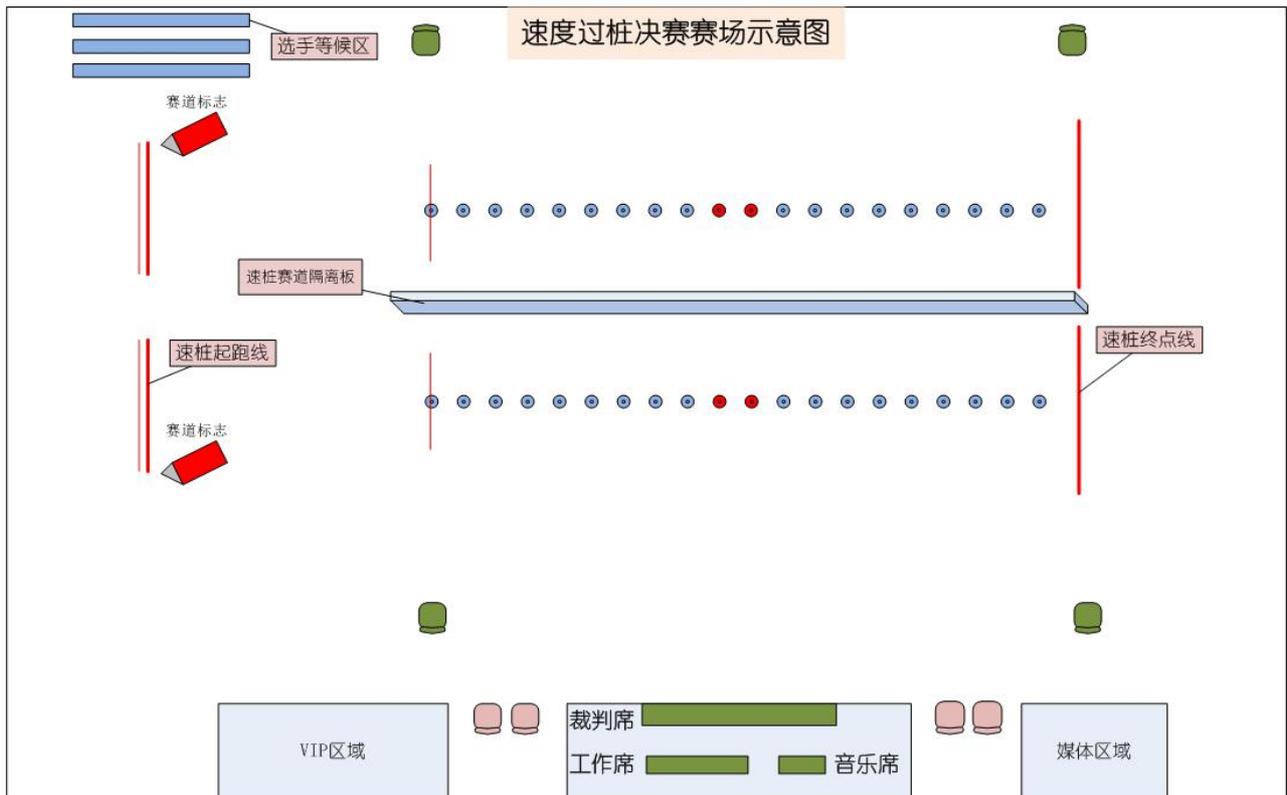
4.1.5 总比赛距离为： $12m + 0.8m \times 19 + 0.8m = 28m$

4.1.6 速度过桩赛场布置示意图

4.1.6.1 预赛场地布置：



4.1.6.2 决赛场地布置



4.2 速度过桩的比赛方法

预赛采用个人计时制，淘汰赛采用分组淘汰制。

4.2.1 预赛

4.2.1.1 预赛中每个运动员两次机会，取最好成绩作为该运动员的最终成绩。

4.2.1.2 运动员在预赛上的出发顺序，将按照运动员的 WSSA 世界速度过桩排名积分（国际赛事）或中国自由式轮滑速度过桩排名积分（国内大型赛事）制定，若运动员无该类积分，则以电脑抽签的方式，在有积分的运动员之前出发。

4.2.1.3 所有运动员以每 5~8 人一组依次进行比赛。预赛结束后，将所有运动员的最后成绩进行汇总排名。

4.2.1.4 预赛中，当运动员连续两轮无成绩，该运动员在本次速度过桩中没有成绩。

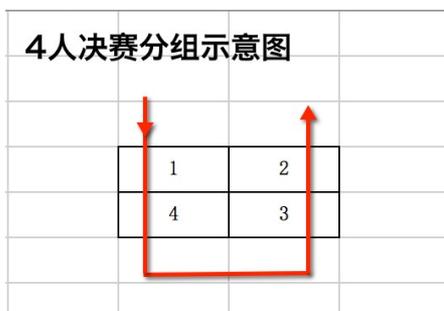
4.2.1.5 根据主办方要求或参赛人数的实际情况，取预赛排名的前 N 位（ $N \geq 2$ ）晋级进入淘汰赛。

4.2.2 淘汰赛

4.2.2.1 淘汰赛每两人一组，三局两胜制，最多可比五局，胜者进入下一轮。

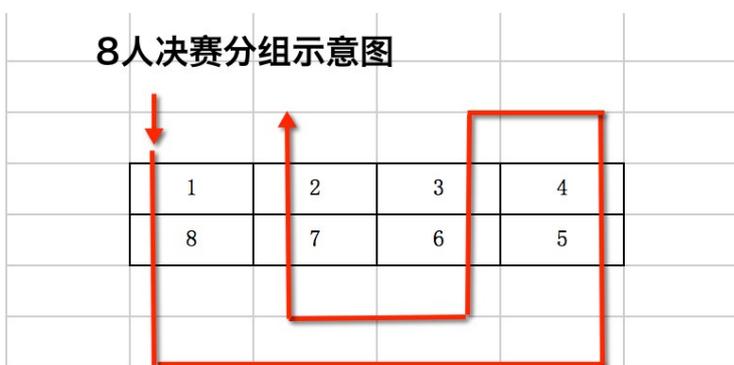
4.2.2.1.1 运动员按照预赛的排名，以蛇形法进行分组，其中 4 人、8 人、16 人分组示意如下图所示：

4.2.2.1.2 四人决赛分组，示意图中的数字为预赛的排名，红线顺序即为小组的比赛顺序。下同。



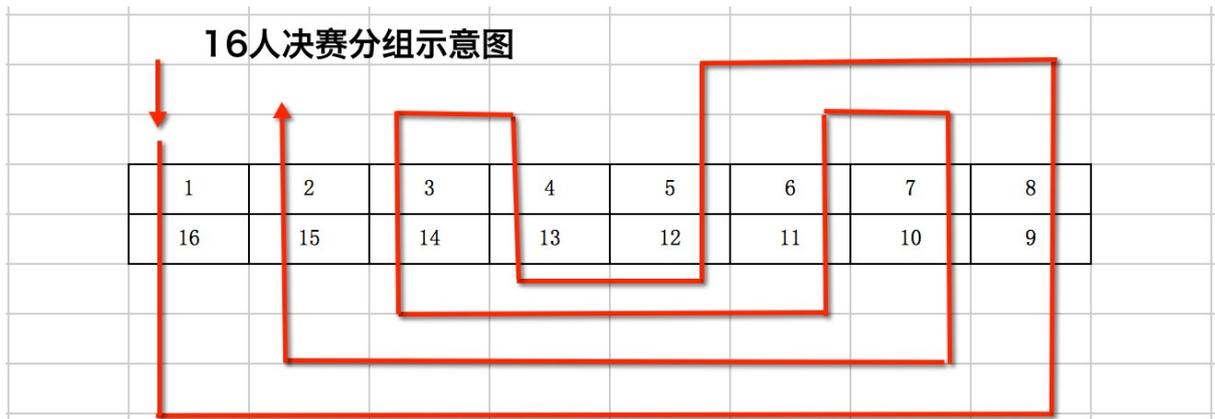
第一组	第二组
预赛第 1 名	预赛第 3 名
预赛第 4 名	预赛第 2 名

4.2.2.1.3 八人决赛分组



第一组	第二组	第三组	第四组
预赛第 1 名	预赛第 5 名	预赛第 3 名	预赛第 7 名
预赛第 8 名	预赛第 4 名	预赛第 6 名	预赛第 2 名

4.2.2.1.4 十六人决赛分组



第一组	第二组	第三组	第四组
预赛第 1 名	预赛第 9 名	预赛第 5 名	预赛第 13 名
预赛第 16 名	预赛第 8 名	预赛第 12 名	预赛第 4 名

