کتابچه راهنمای داوران

SNOWBOARD & FREESKI PARK & PIPE JUDGES HANDBOOK

فدراسیون اسکی و ورزش های زمستانی

گردآوری و تدوین : داوود سلیانچی

بهمن ماه ۱۴۰۳

پیش‌گفتار :

امروزه ورزش‌های زمستانی به عنوان یکی از جذاب‌ترین و هیجان‌انگیزترین رشته‌های ورزشی در سطح جهانی شناخته می‌شوند و در کنار سرعت و دقت، نیازمند تبحر، مهارت، و توانمندی‌های خاص هستند. اسکی، به ویژه در عرصه رقابت‌های ملی و بین‌المللی، نه تنها به توانمندی ورزشکاران بلکه به دانش و دقت داوران بستگی دارد. داوری در اسکی به عنوان یکی از ارکان اصلی برگزاری مسابقات، نقشی حیاتی در ایجاد فضایی منصفانه، حرفه‌ای و ایمن برای ورزشکاران ایفا می‌کند.

در ورزش‌هایی مانند اسکی، که به طور طبیعی سرعت و هیجان از ویژگی‌های برجسته آن است، داوران باید با دقت و هوشیاری بالا، تمامی جنبه‌های فنی و شرایط محیطی را مورد ارزیابی قرار دهند. داوری در اسکی تنها به ارزیابی حرکت‌ها و تکنیک‌های ورزشکاران محدود نمی‌شود، بلکه شامل نظارت بر شرایط جوی، انضباط مسابقه، رعایت اصول ایمنی و تأمین سلامت ورزشکاران است. در این میان، آگاهی از قوانین روز دنیا، تسلط بر معیارهای استانداردهای بین‌المللی و توانایی تصمیم‌گیری سریع و دقیق از مهم‌ترین ویژگی‌های داوران به شمار می‌رود.

در فدراسیون اسکی و ورزش‌های زمستانی جمهوری اسلامی ایران، همواره تلاش کرده‌ایم تا شرایطی فراهم آوریم که داوران با برخورداری از آموزش‌های جامع و استفاده از جدیدترین تکنولوژی‌ها، بتوانند به بهترین نحو ممکن مسابقات را نظارت کرده و عدالت را در رقابت‌ها برقرار کنند. در این راستا، آشنایی با تغییرات و به‌روزرسانی‌های قوانین داوری، همگام با تحولات جهانی، به داوران کمک می‌کند تا در هر شرایطی، بهترین عملکرد خود را ارائه دهند.

کتاب حاضر با هدف ارتقاء سطح دانش و مهارت‌های داوران اسکی تهیه شده است. این اثر در نظر دارد تا با ارائه نکات کلیدی، قوانین، و شیوه‌های صحیح داوری، به داوران عزیز کمک کند تا با اطمینان خاطر و دقت بالا به ارزیابی عملکرد ورزشکاران بپردازند. همچنین، این کتاب به ما یادآوری می‌کند که داوری در اسکی نه تنها مسئولیت سنگینی است، بلکه فرصتی است برای ارتقای کیفیت مسابقات و حفظ سلامت ورزشکاران.

در نهایت، این کتاب یادآور این نکته است که در هر رقابتی، داوری به معنای ایجاد فضایی عادلانه برای تمام رقبا است. داوران باید همیشه با نگاه بی‌طرفانه، تصمیمات خود را اتخاذ کنند و با انجام درست وظایف خود، به توسعه ورزش اسکی و سایر ورزش‌های زمستانی در کشور عزیزمان ایران کمک کنند.

امیدوارم این اثر، راهی باشد برای پیشرفت و تعالی داوری اسکی در کشور و گامی مؤثر در جهت رشد این ورزش مهیج و پرطرفدار.

مهران تیشه‌گران

سرپرست فدراسیون اسکی و ورزش‌های زمستانی جمهوری اسلامی ایران

مقدمه‌ای :

اسکی یکی از رشته‌های پرهیجان و تکنیکی است که نیازمند مهارت‌ها و توانایی‌های خاصی از سوی ورزشکاران است. در این ورزش، هر حرکت و هر تصمیم ممکن است تأثیر زیادی بر نتیجه نهایی مسابقه داشته باشد، بنابراین اهمیت داوری در اسکی غیرقابل انکار است. داوری در اسکی به عنوان یک فرایند پیچیده و دقیق، مستلزم درک عمیق از قوانین، مهارت‌های فنی، و حتی شرایط جوی و محیطی است. این شرایط خاص، چالش‌های منحصر به فردی برای داوران ایجاد می‌کند که لازم است بتوانند در لحظات بحرانی، تصمیمات درست و دقیق اتخاذ کنند.

