

Tricklining is a competition sport where the whole performance leads to the victory. The contestant who lands the most and the most difficult tricks and combos in the given time wins. For clocking the given time for each round it is important only to measure the time on the line. The time is stopped as soon as the Rider leaves the Line after a run and goes on when the Rider begins his next run. The following criteria value the average of all shown tricks in a run (the time span which is available to the rider for his performance).

La trickline est une discipline dans laquelle la performance entière compte pour la victoire. Le concurrent qui rentre le plus grand nombre de tricks et combos les plus difficiles dans le temps imparti remporte la victoire. Pour chronométrer le passage de chaque concurrent il est important de compter uniquement le temps sur la sangle. Le chrono est arrêté dès que le rider quitte la sangle après un Run, et redémarre lorsque le Rider démarre son Run suivant. Les critères suivants servent à évaluer la performance

Last trick / last run: Once the regular time is up, each slackliner is allowed to finish his performance. The maximum additional time for every rider for each run is 15 seconds. Everything shown after these 15 seconds cannot be considered in the evaluation anymore. After the additional 15 seconds the judges should "close their eyes" and make the decision.

Le dernier Trick du dernier Run: Une fois que le temps réglementaire est terminé, chaque Slacklineur est autorisé à finir sa performance. Le temps additionnel maximum accordé à chaque Rider pour terminer est de 15 secondes. Tout ce qui est vu par les juges au delà de ces 15 secondes ne peut être pris en compte dans l'évaluation du Rider. Après ces 15 secondes, les juges devraient "fermer les yeux".

The criteria which the sportsmen and the judges must follow are:

DIFFICULTY / DIFFICULTÉ (12 points à répartir)

The criterion "difficulty" is the most important criterion to be valued. Above all technically demanding tricks, also tricks within difficult combos should be awarded with high points. The skill level between the slackliners should be shown in this category most obviously.

Important:
Only tricks which are landed/sticked on the line can be scored in this categorie!
A trick which results in a fall off the line or which is purposely landed on the ground does not effect the criteria difficulty!

Indications for the judgement of the category "difficulty" can be:
how many rotations has a trick (e.g. is it a 360 or a 540)?
how is the move initiated (e.g. atomic), how is it finished (e.g. to feet, to buttbounce)?
how many different moves are combined in one trick (e.g. misty flip; rotations in two different directions, yokohama buttbounce; buttbounce + tap,
how is the composite of all the shown tricks in one combo, how difficult are the changeovers between the tricks (e.g. a change in direction à rotations in different directions, a change between dynamic and static à buttbounce to budda)
how big is support through the surface of the line, the less support the harder the trick! (e.g. one hand front lever, tricks feet to feet)

Furthermore, combos where difficult tricks are put in a row have to be awarded much higher compared to those combos where the tricks are interrupted with „safety tricks“ for stabilization such as Buttbounces, and sticky Buttbounces to get more power.

The judges have to score the maximum of 12 points for the rider who did better in this category.
The other one gets points in relation to the 12 points of his opponent.

This is necessary, because it is not the amount of points that matters for the final result, but the ratio. A further effect is, that the category "Difficulty" remains the most important one, and cannot be overtopped by another one (for example could "amplitude" score more points in a bad battle with a "high jumper")

Le critère de difficulté est le plus important dans l'évaluation. Avant tout les Tricks les plus difficiles techniquement, ainsi que les combos, devraient recevoir le plus grand nombre de points. La diffère

Important:
Seuls les Tricks considérés comme "Représ" (Sticked) sur la sangle peuvent être comptabilisés dans ce critère.
Un Trick qui est terminé de façon calculé et volontaire ailleurs que sur la sangle (par exemple; backflip pour descendre de la sangle) seront comptabilisés dans ce critère.