第五组	第六组	第七组	第八组
预赛第 3 名	预赛第 11 名	预赛第 7 名	预赛第 15 名
预赛第 14 名	预赛第 6 名	预赛第 10 名	预赛第 2 名

4.2.2.2 晋级的运动员依照顺序两两一组继续进行淘汰，直到剩下进入半决赛的最后四位运动员。下图为 16 人淘汰赛的编排示意图，8 人、4 人的淘汰赛依此类推。



4.2.2.3 如果有运动员弃权，则与他同组的另一运动员直接进入下一轮。

4.2.2.4 如果两位运动员进行了 5 局后仍未分出胜负，则两位运动员在预赛中较快者进入下一轮。

4.2.2.5 半决赛争夺决赛资格的两组运动员中，负出的两个运动员进入排名赛，获胜的两个运动员进入决赛。

4.3 速度过桩的技术要求

4.3.1 起跑与发令

4.3.1.1 预赛

4.3.1.1.1 如果是采用激光计时器，预赛为自由起跑方式，发令为：“On Your Mark（预备）”。

4.3.1.1.2 如果采用手动计时，预赛的起跑方式与淘汰赛相同，见 4.3.1.2.1 条。

4.3.1.1.3 裁判员发令后即放下红色令旗，运动员必须在五秒内跑出，否则视为起跑犯规。

4.3.1.2 淘汰赛

4.3.1.2.1 淘汰赛起跑发令采用“On Your Mark、Set、Go”三声发令式，或“各就位、预备、跑”。

4.3.1.2.2 On your mark: 运动员站在起跑线后就位。

Set: 运动员在起跑线后只能做一个动作，即摆出起跑姿势，随后身体及轮滑鞋必须保持完全静止。若在 3 秒后仍未静止，则判为抢跑。

Go: 出发。

4.3.1.2.3 运动员在准备起跑时必须双脚着地，并且不得有任何一只轮子压线。

4.3.1.2.4 运动员的起跑姿势不限，但距起跑线最近的轮子必须落在主辅两根起跑线之间，并且不得超过或压在主起跑线。

4.3.2 绕桩

4.3.2.1 运动员起跑后加速，必须以单脚的方式进桩并绕桩。

4.3.2.2 第一个桩称之为首桩，一条穿过首桩圆心并垂直于桩排的直线称之为首桩辅助线。运动员的绕桩脚滑过首桩辅助线之前，浮脚必须离地。

4.3.2.3 运动员在绕桩过程中不得换脚绕桩或浮脚落地，否则成绩无效。

4.3.3 终点

4.3.3.1 运动员在终点冲刺时必须首先以绕桩的滑行脚触终点线。

4.3.3.2 运动员在终点冲刺前保持至少有一只轮子着地。

4.4 速度过桩的判罚

4.4.1 起跑

4.4.1.1 在“Go”命令发出前，运动员身体任何部位的移动和轮滑鞋的移动均可被视为抢跑，判为起跑违规。

4.4.1.2 在“Set”命令发出之前，运动员如果尚未准备好，可举手向裁判员示意重新准备起跑，但在“Set”命令发出后举手请求重新起跑的，则视为起跑违规。

4.4.1.3 连续两次起跑违规将取消当轮比赛成绩。

4.4.2 首桩

4.4.2.1 运动员的绕桩滑行脚在触碰首桩辅助线之前，浮脚尚未离地，则第一个桩视为漏桩。

4.4.2.2 运动员的绕桩滑行脚若在第 N 个桩的辅助线之前浮脚才离地，则前 N-1 个桩均视为漏桩。

4.4.3 绕桩滑行

4.4.3.1 绕桩过程中如果浮脚落地或换脚，将视作违规，取消本次成绩。

4.4.3.2 绕桩过程中若有漏绕、碰倒或碰离桩位的桩，均计为罚桩。

4.4.4 终点

4.4.4.1 冲刺时如果未以绕桩滑行脚首先触终点线，视为终点违规，取消本次成绩。

4.4.4.2 冲刺时如果跳过终点线，视为终点违规，取消本次成绩。

4.4.4.3 冲刺时若浮脚在终点线前着地，则视为终点违规，取消本次成绩。

4.4.5 罚桩

4.4.5.1 绕桩中踢倒、漏绕的桩都计为罚桩，每个罚桩在运动员当次成绩中罚 0.2 秒。

4.4.5.2 一个桩被碰移但未离开桩位，若桩位中心点仍被该桩盖住，该桩不计罚分，否则视为罚桩，罚 0.2 秒。

4.4.5.3 一个桩如果被碰移离开桩位后，又自行回到桩位上并且盖住桩位中心点，该桩称为运气桩，不计罚分。

4.4.5.4 运动员碰倒的桩若将其他桩碰倒，则所有被碰倒的桩均视为罚桩。

4.4.5.5 大型比赛中，运动员踢、漏桩数超过 4 个（不包括 4 个桩）将取消当次成绩。
其他类型的比赛由主办方根据参赛运动员的水平自行决定踢、漏桩数量要求。

4.5 速度过桩的桩童

4.5.1 桩童的工作是在每位或每组运动员开始比赛之前将所有踢碰的桩和桩线复位。

4.5.2 桩童在工作中不得穿轮滑鞋。

4.5.3 运动员在比赛中踢碰的桩，桩童不得立刻去将桩复位。

4.5.4 桩童必须在运动员当前比赛结束，并在跟桩裁判员向裁判席汇报罚桩数后才可去将桩复位。

4.6 速度过桩的排名

4.6.1 预赛

4.6.1.1 预赛结束后，将所有运动员的最好成绩进行排名，根据比赛主办方的要求或根据参赛人数的情况，可取预赛成绩的前 4 名或前 8 名、前 16 名等进入决赛

4.6.2 预赛排名相同的处理方法

4.6.2.1 预赛阶段中如果两个运动员最好成绩相同，则由两个运动员的第二成绩作为评判依据。

4.6.2.2 如果运动员的第二成绩也相同，则取运动员最好成绩的绝对时间，即扣除罚桩因素的时间为评判依据，如运动员 A 为 5.6 秒，踢 2 个桩，最后成绩 6 秒，运

动员 B 为 5.8 秒，踢 1 个桩，最后成绩 6 秒，取运动员 A 获胜。

4.6.2.3 如果运动员最好成绩的绝对时间也相同，则以两个运动员的第二成绩的绝对时间为评判依据。

4.6.2.4 如果运动员第二成绩的绝对时间也相同，并且两位运动员均未进入淘汰赛，则两位运动员的预赛排名相同。如其中一人或两人均获得淘汰赛资格，则要加赛一轮以决出运动员的预赛排名，以免影响淘汰赛分组。

