

AUSGABE
2 | 2020

Veröffentlicht am 05.07.2020
durch die Skateboard Deutschland
(SKD)

Grundlage
Einflüsse und Grundsätze
Verhaltenskodex

Bewertung
System und Kriterien
Checkliste
Der Wettbewerb
Runs
Scoring

Anlage
Tricks
Rotationen

JUDGE MANUAL GERMANY

SKATEBOARD



VORWORT

Skateboard Judging ist nicht dafür konzipiert zu standardisieren was gutes und schlechtes Skateboarding ist, sondern existiert um die Performances einzelner Skateboarder*innen im Contest-Vergleich zu beurteilen.

Die Bewertung bezieht sich immer auf die aktuelle Leistung eines Fahrers/einer FahrerIn zu einem bestimmten Zeitpunkt im Vergleich zum Wettbewerb und nicht im Verhältnis zu vergangenen Leistungen und Fähigkeiten.

Die nachfolgenden Ausführungen und Bewertungskriterien gelten für Wettbewerbe der Sportkommission Skateboard/Longboard. Sie sind Grundlage für die offizielle Deutsche Skateboard Meisterschaft im Street- und Park-Skateboarding sowie Orientierungsrichtlinie für die offiziellen Regionalmeisterschaften im Street- und Park-Skateboarding.



1.

1.1	Bewertungsgrundlagen.....	4
1.2	Äußere Einflüsse auf Judges	5
1.3	Judging-Grundsätze.....	6
1.4	Judge-System und Bewertungskriterien.....	8
1.5	Der Wettbewerb	10
1.6	Checkliste für Judges	11
1.7	Runs und Scoring System.....	13
1.8	Allgemeiner Verhaltenskodex der Judges.....	14

2.

2.1	Tricks und Trick-Erkennung.....	15
2.2	Fahrtrichtung	18
2.3	Rotationen.....	20



1.1 BEWERTUNGSGRUNDLAGEN

Bei der Bewertung werden nicht nur Punkte vergeben und Teilnehmer/innen bewertet. Um auf hoher Ebene mit Zuversicht und Effizienz zu urteilen, müssen Judges in der Handhabung der folgenden Kriterien gut ausgebildet sein.

Richtige Trickerkennung

Jeder Trick muss ohne viel nachzudenken automatisch erkannt werden. Es gibt verschiedene Mechanismen, die man trainieren kann, um dies intuitiver zu gestalten.

Richtige Ausführung

Judges müssen wissen, wie ein korrekt ausgeführter Trick aussieht. Sie müssen sich bewusst sein, wie Unsicherheiten und Instabilitäten die Punktzahl beeinflussen.

Visualisierung / Speichern

Judges brauchen eine gute visuelle Vorstellungskraft und Erinnerung. Sie müssen in der Lage sein, sich einen Run/Jam aus dem Gedächtnis und durch persönliches Steno zu erinnern.

Einschätzung der Trick Schwierigkeit

Selbst wenn ein neuer Trick ausgeführt wird, müssen Judges in der Lage sein, die Trick Schwierigkeit zu definieren. Sie müssen wissen, wie verschiedene Flips, Rotationen und Grabs die Trick Schwierigkeit beeinflussen. Sie müssen auch wissen, welche Einflüsse die verschiedenen Obstacles auf die Schwierigkeit haben (Curb, Quarter, Ledge, verschiedene Arten von Rails, etc.).

Punkte und Rangliste

Judges müssen alle Beurteilungskriterien kennen. Die Analyse der Kriterien sollte automatisch während des Runs/

Jam erfolgen und nicht als Checkliste am Ende des Laufs. Wenn Judges einen Run beurteilen, müssen sie einen Überblick über das gesamte Feld behalten und ihr persönliches Ranking in Betracht ziehen. Teilnehmer*innen mit ähnlichen Werten sollten vergleichbar sein.

Überblick

Es ist sehr wichtig, dass Judges einen umfassenden Überblick über die gesamte Veranstaltung behalten. Je nach Wettbewerbsformat können verschiedene Methoden verwendet werden. Zusätzliche Hinweise zum Ranking können sehr hilfreich sein. Wenn Judges mindestens einen Schritt im Voraus denken, werden sie in weniger Schwierigkeiten geraten und nicht den Überblick verlieren. Wenn sie im Voraus denken, können sie während einer Veranstaltung Zeit gewinnen. Zum Beispiel können Judges schon während des Runs überprüfen, ob sich der Fahrer über seinen ersten Run hinaus verbessert oder ihn gedanklich schon in die Rangfolge einordnen.

Fehlererkennung und Kontrollsystem

Selbstkontrolle hilft, Fehler zu vermeiden. Judges muss sofort erkennen, wenn bei der Trickerkennung etwas schief gelaufen ist. Ein Kontrollsystem wird benötigt, um Punkte zu vergeben (Punkte und Abzug / Anker und Vergleich). Judges müssen sich in schwierigen Situationen sicher fühlen und ruhig bleiben. Sie sollten sogar einen Trick erkennen, selbst wenn sie einen Teil des Tricks verpasst haben.



1.2 ÄUSSERE EINFLÜSSE AUF JUDGES

Head Judge

Ein Head Judge sollte die Judges bei ihrer Arbeit unterstützen. Der Schwerpunkt sollte darauf liegen, den Judges zu helfen, den Überblick über den gesamten Wettbewerb zu behalten.

Wettbewerbsformat

Es ist wichtig, dass das Wettbewerbsformat den Interessen der Organisatoren und Fahrer*innen entspricht. Es sollte den Judges ermöglichen, den Überblick über das gesamte Feld zu behalten. Die Maximalgröße pro Heat sollte bei 12 Fahrer*innen liegen, um einerseits zu gewährleisten, dass die Fahrer*innen nicht zu lange auf ihren Run warten müssen, aber auch um sicherzustellen, dass die Judges den Überblick über das Starterfeld behalten.

Scoringsystem

Ein gutes Scoringsystem/Tabellierungssystem unterstützt die Judges bei ihrer Arbeit. Die Mindestanforderung ist ein System, das es dem Head Judge ermöglicht, das Ranking während des Wettbewerbs zu überprüfen. Es ist ideal, wenn die neue Rangliste direkt nach der Punktzahlvergabe für alle Fahrer*innen gezeigt werden kann. Ein Scoringsystem/Tabellierungssystem mit Score Pads oder PC's ist geeignet. Im Idealfall sollten alle Judges in der Lage sein, das persönliche Ranking auf einem Bildschirm zu überprüfen.

Effizienz

Eine gute Judge-Geschwindigkeit erhöht den Flow des Wettbewerbs und hilft dem Event im Zeitplan zu bleiben, Pausen einzuhalten und den Fahrern mehr Orientierung zu geben. Daher ist es wichtig, dass Judges in allen Kriterien der obigen Kapitel stark sind. Die Beurteilung wird immer nur so schnell sein, wie der langsamste Judge auf dem Panel. Der langsamste Judge wird immer Stress verspüren und neigt dazu, den Fokus zu verlieren.

Zuverlässigkeit

Judges müssen zuverlässig sein, immer pünktlich beim Wettbewerb sein und niemals im letzten Moment einen Job absagen.

Wissen der Szene

Gute Judges kennen die Skateboard-Szene gut. Sie wissen, welche Tricks häufiger sind und welche Tricks neu und progressiv sind. Es ist wichtig, dass sie wissen, wie viel sie Style und Ausführung im Vergleich zu Trick Schwierigkeit benötigen. Dies kann durch das Ansehen von Skateboard Filmen und Videos, Contest-Clips und anderen Ereignissen im Internet erreicht werden.

Wenn Judges in allen oben genannten Fähigkeiten gut ausgebildet sind, öffnen sie sich, um sich auf die wichtigen Aspekte eines Runs zu konzentrieren. Es ist wichtig, dass die Methoden und Werkzeuge des Urteilens intuitiv sind und mit wenig bewusstem Denken verwendet werden können.



1.3 JUDGING-GRUNDSÄTZE

Bewertungsmethoden

Bei der Beurteilung ist es wichtig mit Struktur zu arbeiten. Wenn man nur Punkte verteilt, verliert man vielleicht den Überblick und geht in der Rangliste und den Heats auf und ab. Es gibt zwei Methoden zum Bewerten:

„*Anchor and Compare*“ und „*Score and Deduct*“.