در مسابقات اسکی، داوران نقش تعیین‌کننده‌ای در ارزیابی عملکرد ورزشکاران دارند. آن‌ها باید بر اساس معیارهای مشخص و استانداردهای جهانی، نظیر سرعت، تکنیک، و دقت در اجرای حرکات، امتیازدهی کنند. این امتیازدهی تنها در مورد تکنیک‌های اجرای اسکی نیست، بلکه شامل رعایت نکات ایمنی، انضباط ورزشی، و همچنین نظارت بر شرایط مختلف مسابقه مانند وضعیت برف، شیب مسیر و حتی شرایط آب و هوایی نیز می‌شود. به عنوان مثال، در رقابت‌های اسکی آلپاین، داوران باید توانایی تشخیص اینکه یک ورزشکار به درستی در مسیر حرکت کرده است یا خیر، و همچنین برآورد نحوه عبور از دروازه‌ها و سرعت دقیق او را داشته باشند.

یکی از ویژگی‌های مهم داوری در اسکی، توانایی تصمیم‌گیری سریع و دقیق است. در حالی که مسابقات اسکی در سرعت‌های بسیار بالا و در شرایط سخت برگزار می‌شود، داور باید بتواند در چند ثانیه، تصمیماتی تأثیرگذار بگیرد که نه تنها عدالت را در مسابقه حفظ کند، بلکه باعث ایمنی ورزشکاران نیز بشود. در این راستا، استفاده از فناوری‌های پیشرفته مانند دوربین‌های سرعت‌سنج و سیستم‌های زمان‌سنجی دقیق به داوران کمک می‌کند تا تصمیمات خود را با دقت بیشتری اتخاذ کنند.

داوران اسکی باید علاوه بر دانش فنی و آشنایی کامل با قوانین، مهارت‌های ارتباطی و مدیریتی مناسبی نیز داشته باشند. تعامل صحیح با ورزشکاران و مربیان، مدیریت شرایط اضطراری و برقراری نظم در محیط مسابقه، از وظایف مهم داوران به شمار می‌آید. این نکات به ویژه در مسابقات گروهی و مسابقات تحت فشار، نقش مهمی در ایجاد فضای مناسب برای رقابت ایفا می‌کند.

یکی دیگر از جنبه‌های مهم داوری در اسکی، رعایت انصاف و بی‌طرفی است. داور باید بدون توجه به پیشینه، ملیت یا محبوبیت یک ورزشکار، تنها بر اساس عملکرد او و قوانین موجود، تصمیم بگیرد. این ویژگی به ویژه در مسابقات بین‌المللی از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است، جایی که رقابت‌ها با تنوع فرهنگی و رقابتی گسترده‌ای روبرو هستند.

در نهایت، داوری در اسکی تنها به معنای قضاوت در مورد حرکات فنی نیست، بلکه شامل حفظ امنیت و سلامت ورزشکاران، مدیریت شرایط خاص آب و هوایی، و تضمین رعایت اصول اخلاقی در طول مسابقات نیز می‌شود. با این تفاسیر، داوری در اسکی علاوه بر نیاز به مهارت‌های فنی، مستلزم داشتن توانمندی‌های اخلاقی و حرفه‌ای است که داوران باید آن‌ها را همواره در نظر داشته باشند تا به بهترین نحو ممکن از رقابت‌ها حمایت کنند.

وظایف و حقوق داوران در ارزیابی و اعلام نتایج

- داوران باید برای ارزیابی دقیق و شفاف عملکرد رقابت‌کنندگان، از برگه‌های استنو استفاده کنند و اطمینان حاصل کنند که تمامی نتایج به طور صحیح و بر اساس معیارهای از پیش تعیین‌شده محاسبه می‌شوند .
- داوران باید با دقت به جزئیات مسابقه توجه کنند و در ارزیابی‌ها هیچ‌گونه تعصب یا تبعیض نداشته باشند .
- نتایج باید بر اساس معیارهای فنی، استقامت، دشواری حرکات و اجرای صحیح آن‌ها به طور کامل و عادلانه اعلام شوند .
- داوران موظف هستند که از تمامی ابزارهای موجود مانند برگه‌های استنو و دستگاه‌های ثبت‌نتایج برای کمک به محاسبه و تأیید نتایج استفاده کنند .

- در صـــورت بروز هرگونه اعتراض رســـمی به نتایج، داوران باید با رئیس داوران و هیئت داوری همکاری کرده و برای بررسی دقیق‌تر و حل اختلافات به آن‌ها کمک کنند.