4.6.3 淘汰赛

4.6.3.1 冠军、亚军、季军分别从争夺冠军、争夺季军的比赛中得到。

4.6.3.2 第五名至第八名为 1/4 决赛进 1/2 决赛的被淘汰者，并根据他们预赛中的最好成绩排名。

4.6.3.3 第九名至第十六名为 1/8 决赛进 1/4 决赛的被淘汰者，并根据他们预赛中的最好成绩排名。

4.6.3.4 其他排名同上。

4.6.3.5 最终的成绩表上，进入决赛的运动员将注明其预赛最好成绩与决赛最好成绩，未进入决赛的运动员将只注明其预赛最好成绩。

4.6.4 淘汰赛排名相同的处理方法

参见 4.2.2.4

5. 花式对抗（Battle）

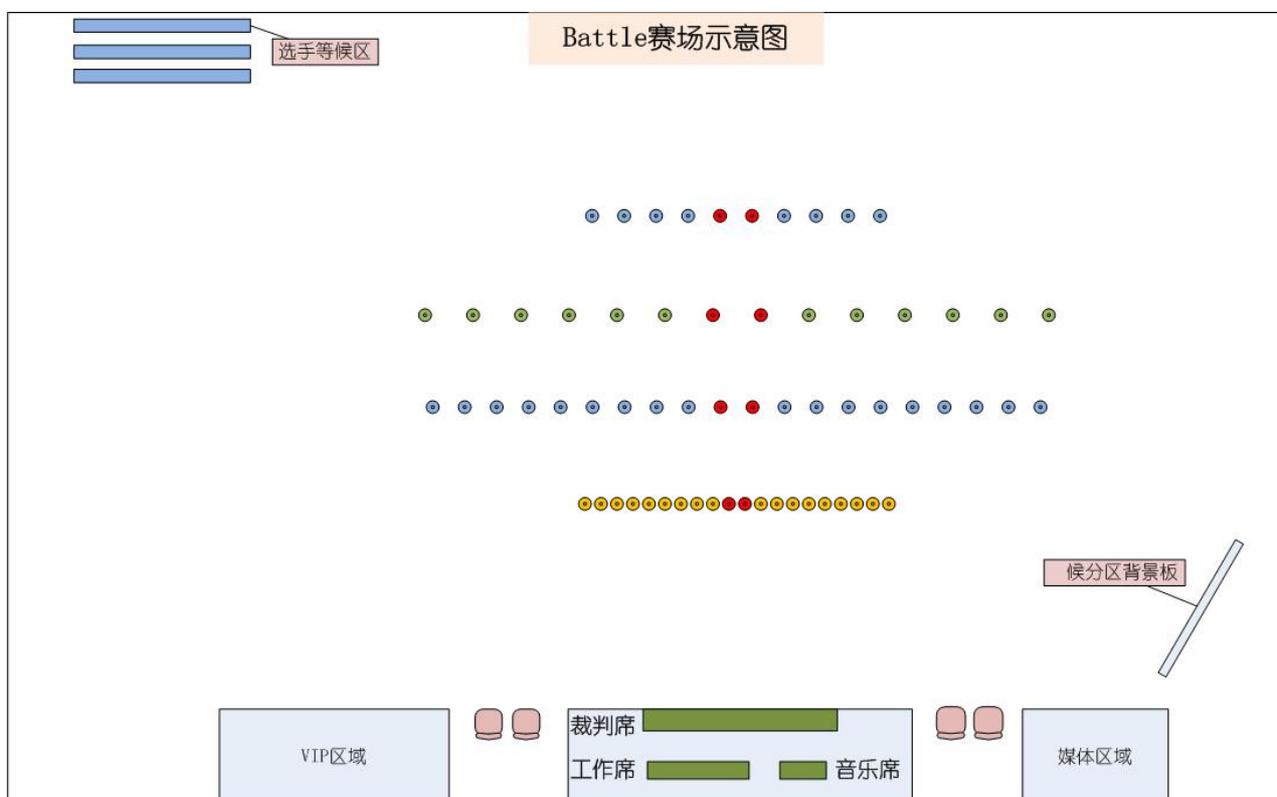
将运动员以三到四人为一组，在组内以技术对抗为主进行即兴表演的竞赛形式。

5.1 花式对抗场地布置

5.1.1 花式对抗的场地布置，与花式绕桩场地的布置相似，在 120cm 桩的外侧，再布置一排 80cm 的桩，其中心线与其他三排桩相同，桩的数量为 10 个。

5.1.2 在裁判员席一侧，距裁判员席 10 米之外，以沙发和茶几布置四人候分区。

5.1.3 花式对抗赛场布置示意图



5.2 花式对抗竞赛方法

5.2.1 用蛇形分组法将所有运动员分组，分组依据为参赛运动员的最新世界排名，没有世界排名的运动员由电脑随机抽签补在其他运动员排名顺序之后。

5.2.2 小组按照与速度过桩决赛相似的顺序依次上场。

5.2.3 每组运动员上场均可热身 1~5 分钟，并由主持人介绍小组内各运动员及出场顺序。

- 5.2.4 裁判长根据实际情况决定在不同的比赛阶段，小组内表演 2 或 3 轮，以及是否增加大绝招轮（Last Trick）环节。
- 5.2.5 小组内每位运动员都表演相同的轮次，每位运动员每轮表演 30 秒。
- 5.2.6 从运动员进入第一个桩开始计时，主持人在剩余 20 秒、10 秒、5 秒时需提醒表演者。
- 5.2.7 每位运动员表演前，所有被踢碰的桩都回归原位。
- 5.2.8 比赛中允许裁判员相互讨论，但裁判员应集中所有注意力在运动员的表演上。
- 5.2.9 每组运动员表演结束，三位裁判员给该组运动员依据现场综合表现进行评分，同时下一组运动员上场热身。
- 5.2.10 主持人召集上组完成表演的运动员，宣读名次，前两名运动员将晋级，其他运动员将被淘汰。
- 5.2.11 每两组晋级的运动员在新一轮中合并为一组，继续进行淘汰和晋级，直到半决赛。
- 5.2.12 半决赛中，每组胜出的前两名共 4 名运动员将进入决赛，争夺第 1 至第 4 名，每组被淘汰的两名共 4 名运动员将进入排名赛，争夺第 5 至第 8 名。
- 5.2.13 决赛中，4 名运动员将根据各自的 WSSA 世界排名先后，依次选择决赛中的出场顺序。

5.3 花式对抗竞赛要求

- 5.3.1 比赛音乐由现场音控师（DJ）选取，运动员不得自行指定音乐。
- 5.3.2 每组运动员在同一轮次的表演过程中保持同一首音乐。
- 5.3.3 运动员分组，每组最少三人，最多四人。
- 5.3.4 每位运动员都必须在主持人宣布开始后才可上场表演。
- 5.3.5 在每轮比赛中，运动员均为自由即兴表演，不需要绕完每一排桩，也不需要绕完每一个桩。

5.4 花式对抗绝招比拼

绝招比拼分为 PK 轮（Best Trick）和大绝招轮（Last Trick）。

5.4.1 PK 轮（Best Trick）

5.4.1.1 当裁判员无法通过正常表演轮次判断两位或多位运动员的排名时，他们需要通过 PK 轮（Best Trick）来分出最后的名次。

5.4.1.2 当运动员进入 PK 轮时，裁判员将只考虑运动员在 PK 轮中的表现，而不再考虑之前的表演内容。

5.4.2 大绝招轮（Last Trick）

5.4.2.1 在半决赛、决赛或排名赛中，裁判长将根据实际情况，决定每组运动员表演大绝招轮（Last Trick）。

5.4.2.2 大绝招轮做为比赛的附加轮，裁判员将综合运动员的正常表演轮和大绝招轮的表现给出运动员的排名。

5.4.3 绝招比拼的要求

5.4.3.1 绝招比拼时，裁判长将组织运动员进行抽签，抽签获胜者选择出发顺序。

5.4.3.2 绝招比拼时，运动员只能将一个技术动作多次重复表演，不得表演一个同类型的组合动作。

5.4.3.3 绝招比拼时，每位运动员最多有两次连续比赛的机会。

5.4.3.4 若第一次绝招表演的时间超过 10 秒，或运动员过了 10 个桩，则自动失去第二次绝招表演的机会。

5.4.3.5 绝招表演从运动员进入第一个桩开始计时，表演时间不超过 30 秒。

5.5 花式对抗评分内容

5.5.1 分析运动员的整体表演，观察运动员表演中的上下身形，优劣，速度，质量及动作连接方式。

5.5.2 记录运动员的技术动作完成质量。

5.5.3 记录各种形式的连接动作，将是 Battle 的主要评判内容。

5.5.4 记录运动员在完成难度技术动作的重复次数，并记录踢漏桩数以备参考。

5.5.5 裁判员只对每个小组的运动员在当前轮次的表演进行评判，而不会把运动员在上一轮次的表现纳入考评。

5.6 花式对抗罚分内容

5.6.1 裁判员在比赛中只记录技术动作而不评分，因此运动员在表演中的失误将只在技术动作记录中体现出来，而不会进行实际的罚分。

5.6.2 运动员在表演中如果踢了桩，则被踢的桩上动作无效。

如单轮过了 8 个桩，其中 2 个桩被踢倒，则只记录为单轮 6 个桩。

如单桩原地旋转 4 圈，当转到第三圈时桩被踢倒，则只记录单桩转 2 圈。

5.6.3 运动员在踢倒的桩上所做的动作无效。

5.6.4 运动员在比赛中跌倒，从失去平衡开始的动作无效，裁判员不会再额外进行罚分。

5.6.5 运动员在某一轮次中，同一个技术动作做了多次，裁判员将做得最好的一次纳入考评。

5.7 花式对抗的桩童

5.7.1 桩童的工作是在每位运动员表演之前将所有踢碰的桩和桩线复位。

5.7.2 桩童在工作中不得穿轮滑鞋。

5.7.3 当运动员在表演中踢碰了桩后，桩童可在运动员表演结束后再去将桩复位，或等运动员离开这排桩后再将踢碰的桩复位。

5.7.4 桩童在运动员表演中去将桩复位时，必须时刻注意运动员的位置，避免发生与之碰撞的事件。

5.7.5 桩童在运动员表演中去将桩复位时，必须时刻注意不干扰运动员的表演。

5.7.6 桩童在运动员表演中去将桩复位时，必须时刻注意不干扰评分裁判员的视线。

5.8 花式对抗排名与晋级

5.8.1 每组运动员比赛完毕，裁判员相互比较运动员的排名。

- 5.8.2 若所有裁判员评判的排名一致，则此排名为该组运动员的最后排名。
- 5.8.3 若各裁判员评判的排名不一致，裁判员将分析和解释各自的评判理由，若能得出一致排名，则此排名为该组运动员的最后排名。
- 5.8.4 若各裁判员通过分析和解释仍不能得到一致排名，则以多数裁判员的评判结果为准。
- 5.8.5 若各裁判员的评判结果完全不一致，则以各运动员的席位和得到该组运动员的最后排名。
- 5.8.6 若通过席位和计算仍有两位或多位运动员的排名相同，则这些运动员需通过PK轮（Best Trick）决出名次。