Ankern und Vergleichen

Anchor and Compare

Verwenden Sie die ersten signifikanten Läufe als Anker. Vergleichen Sie die folgenden Läufe mit diesen Ankerläufen und entscheiden Sie, ob sie besser, viel besser, schlechter oder viel schlechter sind. Danach findet man die richtige Punktzahl.

Bewerten und Ableiten

Score and Deduct

Geben Sie eine Punktzahl für den Lauf, den Sie gesehen haben, als ob er perfekt ausgeführt wurde. Sie entscheiden dann, wie groß der Abzug für die Unsicherheiten sein wird. Subtrahieren Sie dies von der sauberen Punktzahl.

Benutzen Sie beide Systeme, wenn Sie urteilen. Das eine wird verwendet, um die richtige Punktzahl zu finden, und die andere wird als Backup verwendet, um zu überprüfen, ob die Punktzahl korrekt ist.

Es ist die Entscheidung der Jury, welches der beiden Systeme Sie zuerst verwenden und welches Sie unterstützt. Sie könnten sogar die Methode für verschiedene Läufe ändern. Zum Beispiel können Sie einem sauberen Lauf erst die Punktzahl geben, indem Sie die richtige Rangfolge finden und diese anschließend mit dem Bewertungs- und Abzugssystem überprüfen. Für einen Lauf mit vielen Unsicherheiten können Sie mit dem Score- und Deduktionssystem die richtige Punktzahl finden und danach den Rang überprüfen.



Range

Jeder Judge hat einen Punktbereich von 1 bis 100. Es gibt 100 Punkte, die auf das Feld verteilt werden können. Es ist wichtig, dass diese „Range“ möglichst breit verwendet wird. Mit einer engen Range ist es schwierig, das Feld zu verbreitern und Sie werden viele gleiche Wertungen haben.

Die Reichweite/Range sollte der Wettkampfstufe entsprechen und mit den anderen Judges übereinstimmen. Die besten Läufe sollten zwischen 80 und 100 Punkte und die durchschnittlichen Läufe zwischen 50 oder weniger Punkten erreichen.

Der schlechteste Lauf sollte einen Wert nahe 0 erhalten. Der beste Lauf sollte einen Wert nahe 100 erhalten.

Ändern Sie nicht Ihre „Range“ während einer Wettkampfrunde. Bereichsänderungen können nur in Ausnahmefällen zwischen zwei Runden vorgenommen werden, also zum Beispiel zwischen Halbfinale und Finalrunde. Wenn Sie die „Range“ während einer Runde ändern, bedeutet dies, dass ein Fahrer in einer früheren Runde bei einem schlechteren Lauf eine bessere Punktzahl erhält als ein Fahrer in einer anderen Runde oder umgekehrt.

Die „Range“ muss immer nach dem ersten Starter einer Pre-Qualification, Qualification, einem QuarterFinal, SemiFinal oder Final eingestellt werden. Dies erfolgt nach Rücksprache zwischen den Judges und Head Judge.

Regionale Veranstaltungen

Bei Veranstaltungen auf regionaler Ebene besteht die Gefahr, dass man in einer niedrigen „Range“ stecken bleibt. Im Allgemeinen gibt es nur ein paar Top-Fahrer. Das durchschnittliche Niveau ist oft sehr niedrig, deshalb sollte der technische Level nicht zu hoch für einen durchschnittlichen Run gesetzt werden. Oft ist es genug, wenn die Fahrer die Basistricks beherrschen.

Practice Judging

Das „Practice Judging“ ist einer der wichtigsten Aspekte der Beurteilung. Nur wenn das Fahrtraining beobachtet und bewertet wird, kann das Niveau des Wettkampfes genau eingeschätzt und auf einen angemessenen Bereich festgelegt werden.

Während des „Practice Judging“ sollte der Kurs vor der ersten Trainingseinheit überprüft werden. Bei Street-Kursen ist es sehr wichtig zu wissen, wo Starts stattfinden. Versuchen Sie in Absprache mit dem Head Judge den Kurs zu fahren. Sprechen Sie auch mit den Fahrern über die Kursbedingungen, um ihre Rückmeldung zu erhalten.

Beobachten Sie während des Trainings die schwierigsten, höchsten und besten Tricks. Definieren Sie für sich, was ein guter, durchschnittlicher und schlechter Lauf war. Besprechen Sie Ihre Beobachtungen mit den anderen Judges und dem Head Judge. Grundsätzlich sollte jeder Judge unvoreingenommen die Runs betrachten und bewerten...trotzdem ist es wichtig zu wissen, welches Niveau zu erwarten ist und welches Potential jeder Fahrer hat, um schneller zu seiner Wertung zu gelangen.

Wenn es ein elektronisches Punktesystem gibt, ist es sinnvoll, eine Simulation mit allen beteiligten Personen durchzuführen.



1.4 JUDGE-SYSTEM UND BEWERTUNGSKRITERIEN

In den ersten Runs sprechen die Judges Ihre Wertungen ab, um sich auf ein gleiches Niveau einzupendeln, danach entscheidet jeder Judge für sich selbst. Vergleichen Sie mit den anderen Teilnehmer*innen im Feld, um die neue Punktzahl zu vergeben. Die Punkte sind ein Ausdruck wie eng zwei Teilnehmer*innen beieinander liegen. Ein*e Teilnehmer*in kann je nach Contestsystem seine*ihre Punkte in einem zweiten Run und damit sein*ihr Ranking verbessern. Wenn Teilnehmer*innen scheitern oder nichts Neues oder Besseres zeigen, werden sie sich nicht verbessern. Wertungen müssten sofort kommuniziert werden, damit der nächste Fahrer ohne Verzögerung starten kann.

Overall Impression System | Gesamteindruck

Das „Overall Impression System“ ist die gebräuchlichste Art der Beurteilung. Der Vorteil des Gesamteindrucks besteht darin, dass Fahrer*innen individuell beurteilt werden. Die Fahrer*innen können entscheiden, ob sie einen technischen Lauf mit vielen Flips und in der Regel nicht viel Risiko zeigen, oder sie können einen Lauf mit mehr Standardmanövern, aber mit größerem Risiko ausführen.

Im „Overall Impression System“ berücksichtigen Judges alle Beurteilungskriterien. Es ist wichtig, dass beide Bewertungsmethoden verwendet werden (Anker und Vergleich, Bewertung und Ableitung), um den Punktestand zu finden.

Rang

Alle Judges machen ihr persönliches Ranking. Um den Überblick zu behalten, benötigen die Judges ein System zum Sortieren der Teilnehmer. Zum Beispiel können sie Notizen in schriftlicher oder digitaler Form verwenden.

Punkte

Bei einer True Overall Wertung mit Punkten ist das Ranking der wichtigste Teil. Punktwerte sind für Teilnehmer und Zuschauer leicht zu verstehen und sind ein etabliertes Standardsystem. Mit Punkten benötigen Sie kein neues Wertungssystem und können ein Standardsystem verwenden. Ein Bildschirm für die Judges, der ihr persönliches Ranking zeigt, ist eine große Hilfe.

Richtwert

Punkte / Points	Bewertung / Valuation
0	Did not start
1 – 29	Very poor run
30 – 39	Poor run
40 – 49	Below average run
50 – 59	Average run
60 – 69	Above average run
70 – 79	Good run
80 – 89	Very good run
90 – 100	Amazing run



Judgingkriterien

Die Judging-Kriterien wurden entwickelt, um die kontinuierliche Weiterentwicklung des Skateboardings zu pushen und gleichzeitig die Wichtigkeit von Kreativität und Originalität in Skateboardwettbewerben in den Vordergrund zu stellen.

Das Judgingpanel orientiert sich an den aufgeführten Kriterien um einen einzelnen Score für den jeweiligen Fahrer anhand seines Gesamteindrucks innerhalb der Contestvorgaben zu bilden.