Les indications servant à évaluer la difficulté sont:
-le nombre de rotations (180,360,540,720)
-comment le Trick est initié (ex. Atomic) et comment il est terminé (ex. to feet, to butt, to off)
-de combien de tricks sont composés les combos (ex. misty flip = double rotation, yokohama buttbounce = butt + tap)
-comment sont composés les enchaînements dans les combos (ex. réaliser un 180 en passant un buddah, usage de tricks statics)
-le contact entre le rRider et la sangle, moins il y a de contact plus le trick est difficile

De plus, le combos qui comptent des Tricks difficile "enchaînés" plutôt que entrecoupés de des tricks "de sécurité" -tels qu'un butt ou un chest bounce -devront être considérés comme plus difficiles

Les juges répartiront 12 points entre les deux Riders. Le Rider ayant réalisé le plus grand nombre de tricks les plus difficiles est recompensé avec le plus grand nombre de points. L'autre Rider reçoit le nombre de points restant

Cette manière de compter permet d'obtenir un "ratio" pour le comptage du résultat final, il permet aussi de faire prévaloir le critère de difficulté comme le plus important.

TECHNIQUE (Jusqu'à 10 points max. par rider)

The technique is the second-most important criterion with a point award from -0 to -10. Here the points are drawn off and not added. Everything what contributes to the fact that the tricks look not clean is punished in this category with a deduction of points. This applies for example to Dabs*, unclean landing**, bad posture, sluggishness etc. An active balance support is not wanted. Every trick/every combo should be initiated, executed and be finished according to this. So not only the trick/the combo is valued for itself, but also all phases in the realisation: Initiation, execution, position, duration of the trick/the combo, as well as the landing or the end of the trick/off the combo. Thus the "differences in quality" can be illustrated in points. The aim is to make all tricks clean. Clean tricks have to be awarded, not clean ones have to be punished with point deduction, so that the qualitative difference of the tricks is reflected in the point and an incentive originates to execute the tricks cleanly. The judges should use one way of counting/noting down the point deduction in this category. There are light and hard misdoings. Every light misdoing should be noted down with a dot, a hard misdoing with a minus. Three light misdoings are equal one hard misdoing. So, three dots are one minus, one minus means -1 point.

Examples:
Dabs
Means, touching the ground with feet or hands during the execution of tricks and combos. The more the support or area of contact on the ground/on the Line, the higher is the deduction of points in this category.
A, Light dabs = the rider just touches the ground softly or by accident = "dot"
B, Hard dabs = the rider uses the ground or the line for keeping the balance = "minus"
** Unclean landing, falls and dismounts (No point deduction)
- Landing on the line à save landing

Light misdoing = "dot"
- Landing on the line à shaky landing
- Unplanned dismount or fall off the line (please Remember: no points in difficulty)

Misdoing = "minus"
- Landing on the line à hard struggling, but sticking it (getting stable on the line)
- Landing on the line à safety buttbounce (or the like)

Doing tricks/combos "clean"
The tricks should be shown precisely and without shaking. Furthermore, we are interested in the combos composed of the high level. Tricks should be done fluently one after the other, without getting the energy from doing easier tricks (like sticky buttbounce) and without getting the balance by doing short breaks between the tricks.

La technique est le second élément le plus important avec une échelle de points de 10. Dans cette catégorie les points sont déduits et non pas rajoutés. Les tricks qui sont mal-rattérés, constituant une faute technique lourde, ou qui sont réalisés à l'aide d'un contact constituant une faute technique légère, aussi connu sous le nom de "Dab", sont autant de raisons de déduire des points de ce critère. Chaque combo doit être initié, exécuté, et terminé de manière active et dynamique, avec bonne posture. La différence en qualité de performance se remarque par la différence de points. L'objectif recherché est l'exécution propre et esthétique des Tricks et ce critère le récompense justement cela.

Les juges devraient utiliser un seul système pour juger ce critère: il existe les fautes techniques légères et les fautes lourdes, trois fautes légères constituent une faute lourde. Une faute lourde équivaut à -1 point sur les 10 que compte ce critère.

Il est recommandé de noter ce critère par des petits points pour les fautes techniques légères et par un trait les fautes techniques lourdes.