6. 花式刹停 (Slide)

运动员在固定的距离内起跑并迅速加速，再用各种高难度的花式动作刹车停下。裁判员根据运动员表演的动作难度及刹停距离给出相应的评分。

6.1 花式刹停场地布置

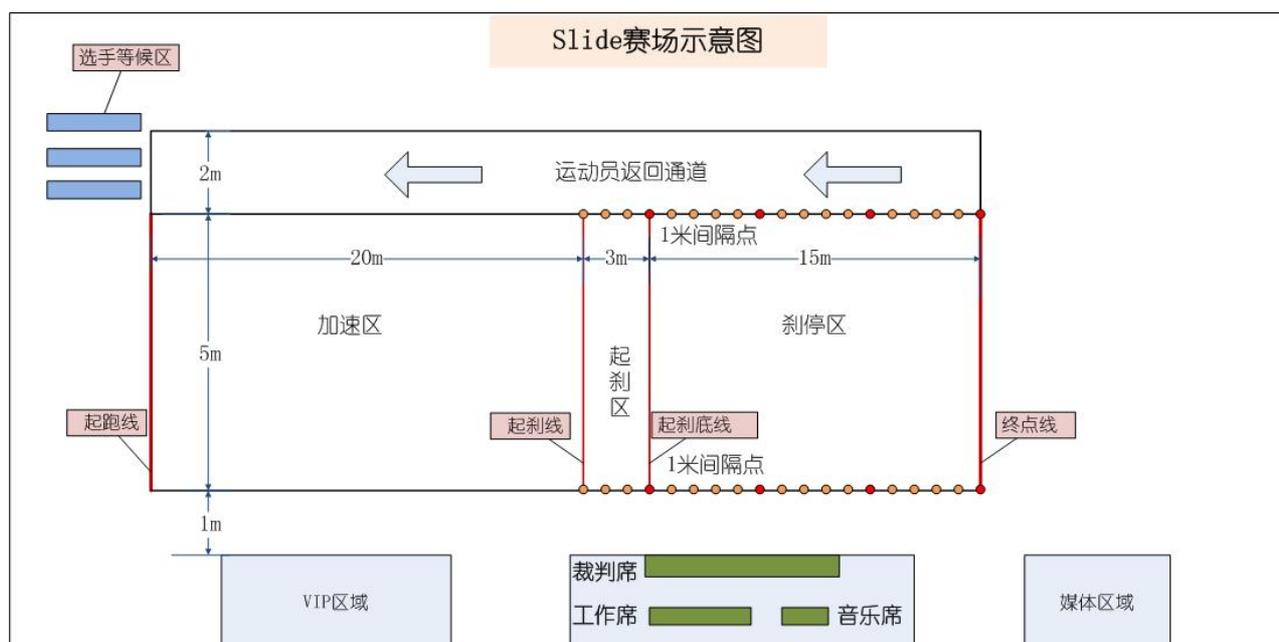
6.1.1 如果条件允许，赛场尺寸为 45×10 米，最低要求为 40×8 米。

6.1.2 起跑加速区是 20 米长，起刹区长度为 3 米。

6.1.3 刹停区为 15 米长。刹停区两边都需要画距离标志线（如图所示），标志线之间距离均为 1 米，每根标志线上放桩，为裁判员指示距离。

6.1.4 裁判桌面对赛场，位于起刹区边，距离起刹区边线至少 1 米。

6.1.5 在刹停区底线处是明显可见的终点线。



6.2 花式刹停竞赛区域

整个刹停的竞赛区域可分为加速区、起刹区和刹停区。

6.2.1 加速区

6.2.1.1 起跑线与起刹线之间的区域为加速区，运动员利用这段区域给自己加速。

6.2.1.2 运动员起跑前不得离起跑线过远，其起跑的第一步必须跨过起跑线。

6.2.1.3 加速区长度 20 米，运动员在这个区域可用任何加速方式迅速将自己的速度进行提升。

6.2.1.4 过了加速区就进入了起刹区。

6.2.2 起刹区

6.2.2.1 起刹区长度 3 米。

6.2.2.2 运动员从起刹区就可以开始做刹停动作。

6.2.2.3 运动员的有效刹停距离将从运动员在起刹区做出完整的刹停姿势的位置开始计算。

6.2.2.4 起刹区与刹停区之间的分界线称为起刹底线，运动员在起刹底线之前必须进入刹滑（Slide）阶段。

6.2.3 刹停区

6.2.3.1 刹停区长度 15 米。

6.2.3.2 运动员在进入刹停区之前，必须完成刹滑的姿势。

6.2.3.3 运动员在刹停区刹滑时，不得偏出赛道之外。

6.3 花式刹停竞赛方法

Slide 竞赛内容包括单个动作的表演及组合动作的表演。其中，组合动作是通过连接动作将多样刹停技巧组合起来的表演。

6.3.1 运动员每次上场表演一个动作。

6.3.2 运动员在每次出发前都须告知起点裁判员即将表演的动作名称，若该动作不在技术动作等级表中，选手需到裁判席说明。

6.3.3 运动员在预赛（或决赛）中表演的动作如果不符合竞赛规则的要求，裁判员只会在运动员表演结束后提醒运动员。

6.3.4 宣告裁判将通过麦克向观众宣告选手即将表演的动作。

6.3.5 运动员表演结束后，裁判员将宣布运动员的当前排名。

6.3.6 预赛

6.3.6.1 所有运动员依照出发顺序依次上场。

6.3.6.2 无论表演成功与否，每位运动员在预赛中表演 3 个单个动作，并且这 3 个动作必须来自不同的分类。

6.3.6.3 运动员在预赛中表演的 3 个动作的难度系数总和不得大于 6.5。

6.3.6.4 无论成功与否，运动员不得重复表演同一个动作。

6.3.6.5 运动员完成表演后，裁判员将根据运动员所报的动作名称进行完成质量及刹滑距离的评分。

6.3.6.6 运动员表演的每个动作都将计入该运动员的最终成绩中。

6.3.6.7 预赛中将会有 8 位运动员进入决赛。

6.3.6.8 预赛排名前 6 位选手直接晋级决赛。

6.3.6.9 预赛排名第 7 至 10 名（或 7 至 12 名）选手将通过复活赛争夺剩余的 2 个决赛名额。

6.3.6.10 若预赛前 10 名中出现并列排名，则并列的选手都进入决赛或复活赛。

6.3.7 复活赛

6.3.7.1 运动员依照预赛排名的倒序依次上场表演。

6.3.7.2 每位运动员可以表演 1 个单个动作。

6.3.7.3 裁判员根据运动员在复活赛的表现取前 2 人进入决赛。

6.3.8 决赛

6.3.8.1 进入决赛的 8 位选手依照预赛和复活赛的排名依次选择出发顺序。

6.3.8.2 决赛中，每位运动员首先表演 3 个单个动作，最后表演 2 个组合动作(Combo)。

- 6.3.8.3 无论表演成功与否，运动员表演的 3 个单个动作必须来自不同的分类，难度系数不限制。
- 6.3.8.4 无论成功与否，运动员不得重复表演同一个单个或组合动作。
- 6.3.8.5 若运动员表演的两轮组合的组成元素一样，只是改变了组成顺序，或相同系列（与类别无关）中的其他动作，则第二轮组合的总难度系数将乘以 0.5 后，再计算最后成绩。
- 6.3.8.6 运动员表演的每个动作都将计入该运动员的最终成绩中。