Kriterien (nach Wichtigkeit)

1	Schwierigkeit	In Abhängigkeit	
		> ausgeführter Tricks	
		> gewählter Orte / Obstacles	
2	Ausführung	> Qualität	
		> Style	> Flüssigkeit
			> Energie
			> Aggression
			> Ästhetik
			> Geschwindigkeit
			> Höhe
			> Weite
			> Qualität der Landung
3	Benutzung des Parcours	> Vielfalt der Tricks	Eine größere Anzahl an Tricks führt nicht zwangsläufig zu einer höheren Punktezahl, da die Wertigkeit und Ausführung der Tricks ausschlaggebender sind, um einen hohen Score zu erzielen.
		> Wahl und Abwechslung der Hindernisse	
		> Flow (nur für Runs)	
4	Beständigkeit	> nur für Runs („Stay on Run“)	Während Beständigkeit und damit Läufe ohne Stürze ein Schlüsselfaktor für hohe Wertungen in jeder Skateboard-Performance sind, wird Beständigkeit alleine nicht ausreichen um einen Skateboard-Contest zu gewinnen, da die Gewichtung von Schwierigkeit, Ausführung und Benutzung des Parcours wichtiger für die Bildung des Overall-Scores/Gesamteindruck sind.



1.5 DER WETTBEWERB

Das Judge Team

Für einen Skateboard Event benötigt man in der Regel fünf Judges. Die Anzahl der Judges hängt vom Bewertungssystem und dem Event-Format ab. Zusätzlich benötigt man einen Head Judge und ein funktionierendes elektronisches Auswertungssystem. Wenn es sich um ein Ranking-System (Jam oder Run) handelt, benötigt man eine ungleiche Anzahl an Judges für das Tie Breaking.

Die fünf Judges bewerten die Teilnehmer*innen auf einer Skala von 0 – 100,00 Punkten. Die jeweils höchste und niedrigste Wertung für jeden Run werden gestrichen und die verbleibenden drei Wertungen werden zu einem Durchschnitt bis auf 2 Dezimalstellen berechnet.

Die Judges geben ihre Punkte gemäß den Läufen. Dies muss vom Head Judge kontrolliert werden. Das Auswertungssystem ist verantwortlich für das Ranking der Liste nach den Punkten der Judges. Für jeden beurteilten Teilnehmer muss ein Judge einen Score mit einem Punktestand abgeben. Die Scores werden vom Auswertungssystem gesammelt und vom Head Judge überprüft.

Wenn ein elektronisches System mit Tastaturen verwendet wird, überprüft der Head Judge die Punkte auf dem Bildschirm. Bei einem technischen oder Computerausfall müssen die Judges sofort zur manuellen Starterlisten wechseln.



1.6 CHECKLISTE FÜR JUDGES

1	Vor dem Wettbewerb	➤ Wenden Sie sich rechtzeitig vor dem Wettbewerb an den Head Judge und Scheduler, um Zeitpläne zu erhalten und Updates zu erhalten.
		➤ Ankunft im Skatepark rechtzeitig zum letzten Trainingstag (Minimum).
		➤ Führen Sie am letzten Trainingstag eine Übungsbeurteilung durch.
		➤ Besuchen Sie die Wettkampfsitzungen vor dem Wettkampf.
		➤ Treffen Sie sich vor dem Wettkampf mit den Fahrern.
		➤ Kommen Sie auf dem Kurs an, bevor die erste Aufwärmrunde beginnt. Der Head Judge gibt eine Zeit vor, die für das Treffen vor dem Wettkampfrichtertreffen erforderlich ist.
		➤ Überprüfen Sie den Kurszustand vor Beginn des Warmups.
		➤ Führen Sie an allen Wettkampftagen eine Übungsbeurteilung durch und finden Sie Ihre Range wie im Handbuch beschrieben.
2	Während des Wettbewerbs	➤ Bereiten Sie sich 5 Minuten vor Beginn jeder Wettkampfrunde vor.
		➤ Arbeiten Sie effizient und denken Sie im Voraus.
		➤ Überprüfen Sie die Ergebnisse nach jeder Runde. Fordern Sie einen Ausdruck der Platzierungen vom Scoring-Office an.
		➤ Es sind keine Diskussionen in Bezug auf die Punktzahlen erlaubt, außer durch und mit dem Head Judge.
		➤ Es sind keine Körpersprache oder Gesten erlaubt. Bei der Bewertung sollten keine abfälligen Worte erwähnt werden.
		➤ Der Head Judge ist die endgültige Autorität.
	Bewertungsverfahren	➤ Schreiben Sie alle Runs Steno mit
		➤ Versuchen Sie, schon während des Laufs zu entscheiden, auf welcher Punkteebene eine Fahrer*in landet oder ob er/sie sich in seiner Platzierung verbessert.
		➤ Notieren Sie sich zuerst Ihre Punktzahl auf der Judgesheet und übergeben Sie diese dem Head Judge oder geben Sie Ihre Punktzahl in das elektronische Punktesystem ein. Dann notieren Sie sich die Punktzahl der Mitbewerber auf Ihrem Judgesheet zur späteren Referenz. Dies wird getan, um Zeit zu sparen beim Beurteilen.
		➤ Ergebniskorrekturen
		➤ Gelegentlich kann ein Judge einen höheren oder niedrigeren Wert als die wirkliche Leistung des Fahrers erzielen. Wenn ein Judge eine verfälschte Punktzahl zuweist und nicht mit dem übereinstimmt, was der Head Judge während des Laufs beobachtet hat, informiert der Head Judge den Judge über die Diskrepanz und bittet ihn, das Ergebnis zu erklären. Wenn eine Punkteänderung als notwendig erachtet wird, sollte der Judge die Punktzahl sofort ändern.
		➤ Alle Änderungen im Ranking müssen auch auf den Starterlisten geändert werden.
3	Nach dem Wettbewerb	➤ Überprüfen Sie die Endergebnisse zusammen mit dem Head Judge und dem Scoring-Office.
		➤ Transkribieren Sie die Bewertungs-Steno für die Top-3-Läufe.
		➤ Reinigen Sie das Judge-Podium nach jedem Bewertungstag.
		➤ Vergleichen Sie Ihr persönliches Ranking mit dem Gesamtranking. Fragen Sie sich, was die Unterschiede ausgemacht hat und ob es sich um Meinungsunterschiede oder Fehler handelt.
		➤ Verwenden Sie Ihr Judgesheet als Unterstützung.
		➤ Die Runs können mit den anderen Judges besprochen werden, aber nur innerhalb des Kampfrichterstandes. Sie müssen vernünftig und ohne Emotionen bleiben.
		➤ Teilnahme am Wettkampfrichtertreffen.
		➤ Helfen Sie dem Contestleiter, den Medienbericht zu schreiben.



1.6 CHECKLISTE FÜR JUDGES

Wettbewerbsformat

Das Wettbewerbsformat soll die Qualität der Veranstaltung erhöhen und die Judges in der Wettbewerbsübersicht unterstützen.

Im Allgemeinen sollten Finals mit den besten Teilnehmer*innen generiert werden. Bei großen Starterfeldern empfiehlt es sich, auch ein SemiFinal und/oder QuarterFinal zu absolvieren. Die Wettbewerbsformate können miteinander kombiniert werden:

- *Pre-Qualification*
- *Qualification*
- *Elimination*
- *QuarterFinal*
- *SemiFinal*
- *Final*

Das Wettbewerbsformat wird grundsätzlich durch den Veranstalter vor der Veranstaltung festgelegt. Änderungen vor Ort sind möglich, wenn die Anzahl der Fahrer*innen es erforderlich macht. Sie müssen allerdings mit dem Contestleiter und dem Head-Judge besprochen werden und allen Teilnehmer*innen rechtzeitig bekannt gemacht werden.

Aufteilung Des Feldes

■ *Heat*

Das Heat System hilft dabei, ein großes Qualifikationsfeld zu organisieren. Das Feld ist in mehrere Heats unterteilt, abhängig von der Anzahl der Fahrer. Es sollten nicht mehr als 12 Fahrer in einem Heat sein. Wenn es der Zeitplan nicht zulässt, kann das Halbfinale übersprungen werden, aber der Qualifikationsprozess ist fairer und genauer, wenn es ein Halbfinale gibt.