Exemples de fautes techniques légères

Dabs : "Dabber" signifie toucher le sol avec son pied ou sa main pendant l'exécution du Trick. Plus le contact est important et sert à stabiliser, plus la déduction de points doit être grande;

A. Dabs légers = le rider touche le sol accidentellement, marqué par un point (.)

B. Dabs lourds = Le rider se sert du sol pour garder l'équilibre, marqué par un moins (-)

***Ratterissage raté, chutes et sorties de ligne*

L'objectif est de réussir le Trick le plus "Clean" possible, sans hésitations ou fautes. De plus, l'enchaînement des tricks doit être fluide, en conservant l'énergie (eg. le sticky butt bounce) et sans des tricks superflus destinés à retrouver l'équilibre (eg. buttbounce)

DIVERSITY/CREATIVITY (8 points à répartir)

In this category diversity should be paid. The more different the tricks / combos are the better. Rotations, static tricks, combos, flips, bounces, creative show elements, grabs, different starts and landings should be shown as far as possible. Of course different tricks in different combinations also belong to this. Constant repetitions of tricks and combos should result in a de

There are several groups, in which tricks are categorized. Each slackliner has to show tricks from each group to score points for this group. Here are the 8 groups:

M = Mounts : à different ways to get on the line.)

F = Flips : à all kind of flips: backflip, frontflip, butflip, Mistyflip, ...)

Si = Sicks : à "sick" tricks: Sick nasty, Nasty chest, ...)

R = Rotations : à all kind of rotation: 360°, Buttbounce 540 to BB, Mojo Flat Spin, ...)

B = Bounces : à different kinds of bounces: back bounce, chest bounce, butt bounce, lady bounce, ...)

St = Statics : à static moves: Front lever, Buddha, double knee drop, ...)

G/T = Grabs & Taps : à all kinds of grabs and taps: Yokohama BB, squirrel grab, ...)

Sp = Spirals : all kinds of spirals where the rider rotates parallel to the line

C = Creativity : à new tricks and combinations

The slackliner who has shown more different tricks of one group than his opponent gets a point for this group, the other one gets "0" points for this group. It is not the total amount of tricks, but the amount of different tricks of one group that count.

In total, 8 points (for the 8 groups) have to be divided to both slackliners. If the judge cannot make a clear decision, or there is no noticeable difference between the slackliners, the judge should score 0,5 to 0,5 points.

(This system ensures, that a larger number of different tricks, out of different trick groups, are shown!)

Par ce critère les riders sont récompensés pour la variété des tricks et pour le répertoire de combos: static, flip, bounce, grab, éléments de mise en scène, ratterissage... autant devrait être montré que possible. Il va de soi que les tricks comptabilisés pour la variété doivent être rattérés, la répétition des trick identiques est également pénalisée

Il existe plusieurs groupes de Tricks. Chaque slacineur doit réaliserr des Tricks de chaque catégorie afin de marquer la totalité des points possibles. Les 8 catégories sont:

M = Mounts : la façon dont le rider arrive sur la ligne (ex: reverse chest or line slide)

F = Flips : Les rotations tête en bas (ex: butt flip, misty, front flip F2F)

Si = Sicks : la répertoire de tricks "sick" c'est à dire une rotation en conservant une main sur la slack (ex: sick nasty, Nasty chest)R =

R = Rotations : les rotations tête en haut (ex: 360°, 720°, mojo flat spin)

St = Statics : les Tricks réalisés à l'ailet sur la ligne (ex: front lever, buddah, knee drop)

G/T = Grabs & Taps : les Tricks réalisés soit en touchant la sangle, soit en touchant un partie du corps (ex: Squirrel Grab, Yokohama, truck driver)

Sp = Spirals : les Tricks réalisés en faisant un rotation du corps parallèle à ligne

C = Creativity : les trick originaux, unique, "special trick"

Le rider qui aura réalisé le plus grand nombre de tricks de chaque catégorie ci-dessus reçoit le point de cette catégorie. Il existe donc 8 points à répartir entre les rider, si les juges estiment que le nombre de Tricks est égal pour une catégorie entre chaque rider, ils attribuent à chacun une note de 0,5 pour cette catégorie.