6.4 花式刹停竞赛要求

- 6.4.1 运动员从起跑线后起跑的第一步必须跨过起跑线。
- 6.4.2 裁判员评分将从运动员起跑加速开始，至运动员完成刹停结束（滑行动作不属于评分范围）。
- 6.4.3 运动员完成的单项动作必须满足最低 2 米的刹停距离，该表演才能获得有效分数。
- 6.4.4 组合动作中，每个动作都必须超过 2 米，而动作与动作之间的过渡不得超过 1 米。当组合中的动作未达到要求时，该动作之前的表演有效，该动作及之后的表演无效。
- 6.4.5 无论成功与否，运动员在单个技巧动作表演阶段所选择的动作必须来自不同分类，预赛中表演的动作可与决赛动作重复。
- 6.4.6 运动员在表演刹停动作期间如果出现除轮滑鞋之外的身体部位触地的情况，将视情况的严重程度扣分。
- 6.4.7 运动员必须在包括起刹区和刹停区内表演刹停动作并且必须在刹停区内完成动作后才能得到分数。
- 6.4.8 所有的刹停动作必须在 15 米刹停区域内完成，如果刹停是在刹停底线外结束的，则只计算 15 米内的距离。

6.5 花式刹停动作分类

6.5.1 Slide 动作的分类

目前 Slide 动作按照起刹方向分为五个类别：基本支撑类、无支撑类、双轮类、支撑+交叉类、双轮交叉类。

6.6 花式刹停难度系数

难度系数是表明运动员完成刹停动作的难易程度。

每个 Slide 动作均有一个相应的难度系数，难度系数越高，则表明完成动作的困难度越高。

6.6.1 Slide 技术动作难度系数及分类表参见下表。

刹停技术动作难度系数表 1.0 版

A: 支撑类	系数	B: 支撑+交叉类	系数	C: 非支撑类	系数	D: 双轮类	系数	E: 双轮交叉类	系数
PowerSlide	1.0								
Toe Powerslide	1.1								
Heel Powerslide	1.1								
Acid	1.1								
Soul-Slide	1.1								
Porn-Star	1.1								
Toe Acid	1.2								
Heel Acid	1.2								
Toe Soul Slide	1.2								
Heel Soul Slide	1.2								
Mistrial	1.2								
Toe Powerslide Heel	1.2								
Heel Powerslide Heel	1.2								
Star-Slide	1.3								
Toe Powerslide Toe	1.3								
Heel Powerslide Toe	1.3								
Toe Acid Toe	1.3								
Heel Acid Toe	1.3								
SnowPlow	1.4								
Toe Acid Heel	1.4								
Heel Acid Heel	1.4								
Wheel Barrow	1.4								
Toe Barrow	1.4								
Heel Barrow	1.4								
FastWheel	1.5								
Wheel Barrow	1.5								
Roya Barrow	1.6	Cross-Acid	1.6						
Soyale	1.7	Cross Acid Toe	1.7	Magic	1.7				
Toe FastWheel	1.7	Cross Acid Heel	1.7						
Heel FastWheel	1.7								
Toe Barrow	1.7								
Heel Barrow	1.7								
Toe FastWheel Heel	1.8	Toe Cross Acid Toe	1.8						
Heel FastWheel Heel	1.8	Heel Cross Acid Toe	1.8						
Heel Royalbarrow	1.8	J-Slide	1.8						
Toe Royalbarrow	1.9	Toe Cross Acid Heel	1.9	Parallel	1.9				
Heel Soyale	1.9	Heel Cross Acid Heel	1.9						
Toe Soyale Heel	1.9								
Toe Soyale	1.9								
Heel Soyale Heel	2.0					Heel Toe Magic	2.0		
						Heel Toe Paralle	2.1		

					Toe Toe Magic	2.1			
		Unity	2.2		Heel Heel Magic	2.2			
		Savannah	2.2						
				Shuffle Parallel	2.3	Heel Heel Parallel	2.3		
				Wave Parallel	2.3	Toe Toe Parallel	2.3		
				UFO	2.3				
		Cross Parallel	2.4						
Ern Sui	2.5				Toe Toe Shuffle Parallel	2.5			
					Heel Heel Shuffle Parallel	2.5			
Toe Ern Sui	2.7				Heel Toe UFO	2.7	Heel-Toe Unity	2.7	
Heel Ern Sui	2.7						Heel-Toe Savannah	2.7	
		Cross UFO	2.8	BackSlide	2.8	Toe Toe UFO	2.8	Heel Heel Unity	2.8
		Cross Ern Sui	2.8	FastSlide	2.8	Heel Heel UFO	2.8	Toe Toe Unity	2.8
		Heel Toe Cross UFO	2.8					Heel Heel Savannah	2.8
		Toe Toe Cross UFO	2.8					Toe Toe Savannah	2.8
		Heel Heel Cross UFO	2.8						
				Eagle	2.9				
								Heel Toe Cross Parallel	3.0
		Toe Cross Ern Sui	3.1	Heel FastSlide	3.1			Heel Heel Cross Parallel	3.1
				Toe FastSlide	3.1			Toe Toe Cross Parallel	3.1
		Heel Cross Ern Sui	3.2	Heel BackSlide	3.2				
				Toe BackSlide	3.2	Heel Toe Eagle	3.2		
						Heel-Heel Eagle	3.3		
				Cowboy	3.4	Toe-Toe Eagle	3.4		
				8 Cross	3.4				
						Heel Toe Cowboy	3.5		
						Toe Toe Cowboy	3.6	Heel Toe 8 Cross	3.6
						Heel Heel Cowboy	3.6	Toe Toe 8 Cross	3.6
						V Toe Toe	3.6	Heel Heel 8 Cross	3.6

注：本表将持续更新中。

6.6.2 花式刹停组合动作的连接难度系数表

注：本表将持续更新

基本动作组合连接系数表（系数A）

组合连接系数表		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
1	Power Slide	x	1.1	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.3	1.2	1.2	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2
2	Acid	1.1	x	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	1.2	1.1
3	Cross-Acid	1.1	1.1	x	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.1
4	Soul-Slide	1.1	1.1	1.1	x	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.2	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.2
5	Star-Slide	1.1	1.1	1.1	1.1	x	1.1	1.2	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2
6	Mistrial	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	x	1.2	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2
7	SnowPlow	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	x	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2
8	Porn-Star	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	x	1.2	1.2	1.1	1.2	1.2	1.1	1.2	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2
9	WheelBarrow	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	x	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	1.2	1.2
10	Fast Wheel	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	1.2	1.3	1.2	x	1.2	1.2	1.1	1.3	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	1.2
11	Soyale	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	x	1.2	1.1	1.2	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.3
12	J-slide	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.1	1.2	1.2	1.1	1.2	1.1	x	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.3	1.2
13	Parallel	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	x	1.2	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2
14	Cross Parallel	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	x	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.3	1.2
15	Magic-Slide	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.3	1.1	1.2	x	1.2	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.3	1.3
16	Ern-sui	1.1	1.1	1.3	1.3	1.3	1.2	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.3	1.2	1.1	1.1	x	1.2	1.2	1.3	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.3
17	Unity	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	1.2	x	1.2	1.1	1.3	1.2	1.2	1.3	1.3	1.2
18	Savannah	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2	x	1.1	1.3	1.2	1.2	1.3	1.3	1.2
19	BackSlide	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.1	1.3	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	x	1.2	1.2	1.1	1.2	1.2	1.2
20	Fast Slide	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	1.1	1.2	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	x	1.2	1.1	1.1	1.2	1.2
21	Eagle	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.1	1.1	1.2	x	1.1	1.3	1.3	1.2
22	UFO	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.2	1.1	1.2	1.2	x	1.3	1.3	1.2
23	Cowboy	1.1	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.2	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.1	1.1	1.2	1.1	x	1.3	1.3
24	V Toe Toe	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.3	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.3	1.3	1.3	x	1.4
25	8 Cross	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.2	1.1	1.2	1.2	1.2	1.1	1.2	1.2	1.1	1.1	1.1	1.2	1.2	1.1	1.3	1.4	x

6.6.3 Slide 组合连接附加系数表

起刹方式	系数	轮数	系数
背起式	0.5	脚尖	1
90 度	0.5	脚跟	1
180 度	1	玛丽式	1.5
360 度	1.5	双脚尖	2
540 度	2	双脚跟	2

6.7 距离系数 B

距离系数表明了运动员刹得越远难度越大。在同样的刹滑距离下，完全依靠轮刃刹滑的动作（无支撑类动作）与可借助支撑轮刹滑的动作（支撑类动作），其距离系数也不相同。

下表为距离系数对照表：

刹滑距离	支撑/支撑+交叉 A 类/B 类	无支撑/双轮/双轮交叉 C 类/D 类/E 类
1 米	1	2.5
2 米		
3 米		
4 米		
5 米		
6 米		2.6
7 米		
8 米		
9 米		
10 米		
11 米		
12 米	1.2	
13 米		
14 米		
15 米		