■ *Cut*

Alle Fahrer*innen starten ihre Runs in ihrem zugeteilten Heat. Aus allen Runs aller Heats wird ein Overall-Ranking erzeugt. Eine mögliche Cut-Variante ist, dass die besten 3 Fahrer direkt für das SemiFinal qualifiziert sind. In der Regel gibt es einen Cut auf weitere 30 Fahrer fürs QuarterFinal. Im QuarterFinal gibt es einen Cut auf 12 und so sind es wieder 15 Fahrer im SemiFinal. Die besten 5 Fahrer des SemiFinals qualifizieren sich für das Final. Cut-Grenzen und Größen der einzelnen Qualifikationsfelder können von Event zu Event variieren und sind abhängig von der gesamten Anzahl der Starter. Wichtig ist, die tatsächlichen Abfolgen rechtzeitig an alle Teilnehmer*innen zu kommunizieren.

■ *Single Run*

Single Judging ist das einfachste System, aber auch der langsamste Weg, um einen Wettbewerb durchzuführen. Das Training wird direkt vor den Heats durchgeführt. Die Runs werden nach festgelegter Reihenfolge gestartet.

■ *Jam Session*

Das Jam Session-System spart Zeit im Vergleich zur Einzelbewertung. Es funktioniert ähnlich wie beim Einzel-Judging, aber es fahren nur bis zu 3 Fahrer*innen gleichzeitig. Die beurteilten Jam Sessions mit bis max. 3 Teilnehmern*innen folgen ohne Pause nach dem Practice. Dabei besteht ein Heat aus max. 12 – 15 Teilnehmer*innen. Für die einzelnen Jams gibt es genauso eine Startreihenfolge.

■ *Jam*

Der Jam erlaubt den Fahrern, viele Runs zu machen und neue Tricks auszuprobieren. In einem Jam dürfen die Fahrer so viele Runs innerhalb des Zeitlimits machen wie sie wollen. Es gibt keine Startreihenfolge, außer beim Introduction Run.



1.7 RUNS AND SCORING SYSTEM

Best of 2

Alle Teilnehmer*innen haben 2 Runs. Der beste Run zählt.

Best of 3

Alle Teilnehmer*innen haben 3 Runs. Der beste Run zählt.

2 von 3

Alle Teilnehmer*innen haben 3 Runs. Die 2 besten Runs zählen.

Best of Jam

Alle Teilnehmer*innen können so viele Runs ausführen, wie sie in der definierten Jam-Zeit ausführen können. Am Ende zählt der beste Run (oder die 2 besten Runs).

Jam Session

Alle Teilnehmer*innen machen so viele Runs, wie sie in der definierten Jam-Zeit ausführen können. Alle Läufe des Jams werden berücksichtigt. Es gibt nur eine Punktzahl.

Organized Jam

Es treten die besten 5 Teilnehmer*innen gegeneinander an. Der **ORGANIZED JAM** ist eine Kombination aus **SINGLE RUN** und einer organisierten **JAM SESSION**.

Alle Teilnehmer*innen haben einen **SINGLE RUN**. Nach den **SINGLE RUNS** fahren alle Teilnehmer*innen in einer definierten Reihenfolge einen **ORGANIZED JAM**. Jede*r Teilnehmer*in hat dabei die Möglichkeit hintereinander 3 Tricks zu machen, ohne dabei abzustiegen und ohne **BAIL** (Sturz).

Nach 3 Tricks bzw. Bail ist der*die nächste Teilnehmer*in an der Reihe. Es können so viele Durchläufe gemacht werden, wie in der definierten Jam-Zeit möglich sind.

Alle Läufe des **ORGANIZED JAM** und der **SINGLE RUN** werden für die Bewertung von den Judges berücksichtigt.

Olympisches Format

Dieses Format ist an die World Skate Rules angelehnt. In jeder Runde fahren die Teilnehmer zwei 45 Sekunden Runs und zusätzlich 5 eigenständig gewertete Tricks.

Bewertung

Beide Runs und die 5 einzelnen Tricks werden von den 5 Kampfrichtern auf einer Skala von 0 – 10.0 bewertet. Die je höchste und niedrigste Wertung werden gestrichen, während der Durchschnitt der übrigen drei Wertungen genommen wird, um eine Wertung je Run und Einzeltricks zu erstellen (7 Punktwertungen).

Die 4 besten Runs oder Einzeltricks (darunter mindestens die Wertung des besten Runs) werden addiert, um die Gesamtwertung von maximal 40 Punkten darzustellen.



1.8 ALLGEMEINER VERHALTENSKODEX DER JUDGES

„Jedes Mal, wenn ein Judge an einem Wettkampf teilnimmt, muss er sich professionell verhalten.“

■ Judges müssen alle Teilnehmer*innen fair und ohne Voreingenommenheit bewerten, unabhängig von vergangenen Eindrücken und ohne Rücksicht auf die nationale Zugehörigkeit, die Rasse, den Ruf oder den Sponsor der Teilnehmer*innen.

■ Die Nutzung von Schutzkleidung darf keinen Nachteil für Teilnehmer*innen darstellen.

■ Judges müssen am Wettkampfort pünktlich sein. Wenn es irgendwelche Probleme bezüglich des Reisens gibt, müssen Sie sich mit dem Head Judge über alle Medien in Verbindung setzen, bis der Head Judge über die Reise Probleme informiert ist und es Lösungen für die Probleme gibt.

■ Die Judges müssen sich dem Head Judge zur Verfügung stellen, um die erforderlichen Aufgaben wie gewünscht auszuführen. Jeder Judge unterstützt den Organisator bei Bedarf mit grundlegenden Standberichten.

■ Bei der Beurteilung muss sich jeder Judge an den Head Judge wenden, wenn es um Streitigkeiten und / oder Fragen im Zusammenhang mit der Beurteilung geht.

■ Alle Judges sollen bei allen Veranstaltungen dazu beitragen, eine positive Beurteilungsatmosphäre zu schaffen. Sie dürfen nicht mit anderen Judges oder dem Head Judge auf dem Stand oder vor Athleten, Offiziellen oder Veranstaltern diskutieren.

■ Judges dürfen während ihrer Tätigkeit nicht rauchen und weder vor noch während des Judging Drogen oder Alkohol konsumieren. Dies beinhaltet auch übermäßiges Trinken in der Nacht vor einem Wettbewerb.

■ Alle Judges dürfen keine Punkte, Ergebnisse oder Bewertungen mit den Wettkämpfern, den Zuschauern, den Medien und / oder den Mannschaftsführern während dem Wettkampf ohne Genehmigung des Head Judge diskutieren.

■ Alle Judges müssen mögliche Interessenkonflikte dem Head Judge gegenüber offen legen.

■ Ein Judge muss diskret und vernünftig in allen seinen Kommunikationen sein.

■ Ein Judge darf die Event-Ergebnisse nicht vor dem Wettkampf vorhersagen.

■ Ein Judge muss Kritik in Ruhe akzeptieren und in allen Situationen seine Gelassenheit bewahren.

■ Wenn gefordert, muss jeder Judge jederzeit Assistent für den Head Judge sein.

■ Alle Judges müssen in der Lage sein, effektiv und rechtzeitig zu urteilen. Ein Judge darf den Wettbewerb nicht absichtlich verzögern.



2.1 TRICKS*

Slides

Slides werden von Skatern mit einem Skateboard auf allen möglichen Stellen im Streetskating ausgeführt:

An einer Bushaltestelle auf einer Bank, an einer Mauer oder an einem sogenannten Handrail (Geländer an einer Treppe). Dazu gehören z. B. die Tricks Boardslide, Noseslide, Tailslide, Lipslide usw.

Ziel ist es, mit einem Skateboard auf den Kanten von Gegenständen oder auf Geländern von Treppen und Ähnlichem entlangzurutschen. Dabei gilt es, nicht mit den Rollen, sondern mit der Unterseite des Skateboards diesen Slide durchzuführen und danach wieder sicher auf den Rollen zu landen. Je länger der Slide ist und je mehr akrobatisches Geschick gezeigt wird, desto besser ist das Ergebnis.