Ce système de notation permet de valoriser la variété et ne pas favoriser une seule catégorie de tricks.

AMPLITUDE (jusqu'à 6 mpoints max. par rider)

In this category up to 6 points can be awarded. The average height and width of the tricks is valued. Here the whole performance of a run should be valued, not every single move.

Dans cette catégorie 6 points seront accordés. La hauteur moyenne des sauts et amplitude des mouvements est valorisé. Les points sont répartis par rapport à la prestation complète du rider pendant le run

PERFORMANCE (4 points à répartir)

In this category it is valued, how effective the rider influences the audience by making his runs to a real show. For this category no limits are set due to the ideas and the talents of each rider – in the ideal case they succeed in contrasting themselves by doing something unusual in her performance which will result in wowing the crowd. Everything count: choreography, re

Dans cette catégorie est récompensé la manière dont le rider parvient à impressionner et entraîner le public en sa faveur. Les limites de ce critère sont très large et peuvent inclure toute mise en scène ou cascade que le rider peut réaliser. Quatre points à répartir.

Meilleur Score Théorique 40 points

Score nécessaire pour remporter la manche : 20 points

Exemple de notation d'une manche									
			Rider A	Rider B	Explication				
		DIFFICULTY (12 POINTS à répartir)	8	4	Le Rider A a été nettement au-dessus de son concurrent, il remporte 8 des 12 points Difficulté				
		TECHNIQUE (UP TO -10 POINTS max.	6,33	2,66	En technique le rider A a réalisé biens mon de fautes que son adversaire et conserve don 6,33 de ses 10 points, B en revanche a commis de nombreux dabs et chutes, et s'est vu retirer 7,33 points des 10 que compte le critère Trois fautes légères composen une faute lourder. Dans le cas présent les riders ont commis quelques fautes légères d'ou les points à 0,33 et 0,66.				
		DIVERSITY/CREATIVY (8 POINTS à rép	3	5	Dans cette catégorie. Le rider A a montré moins de diversité, enchainant souvent les mêmes tricks ou types de tricks, il remporte le plus grand nombre de tricks pour seulement 3 catégories: Flips, rotations et "Créatifs "Special. En revanche le Rider B s'est montré plus versatile et a effectué le plus grand nombre de spirales, grabs, sick mounts et statics, et prend donc 5 points				
		AMPLITUDE (6 POINTS max. par rider)	3	6	Bien que plus propre et plus technique, Rider A n'avait pas l'amplitude que pouvait avoir rider B, il remporte 3 points sur 6 et son Adversiare 5 points sur 6				
		PERFORMANCE (4 POINTS à répartir)	2	2	La performance a été partagée et chaque rider à assuré le spectacle, les juges accordent à chacu 2 des 4 points à répartir.				
		Total	22,33	19,66	Le Rider A remporte la manche, au final le critère "Difficulté" joue le rôle de critère déterminant.				

La liste suivante a uniquement pour but de rappeler l'intensité et technicité des tricks communs. Les tricks ne sont pas comptabilisés de façon unitaire.

ButtBounce	1				Dab	-1		
1/2 Tour F2F	1							
Sticky	1				Switch	1		
Butt Bounce to Feet	2							
Butt Bounce to Switch	2							
Chest Bounce	2							
Jump F2F (Ollie)	2							
Drop Knee	2							
Tree	2							
Hook-Up	2							
Plane (Kiss The Line)	3							
Lemur Leap	3							
Line Snap	3							
Surf	3							
Side Buddah	3							
Lady bounce	3							
Buddah bounce	3							
Foot Plant	3							
Chest Bounce to feet	3							
Drop Knee 180	3							
Drop Knee Invert	3							
Back/Front flip Dismount	3							
Trick Mount	3							
Drop Knee / Plane Walk	3/pas							
Knee Bounce	4							

Angel Flip (BB+180°)	9							
Front Flip to feet	9							
Splits	9							
900° BS	9							
540 to butt								
900° FS	10							
1080° BS	10							
Double Back	10							