6.8 花式刹停单个动作评分内容

Slide 动作的评分分为 A 分与 B 分。

其中 A 分为动作分，B 分为距离分。

6.8.1 A 分

6.8.1.1 单个动作的 A 分为：完成质量 × 难度系数²

6.8.1.2 完成质量分是裁判员根据运动员的助跑、起刹、刹滑技术和姿势、停止动作的好坏评定出的分数。

6.8.1.3 评分参考说明

表现	分值	助跑	起刹	刹滑	连接	停止
很好	8~10	流畅、迅速	从容、果断	正确、协调、平稳	从容、平稳	完全静止、平稳
好	6~8	有一定的速度	较快	技术熟练、协调	熟练	基本保持静止
较好	4~6		一般	基本完成	一般	勉强静止了一下
普通	2~4		拖沓	勉强完成，有缺点	勉强完成	
不好	0~2			未失败，但完成不好		

6.8.2 B 分

6.8.2.1 单个动作的 B 分为：刹停距离 × 距离系数²

6.8.3 单个动作完成失败的情况如下所述（将得 0 分）

6.8.3.1 过了起刹底线仍未完成刹滑姿势

6.8.3.2 完成的动作与所报的动作不符

6.8.3.3 完成的动作刹滑距离低于 2 米

6.8.3.4 完成刹停时偏出了赛道

6.8.3.5 裁判长发出警告后一分钟内仍不出发

6.8.3.6 跳过起刹底线落地后开始做刹停动作

6.8.3.7 在起刹底线前完成刹停动作

6.8.3.8 在起刹区开始做动作但在起刹底线前摔倒

6.9 花式刹停组合动作评分内容

6.9.1 A 分

6.9.1.1 组合动作的 A 分为：完成质量 × 连接难度系数累加值

6.9.2 B 分

6.9.2.1 组合动作的 B 分为：刹停总距离 ×（距离系数 × 0.5 + 连接难度系数累加值）

6.9.3 对组合动作的要求

6.9.3.1 起刹动作的刹滑必须大于 2 米，之后的每个动作均要求刹滑距离 2 米以上。

6.9.3.2 动作与动作之间的过渡不得超过 1 米。

6.10 花式刹停罚分内容

6.10.1 运动员起跑犯规时，将被扣除 1 分。

6.10.2 除轮滑鞋之外的身体其他部分（包括手在内）触地，裁判员根据实际情况扣分。

6.10.3 运动员没有表演自己提交的动作，则该次表演无效。

6.11 花式刹停的排名

6.11.1 Slide 比赛以席位制对选手进行排名。

6.11.2 判断排名的依据依次为：席位总分（席位总分越低，则最后排名越高）、分别得胜分（即裁判员投票数，分高者胜出）、总分。

6.11.3 如果有两位或更多位运动员席位总分相同，则以他们的分别得胜分来决定排名，如果他们的分别得胜分也相同，则以总分来决定排名，如果他们的总分仍然相同，则他们排名相同。

6.11.4 进入决赛的运动员，其决赛排名即为最后的成绩排名。

6.11.5 进入复活赛但未能进入决赛的运动员，其最后排名将排在决赛运动员的排名之后，并按照预赛成绩进行排名。

6.11.6 未能进入决赛和复活赛的运动员，其最后排名即为预赛排名。

第二部分 自由式轮滑裁判通则

7.1 裁判委员会组成

7.1.1 竞赛主办方须在赛前确定裁判委员会组成。裁判委员会对主办方负责。

7.1.2 裁判委员会通常由各项目的裁判员组成。裁判员列表详见各项目主要裁判员职责之裁判员列表。

7.2 裁判委员会职责

7.2.1 裁判员的要求

7.2.1.1 所有裁判员必须钻研业务,努力做到精通规则及裁判通则,在执行裁判工作中,努力做到严肃、认真、公正、准确。

7.2.1.2 比赛结束后,裁判员需参加裁判员工作总结会。

7.2.1.3 裁判员不得在比赛期间给予参赛运动员技术和竞赛方面的帮助与指导。

7.2.1.4 赛前所有裁判员共同确认场地情况正常。

7.2.2 编排裁判的职责

7.2.2.1 提前统计报名运动员,估算竞赛所需时间并制作预估的竞赛日程表。

7.2.2.2 仔细阅读竞赛规程,了解各项目的不同要求,根据要求制作相应的竞赛表格(裁判用表、记录用表、公告用表等)。

7.2.2.3 在赛前确认参赛运动员的所有信息,制作最终的竞赛日程表。

7.2.2.4 赛前打印各裁判岗位用表并分发至各裁判员手中。

7.2.2.5 赛前张贴每日的竞赛出发顺序表。

7.2.2.6 参赛人员发生变化时,及时与裁判长进行沟通。

7.2.2.7 预赛结束后根据所记录的成绩进行排名,筛选出进入决赛的名单。

7.2.2.8 竞赛过程中,在每个项目结束后,在 10 分钟内核对所有运动员的成绩、名次,

并将结果送交裁判长确认签字和公布。

7.2.2.9 颁奖前打印颁奖名单（每项目前六名）用于证书抄写及主持人播报。

7.2.2.10 竞赛结束后，向相关部门提供所有项目的竞赛成绩公告。

7.2.3 音乐裁判的职责

7.2.3.1 收集参赛运动员的表演音乐，并按竞赛要求分组。

7.2.3.2 收集 Battle 竞赛音乐。

7.2.3.3 收集并确认参赛国家的国歌用于升旗仪式（国际赛事）。

7.2.3.4 收集裁判员入场仪式音乐（国际赛事）。

7.2.3.5 收集颁奖音乐。

7.2.3.6 收集合适的竞赛背景音乐。

7.2.4 检录裁判的职责

7.2.4.1 在每个项目前 20 分钟开始对运动员进行检录，在比赛开始前 5 分钟停止检录。

7.2.4.2 在检录过程中需核对运动员的参赛证明相关证件、号码布，并检查运动员的轮滑器材。

7.2.4.3 需及时向裁判长或相关工作人员汇报检录情况，以便及时通知未检录运动员前往检录。

7.2.4.4 完成检录后需及时将检录表送交编排裁判、比赛宣告及相关裁判员。

7.2.5 裁判长职责

7.2.5.1 裁判长常规职责

7.2.5.1.1 裁判长必须经验丰富，精通裁判工作，作风正派，能够公正执法及管理裁判工作。

7.2.5.1.2 领导整个裁判组成员的工作。

7.2.5.1.3 组织全体裁判员学习，检查各项比赛准备工作。

- 7.2.5.1.4 与比赛组委会确认参赛运动员的名单、出场次序。
- 7.2.5.1.5 召开各参赛运动员及领队会议，传达裁判组的决定事项，讲解有关规则及评分问题，但无权修改比赛规则。
- 7.2.5.1.6 主持抽签工作。
- 7.2.5.1.7 参赛运动员有违反规则的行为时，有权取消其参赛资格。
- 7.2.5.1.8 监督各项评分，审查各项成绩，任何成绩的公布必须由裁判长签字后方可公布。
- 7.2.5.1.9 裁判长不得影响任何裁判员的评分结果，但当裁判员示分后，如发现某裁判员评分与其他裁判员有很大差异时，应立即询问，并请该裁判员做出解释，但无权命令该裁判员改变评分结果。
- 7.2.5.1.10 如果裁判员失职或不称职，裁判长可更换裁判员，由替补裁判接替其工作。
- 7.2.5.1.11 如果在比赛期间出现意料之外的事件，无法保证比赛或规则顺利执行时，裁判长可根据比赛的利益做出安排。如是否终止比赛、更改比赛日期或更换比赛场地等。在不违反比赛规则的情况下，裁判长可根据情况变更比赛次序。
- 7.2.5.1.12 比赛结束后如有运动员申诉，裁判长应对申诉做出公平处理。
- 7.2.5.1.13 可在比赛结束后主持裁判员工作总结会，对比赛期间出现的评分问题向裁判员询问。
- 7.2.5.1.14 裁判长在比赛结束后进行裁判员工作总结，并形成书面材料，送交比赛组委会。
- 7.2.5.2 在速度过桩中的职责
 - 7.2.5.2.1 在现场根据比赛情况决定进入决赛的人数及名单（8人制或16人制）
 - 7.2.5.2.2 参赛运动员放弃比赛时，裁判长应询问放弃原因，并根据规则决定该运动员的同组运动员是否单独比赛（预赛）或者是否进入下一轮（决赛）。
- 7.2.5.3 在花绕桩中的职责

7.2.5.3.1 参赛运动员因客观原因或其他原因停止表演时，裁判长应询问原因，并应在不违反规则的前提下决定该运动员重新表演或从中止点继续表演，同时口头通知各评分裁判员是重新评分或从中止点继续评分。