Abb. oben: Ollie

Abb. u. rechts: Boardslide to fakie

Basistrick des modernen Skateboardens ist der Ollie

Es handelt sich bei diesem Trick um eine Technik, mit der durch die zeitliche und motorische Koordination von einem impulsgebendem, das Brett hochschnellen lassendem Tritt auf den hinteren Überstand (Tail) und führender Bewegung des vorderen Fußes über das Griptape mit dem Skateboard gesprungen werden kann. Obwohl das Skateboard mit dem Skater nicht verbunden ist, kann das Deck in der Flugphase des Sprunges durch diese Technik kontrolliert und gesteuert werden. Hierdurch können sogar Drehungen ausgeführt werden, wie z. B. der FS 180°.

Der Ollie wurde von Alan „Ollie“ Gelfand fand zunächst in der Halfpipe, als sogenannter „No Hand Air“ – einem Luftsprung in der Halfpipe, wobei das Deck nicht mit einer Hand unter den Füßen fixiert wurde – erfunden und angewandt. Später wurde der Ollie von Rodney Mullen auf flaches Terrain und das Streetskaten übertragen, zum sogenannten Pop Ollie, weil durch das Poppen (= ruckartiges Treten des Tails) man auch auf flachen Straßen springen kann. Wenn man heute von einem Ollie spricht, ist für gewöhnlich der Ollie Rodney Mullens gemeint. Die Zusätze „Flat Ollie“ oder „Pop Ollie“ sind sehr selten.

Der Ollie ist der erste Trick den man beim Skateboarding lernen sollte und die Grundlage für alles weitere. Auch wenn der Ollie nichts anderes als ein einfacher Sprung ist, wird man diesen Standard immer brauchen und im besten Falle nie wieder verlernen.



Rider: S. Seeleuther, Location: Miniramp Burgau (Bayern), Foto: B. Ali

*Auf dieser und den folgenden Seiten werden lediglich Basic Tricks und Auszüge dargestellt und beschrieben. Eine ausführliche Auflistung mit Beschreibung finden Sie online unter:

<https://skateboarddeutschland.de/tricktionary>

2.1 TRICKS

Grind

Beim Skateboarden bezeichnet es das Entlangrutschen mit zwei oder nur einer Achse eines Skateboards an einem Rail oder Curb. Dabei wird abhängig von der Ausrichtung des Brettes zur Kante und der benutzten Achse zwischen verschiedenen Variationen unterschieden (50-50, 5-0, Nosegrind, K-Grind, Saladgrind, Smithgrind etc.). Wird nicht auf den Achsen, sondern auf dem Brett gerutscht, nennt man dies einen Slide.

Flip | Shove It

Die Namensgebung der Skateboardtricks im gegenwärtigen Skaten bestimmt sich in der Regel aus den mit dem Skateboard ausgeführten Sprung- und Flugbewegungen, wozu meistens Drehungen des Decks um die Längsachse – Fliptricks – oder um die senkrechte Mittelachse – Shove-its – und auch die Kombination von beidem gehören. Namensgebend sind auch die Bewegungen des Fahrers in Bezug auf sein Board, aus der Stellung des Fahrers zum angesprungenen Hindernis sowie aus den Bewegungen am Hindernis selbst.

Grab | Air

Bei einem Grab Trick berührt der Fahrer während eines Sprungs mit einer oder beiden Händen das Skateboard (beispielsweise ein Nosegrab, bei dem die Spitze des Boards berührt wird).

Wer einen Air macht, fliegt mit seinem Brett in die Luft, um dann zu tricksen. Vor dem Air holt der Skater Schwung, etwa über eine Rampe oder Halfpipe. Wenn man vom Boden aus mitsamt dem Skateboard in die Luft springt - etwa beim Ollie - gilt dies nicht als Air.

Handplant

Ein Handplant ist eine Art Handstand. Jeder Plant setzt einen Air voraus, der Arm unterstützt die Entwicklung und Ausführung des Tricks. Man stemmt sich nicht in die vertikale Lage des Plants sondern nutzt den Schwung des Airs.

Der Einstieg in die Handplants ist ein „Invert“. Hier greift die vordere Hand die Vorderkante des Boards, die hintere wird ans Coping „gepflanzt“. Beim sog. „Eggplant“ greift hingegen die hintere Hand die Vorderkante des Boards und die vordere greift an das Coping.

Abb. unten: Frontside 5-0



Rider: S. Seeleuther, Location: Miniramp Burgau (Bayern), Foto: B. Ali

TRICK-ERKENNUNG

Ein Trick ist jedes Manöver, das ein Fahrer ausführt. Um einen Trick zu beurteilen und richtig zu beschreiben, muss der Trick zerlegt werden und jede der verschiedenen Komponenten muss definiert werden.

Tricks können im „Flat“, auf „Curbs“, auf „Banks“ oder „Rampen“, auf dem „Coping“ (an Quarterpipes) oder in der Luft ausgeführt werden. Die meisten Tricks sind Sprünge in Kombination aus Rotation (auch „Flip“-Tricks genannt) mit „Rails“, „Curbs“ oder auch „Rampen“, die in Bewegungstricks und Landungsphase unterteilt sind.

Instabilitäten

Die verschiedenen Phasen müssen sorgfältig beobachtet werden. In welcher Phase hat der Fahrer den Fehler gemacht? Wenn der Fahrer in der Startphase einen Fehler macht, wird die Reduzierung der Punkte wesentlich stärker sein, als wenn die Instabilität in der Landephase gefunden wird.

Beispiele für Instabilitäten

■ *Handberührung*

Der Fahrer berührt den Boden oder die Rampe mit ein oder zwei Händen, um die Kontrolle Landungsphase wiederzuerlangen.

■ *Mr. Wilson*

Der Fahrer hat zu viel Gewicht auf dem Rücken und verliert das Gleichgewicht. Das Skateboard schießt nach vorne und der Teilnehmer fällt auf den Boden.

■ *Sketchy*

Der Fahrer löst den Trick falsch aus und verliert das Gleichgewicht und die Kontrolle über den gesamten Trick. Der Fahrer winkt mit den Armen oder erzwingt plötzlich die Landung des Tricks.

■ *Unsicherheit im Flat*

Geschwindigkeitskontrolle und allgemeine Instabilität im Flat, wodurch der Fahrer die Linie oder Geschwindigkeit verliert.

■ *Bail*

Der Fahrer verliert die Kontrolle über den Trick und stürzt oder landet auf einem oder beiden Füße.

■ *Slam*

Der Fahrer stürzt und es besteht der Verdacht auf Verletzung. Der Run ist damit unterbrochen.



2.2 FAHRTRICHTUNG

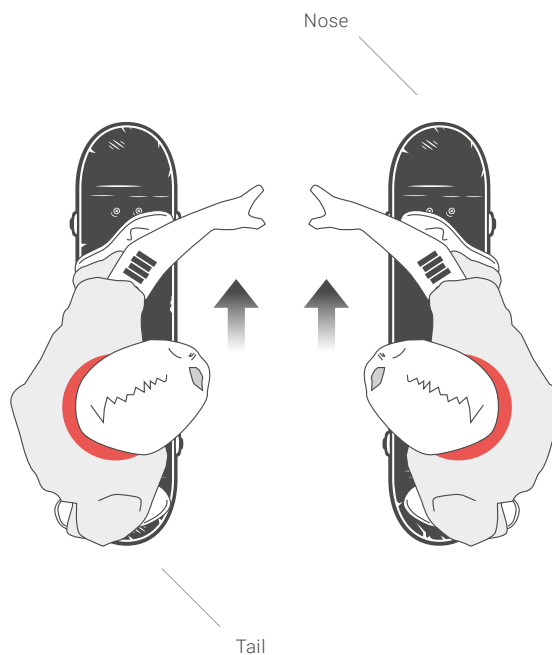
Ein wesentlicher Bestandteil jedes Tricks ist die Fahrtrichtung. Das Anfahren auf ein „Obstacle“ muss als Teil des Tricks berücksichtigt werden. Ob die Fahrtrichtung „Switch“ ist, einschätzen zu können, hilft ein Blick in die Starterlisten des Scoringystems oder in die ausgedruckten Starterlisten.

Regular

Der Fahrer hat den linken Fuß vorne („Regular“). Sie sind in Grundstellung und fahren vorwärts.

Goofy

Der Fahrer hat den rechten Fuß vorne („Goofy“). Sie sind in Grundstellung und fahren vorwärts.



VARIATION

Die Variation der Fahrtrichtung und Fußstellung erhöhen Spektrum und Schwierigkeit der Tricks.

Fakie

Der Fahrer hat seinen hinteren Fuß vorne. Sie sind immer noch in der Grundstellung und ihr Körper schaut nach vorne, fährt aber „Fakie“ und bedeutet, einen Trick mit dem „Tail“ rückwärts zu machen.

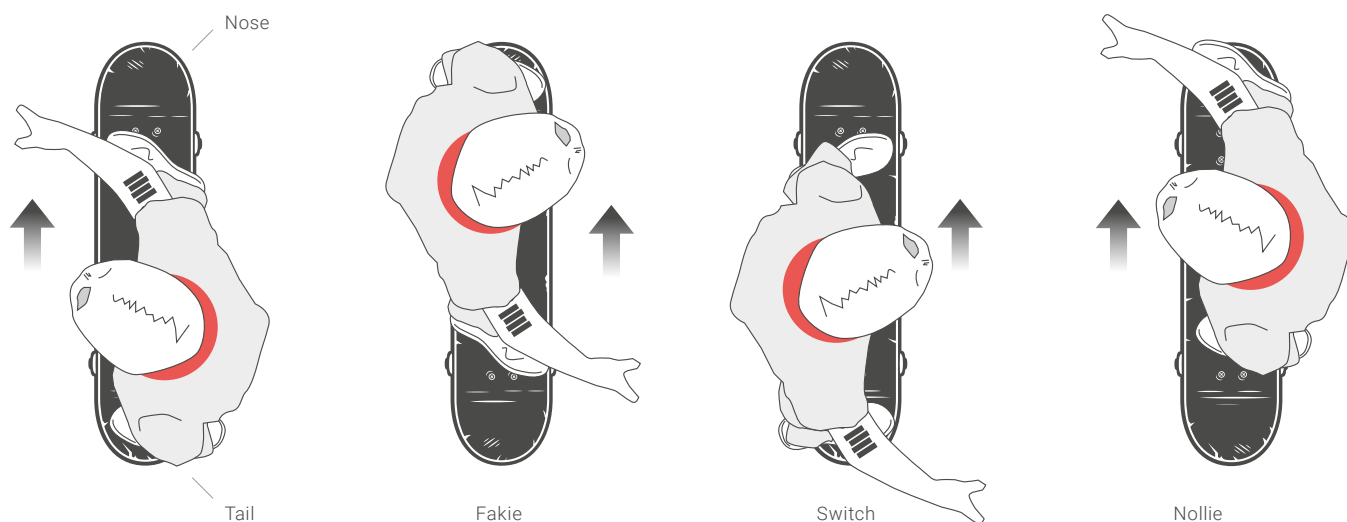
Switch

Der Fahrer hat seinen hinteren Fuß vorne. Sie spiegeln Ihre eigentliche Grundposition. Ein „Goofy“ Fahrer ist jetzt in der Grundposition eines „Regular“ Fahrers und umgekehrt. Einen „Switch“ Trick zu machen und die Grundposition zu wechseln erfordert ein hohes Maß an Training und Konzentration und gehört zu den schwierigsten Trick-Variationen. Es ist auch eine Frage der Ausführung und Gewichtsverteilung.

Nollie

Der Fahrer steht in Grundstellung. Alle Tricks werden über die Nose gepoppt und werden in der Vorwärtsbewegung „switch“ ausgeführt. Die Erklärung der „Ollie“ kommt über die „Nose“.

Abb. u. ausgehend von der Fußstellung „Goofy“ (rechter Fuß vorne):



2.3 ROTATIONEN

Rotation Oberkörper

Es gibt zwei Drehrichtungen, „Frontside“ und „Backside“. Beim Skaten sieht man die Rückseite des Skaters, wenn er eine „Backside Air“ macht. „Frontside Airs“ sind genau umgekehrt.

Frontside

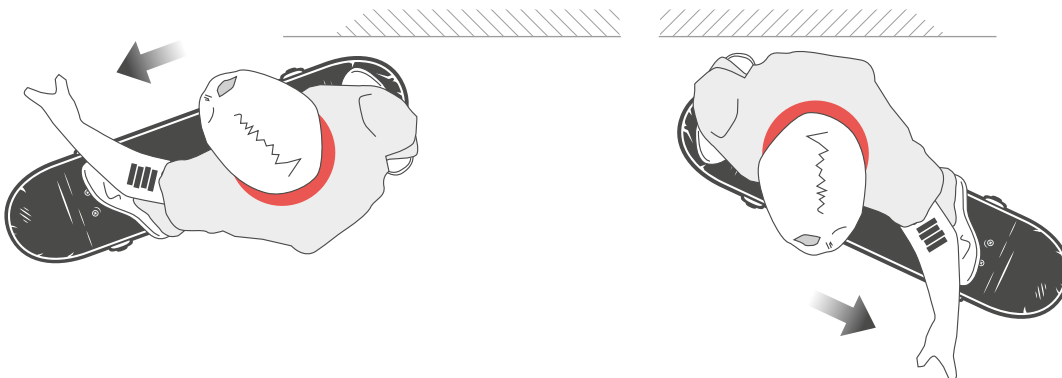
Wenn eine „Frontside“-Rotation durchgeführt wird, dreht sich der Fahrer entlang der horizontalen Achse. Die Frontseite ihres Torsos wird für die „Judges“ sichtbar, wenn sie auf dem Table (Plattform) der Quarter (Quarterpipe, Miniramp, Vertramp/Halfpipe) sitzen. In der Halfpipe sind alle Frontside-Rotationen in Blickrichtung des Tables. Bei einem Frontside Approach von Rails, Curbs und Ledges hat man das Obstacle vor sich.

Backside

Wenn eine „Backside“-Rotation durchgeführt wird, dreht sich der Fahrer entlang der horizontalen Achse. Der Rücken ist der erste Teil des Körpers, der für die Judges sichtbar wird, wenn sie auf dem Table (Plattform) der Quarter (Quarterpipe, Miniramp, Vertramp/Halfpipe) sitzen. In der Halfpipe sind alle Backside Rotationen in Blickrichtung des Flats. Bei einem Backside Approach von Rails, Curbs und Ledges hat man das Obstacle in seinem Rücken.



Coping / Curb / Ledge / Rail



Fußstellung: Regular

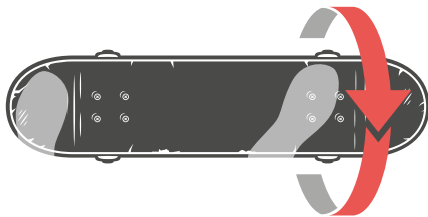
2.3 ROTATIONEN

Rotationen des Skateboards

Hier sprechen wir von Tricks, bei denen sich das Board um die eigene Achse zwischen oder unter den Beinen des Fahrers dreht.

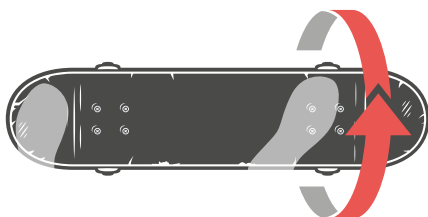
Flip

Kickflip – Der Skater zieht das Board wie beim „Ollie“ hoch und den vorderen Fuß vom Board, so dass sich das Board 360° um die Längsachse zum Skater hin dreht. Sobald sich das Board einmal gedreht hat und der Skater wieder landet, ist der Kickflip vollendet. Sobald sich das Board, ohne mit dem Fuß nochmal zu ziehen, ein zweites Mal dreht, heißt der Trick Double Kickflip, bei drei Mal Triple Kickflip und bei vier Mal Quadruple Kickflip usw.



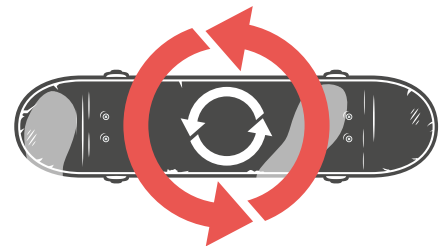
Variation

Wird die Längsdrehung in umgekehrter Richtung durchgeführt, „flipped“ man den Trick mit der Ferse (Heel). Davon leitet sich logischerweise der Name „Heelflip“ ab.