7.2.5.3.2 参赛运动员无原因停止表演时，裁判长立即口头通知各评分裁判员给予该运动员 0 分。

7.2.5.3.3 参赛运动员在表演中跌倒后，裁判长应检查各评分裁判员的扣分情况，如有个别评分裁判员扣分偏差过大，裁判长应询问其理由，但裁判长无权要求评分裁判员更改其评分。

7.3 速度过桩的主要裁判职责

7.3.1 速度过桩裁判员列表

裁判长 1 人

发令裁判 1 人

跟桩裁判 2 人

首桩裁判 2 人

终点裁判 2 人

计时裁判（秒表手计时）3~6 人，或电子计时 2 人

编排裁判 1 人

编排裁判助理 1 人

检录裁判 2 人

桩童 3~6 人

7.3.2 发令裁判职责

7.3.2.1 负责参赛运动员起跑的发号施令。

7.3.2.2 判断运动员是否起跑违规，出现起跑违规的情况，需在第一时间召回运动员（吹哨）。

7.3.3 跟桩裁判职责

7.3.3.1 判断运动员是否抢跑，需在第一时间举手示意发令裁判员召回运动员。

7.3.3.2 准确判断运动员在速度过桩过程中的踢漏桩数。

7.3.3.3 准确判断运动员在冲刺过程中是否违规。

7.3.3.4 如果踢漏桩数超过标准（根据比赛组委会标准决定），与计时裁判及记录裁判确认当次成绩无效。

7.3.4 首桩裁判职责

7.3.4.1 准确判断运动员在第一个桩位处是否出现漏桩。

7.3.4.2 将判断结果汇报给跟桩裁判。

7.3.5 终点裁判职责

7.3.5.1 准确判断运动员在冲刺过程中是否违规。

7.3.5.2 若运动员终点犯规，则举红旗示意跟桩裁判。

7.3.6 计时裁判职责

7.3.6.1 在发令裁判发出起跑信号后负责计时，并将时间报给记录裁判。

7.3.6.2 在运动员做准备热身活动时负责计时工作。

7.3.7 编排裁判助理职责

7.3.7.1 辅助编排裁判的工作

7.3.7.2 分发裁判员表格，张贴竞赛表格及成绩公告。

7.3.8 裁判员手势

7.3.8.1 裁判员报数手势

7.3.8.1.1 报数：0；

或 OK；

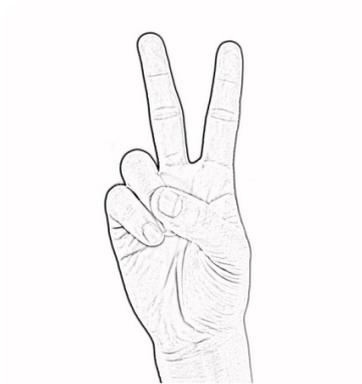
或未犯规。



7.3.8.2 数字：1



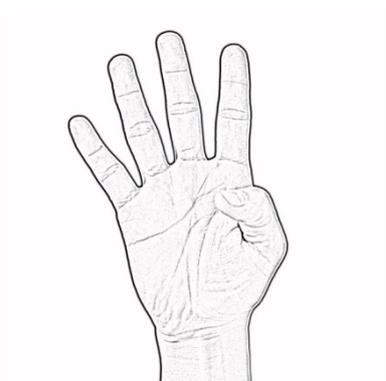
7.3.8.3 数字：2



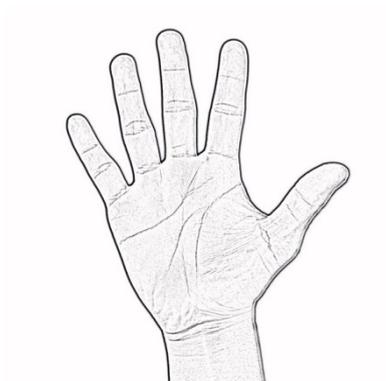
7.3.8.4 数字：3



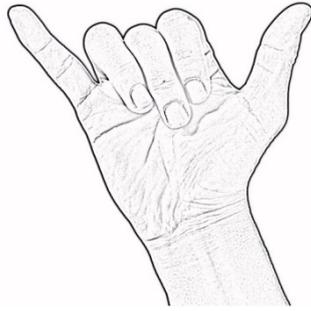
7.3.8.5 数字：4



7.3.8.6 数字：5



7.3.8.7 数字：6



7.3.8.8 裁判员做出报数手势时要求手臂伸直举起。

7.3.9 成绩公告记录符号

7.3.9.1 未完成比赛，记为：DNF，即 Do Not Finished

7.3.9.2 超过罚桩要求，记为：N/T，即 No Timing

7.3.9.3 终点犯规，记为：ELP，即 End Line Penalty

7.3.9.4 连续两次抢跑，记为：DQ，即 Dis-Qualified

7.4 花式绕桩/双人花式绕桩的主要裁判职责

7.4.1 花式绕桩/双人花式绕桩裁判员列表：

裁判长 1 人

评分裁判 5~7 人，评分裁判人数必须为奇数。

罚分及计时裁判 1 人

编排裁判 1 人

替补裁判 1 人

编排裁判助理 1~2 人

音乐音乐 1 人

检录裁判 2 人

7.4.2 评分裁判职责

7.4.2.1 在比赛开始前 10 分钟必须做好准备。

7.4.2.2 在裁判员工作中，应不受任何干扰，各自独立地工作，并仅对参赛运动员的当场表演的真实价值给予评分。

7.4.2.3 在评分中表现出不公正或偏见时，裁判长可根据情况做出口头警告或更换替补裁判员上场工作。

7.4.2.4 如果比赛开始时裁判员未到场或缺席，裁判长可更换替补裁判员上场工作。

7.4.3 罚分计时裁判职责

7.4.3.1 在发令裁判长发出比赛信号后负责计时，并在运动员表演结束时将时间报给所有裁判员。

7.4.3.2 在运动员表演过程中负责记录该运动员的踢、漏桩情况并在运动员表演结束后将罚分报给所有裁判。

7.4.3.3 在运动员表演过程中负责记录该运动员出现的摔倒等失误分。

7.4.3.4 在运动员表演达到比赛要求时间时提醒评分裁判。

7.4.4 音乐播放员职责

7.4.4.1 负责比赛中训练及表演时的音乐播放工作。

7.4.4.2 在每位运动员上场前收集其比赛音乐，在比赛结束后发还给参赛运动员。

7.4.4.3 在比赛期间负责音乐的保管，保证比赛的顺利进行。

7.5 花式对抗（Battle）的主要裁判职责

7.5.1 花式对抗裁判列表

裁判长 1 人

评分裁判 3 人

计时裁判 1 人

主持人 1~2 人

音控师（DJ）1人

桩童 3~6人

7.5.2 评分裁判职责

7.5.2.1 在比赛开始前 10 分钟必须做好准备。

7.5.2.2 仅对参赛运动员的当场表演的真实表现给予评价。

7.5.2.3 在比赛中允许裁判员之间相互讨论运动员的表现，但在运动员表演中应把主要注意力集中在运动员的表现上。

7.5.2.4 裁判员需在三分钟内给出评分结果，若无法达成一致，则根据席位方法进行排名。

7.5.2.5 如果比赛开始时裁判员未到场或缺席，裁判长可更换替补裁判员上场工作。

7.5.3 计时裁判的职责

7.5.3.1 专注于对运动员的表演进行计时。

7.5.3.2 在整场比赛中都需集中注意力在主持人和运动员的身上。

7.5.4 主持人的职责

7.5.4.1 比赛开始前宣读每组名单，小组出发顺序，每小组内成员出发顺序等。

7.5.4.2 宣读竞赛规则，在需要的时候强调重要规则。

7.5.4.3 确认各裁判准备好，以及桩童将所有桩复位后，给音控师（DJ）和运动员发出比赛开始的指令。

7.5.4.4 运动员表演中在剩余 20 秒、10 秒、5 秒时提醒运动员。

7.5.4.5 每组运动员的名次出来后，主持人宣读晋级和淘汰名单。

7.5.4.6 每组运动员比完后，在裁判员评分和运动员热身的短暂时间里，主持人可对等候排名结果的运动员进行简短采访，或活跃现场氛围。

7.5.5 音控师（DJ）的职责

7.5.5.1 比赛前准备好足够的比赛音乐。

7.5.5.2 比赛前测试音响及麦克系统。

7.5.5.3 比赛中播放适合比赛的音乐，并保证音乐在运动员表演时不会中断（结束、停止等）

7.5.5.4 保证每一组运动员在同一轮次中的表演不会更换音乐。

7.5.5.5 以适当的音乐调节现场气氛。

7.6 花式刹停（Slide）的主要裁判职责

7.6.1 花式刹停裁判列表

裁判长 1 人

评分裁判 3~7 人，裁判数必须为奇数

距离裁判 1 人

起点裁判 1 人

动作记录裁判 1 人

抄分裁判 1 人

编排裁判 1 人

主持人 1 人

7.6.2 评分裁判的职责

7.6.2.1 在比赛开始前 10 分钟必须做好准备。

7.6.2.2 仅对参赛运动员的当场表演的真实表现给予评价。

7.6.2.3 在比赛中允许裁判员之间沟通以确认运动员的表现，但在运动员表演中应把主要注意力集中在运动员的动作上。

7.6.2.4 当运动员在表演前所提交的动作在技术表上没有登记，需讨论出一个临时的动作难度系数。

7.6.2.5 如果比赛开始时裁判员未到场或缺席，裁判长可更换替补裁判员上场工作。

7.6.3 距离裁判的职责