Shove it

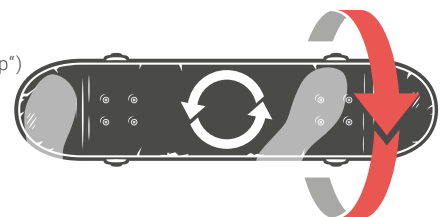
Der Shove-it ist ein Basistrick, bei dem sich das Brett nur waagrecht dreht (ohne Ollie) und der Körper in seiner Position bleibt. Der sog. „Pop Shove it“ wird Frontside um 180° gedreht und wie der Name es schon sagt - mit einem Ollie „gepoppt“. Weitere Varianten sind 360° Shove it's, Big Spin, Bigger Spin, Late Shove it, ...



Kombination

Durch die Kombination von Rotationen der Längs- und Quersachse erhält man eine Anzahl von ca. 20 Fliptricks die wiederum gepaart mit der Fußstellung (Switch, Fakie, Nollie) sowie Grinds/Slides ein gigantisches Spektrum ermöglichen.

Beispiel: 360° Flip („TreFlip“) als Kombination mit jeweils 360° der Längsachse im und 360° der Quer-Achse gegen den Uhrzeigersinn.



TRICKVARIATIONEN

Aus Kombination von Fahrtrichtung, Rotationen des Boards (längs, quer) und Körpers sowie Grinds, Slides und Aneinanderreihung entstehen schier unendliche Variationen.

Hier ein kleiner Auszug.

Fußstellung	Rotationen	Shove it	Flip	Grind	Slide	Kombination	
„Normal“ Switch Fakie Nollie	BS* FS*	180°	Shove it	Pressure	50-50	Nose	In Out To Fakie Manual One-Foot Benihana
		360°	Pop Shove it	Kick	5-0	Board	
		540°	Varial Shove it	Heel	Nose	Lip	
		720°	Big Spin (360°)	360° Kickflip	Crooked	Tail	
		900°	Bigger Spin (540°)	Varial (fs 180°)	Pivot	(Tail)Blunt	
			Late Shove it	Hard	Salad	Noseblunt	
				Under	Smith		
				Late	Feeble		
				Laser	Hurricane		
				Inward			

Beispiel anspruchsvoller Tricks der Neuzeit

Halfcab Kickflip (into) Crooked Grind (to) Nollie Heelflip (Out)

* BS = Backside
FS = Frontside



Hier noch weitere Tricks (Auszug) die nicht den Bereichen Flip und Shove it zuzuordnen sind.

Liptricks
Drop-in
Rock 'n' Roll (Variante: Frontside)
Rock to fakie
Disaster (z. B. Kickflip to Disaster)
Layback (Grind/Slide/Air)
Sugarcane stall (z. B. BS Disaster to)
Sugar Cane (Ollie 270° to Smith)
New Deal
...

Weitere Tricks die ausschließlich am Rand (sog. „Lip“) der „Quarters“ (und teilw. auch „Banks“) gemacht werden und deswegen auch „Liptricks“ genannt werden. Sie können wiederum mit allen anderen Tricks kombiniert werden.

Sonstige
Impossible
No comply
Boneless
Sweeper
Wallride
Airwalk
...

Handplants	Ausführung
FS Invert	Vordere Hand am Board, hintere am Coping
Eggplant	Indy Air Handplant
Sad Plant	Tweaked Invert
Elguaral	Invert, fakie angefahren (360°)
Andrecht	Backside Air BS Grab
Miller flip	FS Invert flipped around to fakie
Phillips 66	Fakie FS 360° Invert
Tuck-knee	Japan Air Grab, tweaked
Layback Air	FS Invert, Slob Grab

Bekannteste Varianten der Handplants. Kombinationen und besondere Ausführungen sind „Straight Legged“, „One-footed“ oder sogar mit einem „Varial“ (Shove it mit der Hand gedreht). Schwierigere Ausführungen des Inverts sind mit gestreckten Beinen („Straight Legged“) oder einem Bein weggestreckt („One-Foot“). Der einfache Layback Air kann „to Rock“, „to Tail“, „to Revert“ oder „to fakie“ variiert werden.



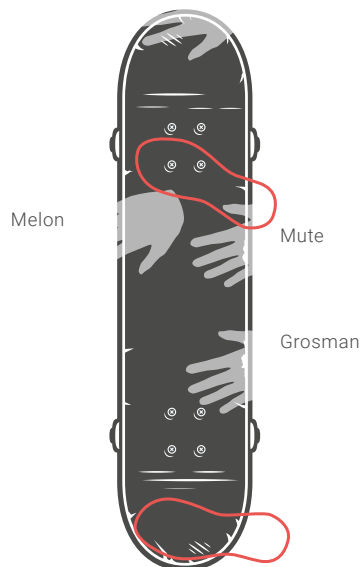
GRABS

Ein weiterer Bereich der Tricks sind „Grabs“, bei denen man das Board mit der Hand greift und zur Seite, nach vorne oder nach hinten zieht. Einige können in der Disziplin „Street“, andere hingegen ausschließlich bei „Park“ ausgeführt werden.

Vordere Hand	Ausführung
Nosegrab	Nose mittig gegriffen
Mute	Zwischen den Achsen (toe side)
„Melon“ (Melancholy)	Zwischen den Achsen (heel side)
Grosman	Stalefish mit der vorderen Hand

Hintere Hand	Ausführung
Tailgrab	Tail
Crail	Nosegrab mittig
Indy	Am hinteren Bein vorbei an Vorderkante
Stalefish	Am hinteren Bein vorbei an Hinterkante
Roastbeef	Stalefish zwischen den Beinen hindurch

Nosegrab



Crail

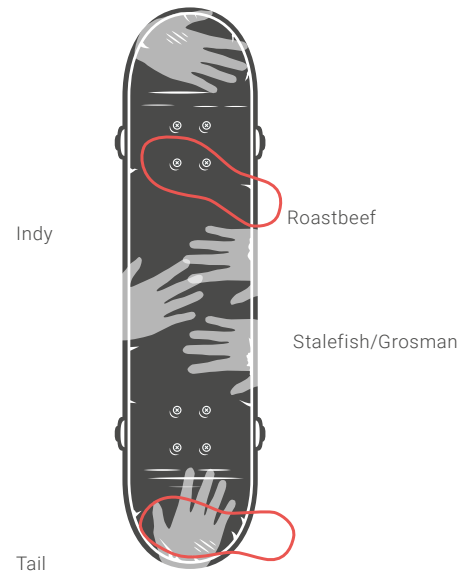
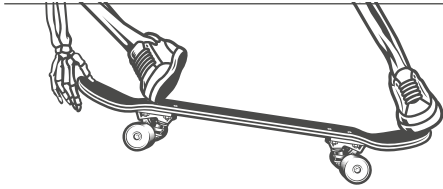


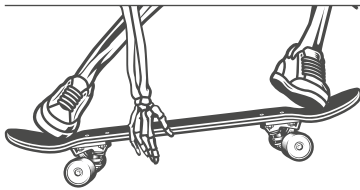
Abb. oben: Stance/Fußstellung = Goofy

VORDERE HAND



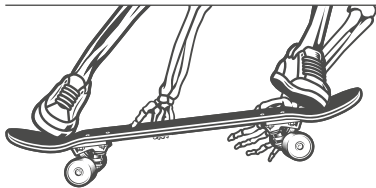
Nosegrab

Nose mittig gegriffen



Mute

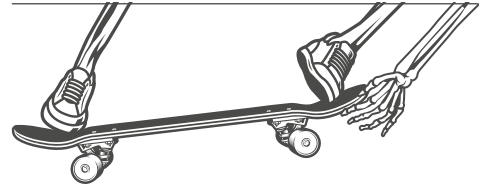
Mittig an der Vorderkante (toeside)



Melon

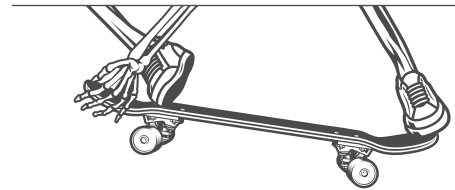
Mittig an die hintere Boardkante gegriffen, möglichst getweaked

HINTERE HAND



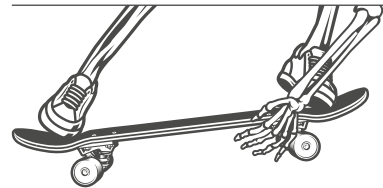
Tailgrab

Tail mittig gegriffen



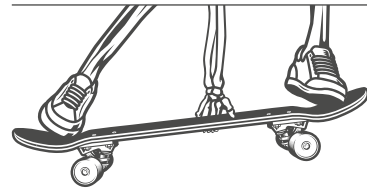
Crail

Nosegrab mittig



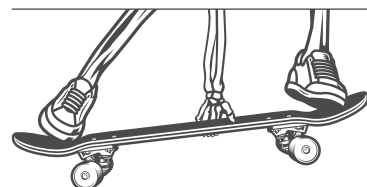
Indy

Am hinteren Bein vorbei an Vorderkante gegriffen (zw. den Beinen: „Stinkbug“)



Stalefish

Um das hintere Bein an die hintere Kante des Boards gegriffen.



Roastbeef

Stalefish von vorne zwischen den Beinen an die hintere Kante des Boards gegriffen.

Die geläufigsten Airs, die in dieser Ausführung ausschließlich in der Disziplin „Park“ Anwendung finden und ursprünglich in der Ver tramp entwickelt wurden.

Air-Varianten	Ausführung
Slob Air	Backside Mute Air
Japan Air	Mute Air, getweaked (Tuck-knee)
Madonna	One-footed Lien to tail
Gaytwist	Caballerial Mute Grab (Caballerial = fakie 360° air)
McTwist	540° Mute grab mit Vorwärtssalto
Lien Air	Frontside Air BS Nosegrab
Method Air	Backside Air BS Nosegrab
Madonna	One-footed Lien (Air) to Tail
Judo Air	Nosegrab, Frontfoot kicked off (toeside)

Rider: L. Jansen, Location: Festcup Karlsruhe, Foto: Michael Termer



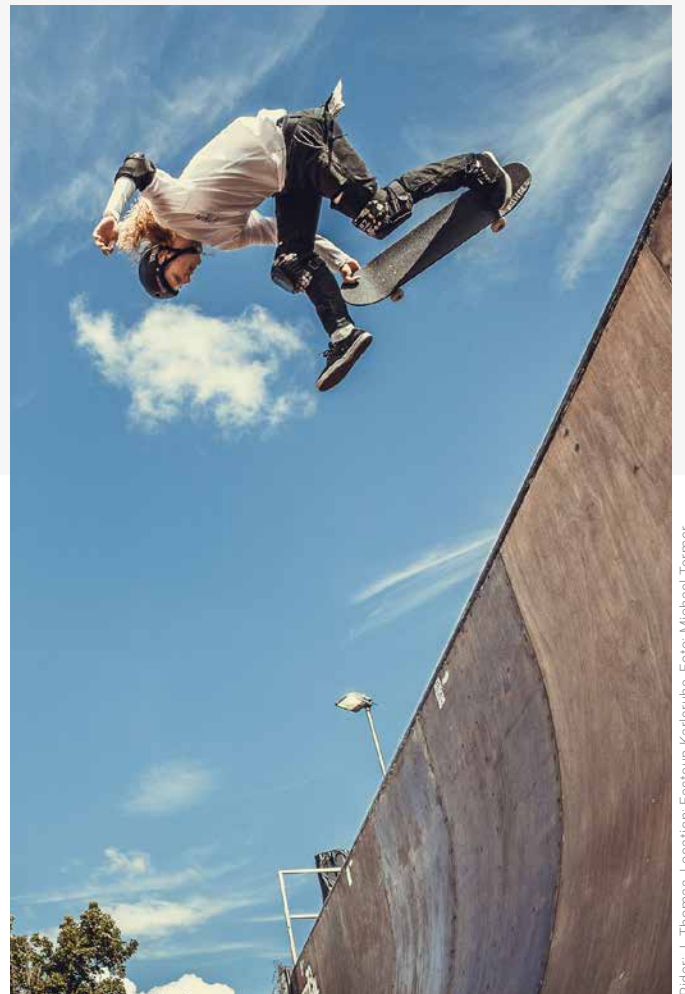
Abb. oben: FS Crailslide

Abb. oben rechts: BS Eggplant

Abb. rechts unten: Judo Air

STYLE AND
AIRTIME

Rider: S. Busam, Location: Festcup Karlsruhe, Foto: Michael Termer



Rider: J. Thomas, Location: Festcup Karlsruhe, Foto: Michael Termer

IMPRESSUM



Beschlossen am 17.11.2018 durch die
ehemalige Sportkommission
Skateboard/Longboard (SKSLB).

skateboarddeutschland.de
facebook.com/skateboarddeutschland
instagram.com/skateboarddeutschland

Die Sportkommission arbeitete seinerzeit
notgedrungen unter dem Dach
des DRIV. Ein eigenständiger Verband
wird angestrebt.

Skateboarding ist mehr als nur eine Sportart – und benötigt eigentlich auch keine Bindung an einen Verein. Viele skaten täglich auf öffentlichen Plätzen oder Straßen und gelegentlich besuchen sie auch Skatehallen, die von privaten Anbietern, Jugendhilfeträgern und manchmal auch von Vereinen betrieben werden.

Allerdings bekommt man im deutschen System der Sportförderung in der Regel nur eine Unterstützung und staatliche Förderung, wenn man sich gemeinnützigen Vereinen anschließt oder selbst welche gründet. In vielen Fällen reicht aber auch das nicht aus, es wird erwartet, dass diese Vereine auch die Mitgliedschaft im Stadt- oder Landessportbund anstreben.

Seit der Entscheidung des IOC, dass Skateboarding mit den Disziplinen Street und Park eine vorübergehend olympische Disziplin in Tokyo 2020 sein wird, hat es eine Fülle von neuen Vereinsgründungen gegeben. Zugleich mußte geklärt werden, welcher Nationale Spitzenverband im DOSB diese Sportart aufnimmt und damit auch auf nationaler Ebene ein Ansprechpartner wird.

In Deutschland kam dafür nur der Deutsche Rollsport und Inline Verband (DRIV) in Frage, der bereits 7 andere Disziplinen auf Rollen organisiert. 2016 wurde daher eine Skateboardkommission auf nationaler Ebene gegründet und der Beitritt zum DRIV beschlossen.

Bis Anfang Juni 2020 waren ca. 3.200 Skateboarder*innen in zahlreichen Vereinen aus mehr als 15 Bundesländern im DRIV zusammengeschlossen. In jedem Land wurde eine Person durch die Skateboardvereine bestimmt, die ihre Interessen in dieser nationalen Sportkommission vertrat.

Zu den Aufgaben der Sportkommission Skateboard gehörte unter anderem die Regelung der nationalen Contests, wie zum Beispiel die Planung und Veranstaltung der Offiziellen Deutschen Meisterschaften. Das vorliegende Judge Manual unterstützte diese Bemühungen durch klare Vorgaben zum Reglement. Nach Auflösung der SK wird die nun frei agierende Interessengemeinschaft der Landesfachwarte diese Unterlagen für Wettkampf-Seminare verwenden. Mehr Informationen über unsere aktuelle Arbeit findet ihr auf unserer Webseite, bei facebook und instagramm.

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung von SKD unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung. © 2020

ViSdP: Hans-Jürgen Kuhn (ehem. SK-Vorsitzender)
Text: David Suhari, Mirko Holzmüller
Lektorat: Hans-Jürgen Kuhn
Satz und Gestaltung: Benjamin Ali
Fotos: Michael Termer (S. 26), B. Ali (S. 15, 16, U4)



Erstausgabe
15.01.2019

Text
David Suhari, Mirko Holzmüller

Satz und Gestaltung
Benjamin Ali

AUSGABE
2 | 2020

Redaktionelle Bearbeitung
Hans-Jürgen Kuhn

JUDGE MANUAL GERMANY

SKATEBOARD