7.6.3.1 在比赛开始前 10 分钟必须做好准备。

7.6.3.2 在比赛中记录运动员的刹停距离。

7.6.3.3 在比赛中确认运动员的刹停动作是否有效。

7.6.3.4 记录运动员的罚分。

7.6.3.5 给主持人发出让下一位运动员出发的信号。

7.6.4 起点裁判的职责

7.6.4.1 核实即将出发的运动员号码。

7.6.4.2 向裁判席汇报运动员即将表演的动作，对运动员所选动作是否出现分类重叠进行预判断。

7.6.4.3 提醒运动员从起跑线后出发。

7.6.4.4 当运动员起跑犯规，向距离裁判汇报。

7.6.5 动作记录裁判的职责

7.6.5.1 记录运动员每次表演前提交的动作名称及系数以提交编排裁判。

7.6.5.2 如运动员在预赛（决赛）中所表演的动作不符合竞赛规则的要求（如三个单个动作必须来自不同的分类，或三个单个动作只允许一个支撑类动作，等），记录裁判须向评分裁判提醒。

7.6.6 抄分裁判的职责

7.6.6.1 负责将评分裁判的分值抄送至编排裁判。

7.6.6.2 负责将记录裁判的动作系数抄送至编排裁判。

7.6.6.3 负责与编排裁判核对各分值。

7.7 裁判员服装

裁判员服装由比赛组委会提供或根据要求自备。

7.8 参赛运动员

7.8.1 参赛运动员必须按规定时间到场（一般应在比赛前半小时到），参与运动员热身、检录等事项。

7.8.2 比赛开始后，迟到运动员不允许参赛。

7.8.3 确认预赛的出发顺序后，如果运动员缺席，裁判长可根据实际情况决定是否对预赛分组进行调整。

7.9 滑行中断

7.9.1 花式绕桩/双人花式绕桩

7.9.1.1 外界影响：运动员因外界影响而中断表演，必须重新表演全套节目而不罚分，裁判员将从运动员中断点进行评分。

7.9.1.2 器材故障：运动员因器材故障而中断表演，裁判长应允许运动员在可接受的时间内进行处理，并重新表演全套节目而不受罚分，裁判员将从运动员中断点进行评分。

7.9.1.3 音乐故障：运动员在表演中音乐的播放出现了问题，作为外界影响考虑，裁判长可停止运动员滑行。

7.9.1.4 受伤：运动员必须在休息 10 分钟后能够重新表演全套节目，否则运动员将得 0 分。

7.9.1.5 裁判失误：在运动员完成表演之前，由于裁判员的失误造成运动员中止表演，作为外界影响考虑。

7.9.1.6 个人原因：如果运动员因个人原因中断表演，该运动员将被扣分。

7.9.1.7 重新表演：运动员因上述第 3、4、5 项原因中断并重新表演时，将不会得到罚分，裁判员从中断点开始评分。运动员因上述第 6 项原因中断并重新表演时，将被扣 5 分，裁判员从中断点开始评分。如果裁判长发现运动员在重新表演中

改变了节目内容，或者没有表演中断后的剩余部分，则该运动员将得 0 分。

7.9.1.8 出场次序：表演中断后，根据需要，运动员可向裁判长申请上场次序进行适当的调整，但在规定的时间内，运动员仍然无法上场重新表演的，该运动员将没有比赛成绩。

7.9.2 速度过桩

7.9.2.1 外界影响：运动员因外界影响而中断比赛，则需要回到起跑线上重新起跑，裁判员也重新开始进行计时。

7.9.2.2 器材故障：运动员因器材故障而中断比赛，裁判长应允许运动员在可接受的时间内进行处理，并回到起跑线上重新起跑。

7.9.2.3 受伤：运动员必须在休息 10 分钟后能够重新开始比赛，否则运动员将视为弃权。

7.9.2.4 裁判失误：在运动员当轮比赛结束之前，由于裁判员的失误造成运动员中止比赛，作为外界影响考虑。

7.9.2.5 无原因：如果运动员没有任何原因停止比赛，该运动员将视为弃权。

7.9.2.6 出场次序：比赛中断后，根据需要，运动员可向裁判长申请上场次序进行适当的调整，但在规定的时间内，运动员仍然无法上场重新表演的，该运动员将没有比赛成绩。在决赛中，运动员必须在原组内完成比赛，否则视为弃权。

7.10 花式绕桩时间计时

7.10.1 当运动员超过表演的最长允许时间，计时裁判将通知裁判从此时停止评分。

7.10.2 当运动员表演低于最短时间要求，计时裁判将通知裁判进行扣分。

7.11 花式绕桩的音乐

7.11.1 单人花式绕桩与双人花式绕桩的音乐均由运动员自选。

7.11.2 运动员必须提前向组委会提供个人参赛音乐的 CD 或 MP3（根据组委会要求）。CD 或 MP3 上要清楚地标明运动员的名字、单位以及音乐的具体位置。如果是 MP3 音乐在提供给组委会电脑，需将音乐名称改为运动员名称。

7.12 抗议与申诉

- 7.12.1 任何针对裁判委员会关于比赛成绩及最后名次的抗议，都必须由领队或教练在该项比赛结束后或宣读比赛成绩或名次后 15 分钟内将书面申请报告提交给裁判长。
- 7.12.2 每次提出申请抗议时都必须交付 1000 元人民币的申诉费，如果申诉成功则退还此费用，否则该费用将归中国轮滑协会所有。
- 7.12.3 向仲裁委员会提出申诉时另交 1000 元人民币申诉费，并必须在裁判长公布通知后的 15 分钟内提出。仲裁委员会的裁决是最终结果。

8.1.2 花式绕桩评分裁判用表

男子
女子

青年 成年

裁判：

席位：

序号	姓名	艺术参考			技术小分			艺术小分			技术起评	艺术起评	技术总分	艺术总分	总分	备注
		编排	形体	音乐	速度	失误	加分	失误	加分	协同(双人)						
1																
2																
3																
4																
5																
6																

8.1.1 收分条

裁判席位： JUDGE NO.	参赛号码： BIB
技术分： TECH	艺术分： ART

裁判席位： JUDGE NO.	参赛号码： BIB
技术分： TECH	艺术分： ART

裁判席位： JUDGE NO.	参赛号码： BIB
技术分： TECH	艺术分： ART

裁判席位： JUDGE NO.	参赛号码： BIB
技术分： TECH	艺术分： ART

8.2.2 速度过桩决赛计时表前两轮（4人）

速度过桩决赛计时表（4人）

组别选择：

男子

女子

罚桩数：

4

赛次	预赛名次	签号	运动员	单位	第一轮				第二轮			
					记录 1	误桩 1	成绩 1	Tag	记录 2	误桩 2	成绩 2	Tag
半决赛	1											
	4											
	3											
	2											
争三												
决赛												

8.2.3 速度过桩决赛计时表前两轮（8人）

速度过桩决赛计时表（8人）

组别选择：

男子 女子

罚桩数：

4

赛次	预赛名次	签号	运动员	单位	第一轮				第二轮			
					记录1	误桩1	成绩1	Tag	记录2	误桩2	成绩2	Tag
1/4 赛	1											
	8											
	5											
	4											
	3											
	6											
	7											
	2											
半决赛												
争三												
决赛												

8.4 Battle 竞赛用表（部分）

8.4.1 评分裁判用表

Battle 评分裁判用表

姓名	第一轮	第二轮	第三轮	排名
运动员一				
运动员二				
运动员三				
运动员四				

第四部分 附录

本处略