معیارهای داوری

- داوران باید از معیارهای مشـــخص و اســـتاندارد برای ارزیابی حرکات و عملکرد رقابت‌کنندگان اســـتفاده کنند. این معیارها باید شامل مواردی چون دشواری حرکات، اجرای صحیح، زمان‌بندی و هماهنگی، تعادل و سرعت باشد .
- داوران باید بر اساس سطح رقابتی مسابقه، معیارهای داوری خود را تطبیق دهند. برای مثال، در مسابقات مبتدی، داوری باید بر اصـــول ابتدایی و اطمینان از ایمنی و انجام صـــحیح حرکات متمرکز شـــود، در حالی که در مســـابقات حرفه‌ای و قهرمانی، داوران باید به پیچیدگی و خلاقیت حرکات توجه بیشتری داشته باشند .
- همچنین، داوران باید به تغییرات روندها و تکنیک‌های جدید در هر فصـــل رقابت‌ها آگاه باشـــند و این آگاهی را در ارزیابی‌های خود مدنظر قرار دهند.

ارتباطات و سیاست‌های اطلاعاتی

- تمامی داوران باید اطلاعات رقابت‌ها، از جمله مسیرها، شرایط محیطی و تغییرات احتمالی در برنامه، را تنها از طریق رئیس داوران یا هماهنگ‌کنندگان مجاز دریافت کنند .
- تمام اطلاعات باید به صـــورت یکســـان و عادلانه بین تمامی داوران و رقابت‌کنندگان در دســـترس باشـــد تا از بروز نابرابری در ارزیابی‌ها جلوگیری شود .
- جلسات رسمی مانند جلسات رهبران تیم‌ها و جلسات با رقابت‌کنندگان باید به طور شفاف و شایسته برگزار شوند تا تمامی طرف‌های مرتبط از اطلاعات و شرایط یکسان بهره‌مند شوند.

نظارت و بازرسی

- رئیس داوران باید به طور مداوم بر روند مسابقات و ارزیابی‌ها نظارت داشته باشد تا اطمینان حاصل شود که همه داوران مطابق با معیارهای حرفه‌ای عمل می‌کنند و هیچ‌گونه اشتباهی در ارزیابی‌ها رخ نمی‌دهد .
- در صـــورت لزوم، رئیس داوران باید با داوران فردی و گروهی مشـــورت کند تا به بررسی دقیق‌تر نتایج پرداخته و مشکلات احتمالی را برطرف کند .
- همچنین، داوران باید آماده باشـــند تا پس از پایان رقابت‌ها و اعلام نتایج، هرگونه ســـوال و اعتراضی که از ســـوی رقابت‌کنندگان یا تیم‌ها مطرح می‌شود را با دقت بررسی کرده و به رئیس داوران اطلاع دهند.

آموزش و به‌روزرسانی مستمر

- تمامی داوران باید به طور منظم در دوره‌های آموزشی و کارگاه‌های به‌روزرســـانی شرکت کنند تا از جدیدترین تغییرات قوانین، تکنیک‌ها و معیارهای داوری مطلع شوند .
- داوران باید همیشـــه آمادگی پذیرش تغییرات و اصـــلاحات در روند داوری را داشـــته باشـــند و به عنوان عضـــوی از تیم داوری، به ارتقاء کیفیت و دقت در ارزیابی‌ها کمک کنند • .دوره‌های آموزشی می‌توانند شـــامل بازبینی قوانین جدید، تجزیه و تحلیل اشـــتباهات داوری گذشـــته، بهبود مهارت‌های تصـــمیم‌گیری و آشـــنایی با ابزارهای جدید برای ارزیابی بهتر باشند.

تعهد به استانداردهای جهانی

- داوران باید بر اســاس اســتانداردهای بین‌المللی FIS در تمامی مســابقات بین‌المللی عمل کنند و به قوانین و مقررات موجود در فدراسیون‌های جهانی پایبند باشند .
- در صورتی که یک قاضی نتواند این استانداردها را رعایت کند، ممکن است مورد بازبینی و بازخواست قرار گیرد و از رقابت‌ها کنار گذاشته شود • .همچنین، داوران باید همیشه از ابزارهایی که توسط فدراسیون‌ها تأسیس شده است برای ارزیابی دقیق و منصفانه استفاده کنند تا از برگزاری رقابتی عادلانه و شفاف اطمینان حاصل شود.

مسئولیت‌های رئیس داوران در ارتباط با تیم داوری

- رئیس داوران باید به هماهنگی موثر بین تمامی اعضــای تیم داوری توجه کند و اطمینان حاصــل کند که همه داوران وظایف خود را به درستی انجام می‌دهند .
- رئیس داوران مسئول است که در صورت بروز مشکلات یا اختلاف نظر بین داوران، آن‌ها را به سرعت حل کند تا از ایجاد اختلال در روند رقابت جلوگیری شود .
- رئیس داوران باید به هرگونه تغییر در قوانین یا شرایط مسابقه آگاهی داشته باشد و در صورت لزوم، این تغییرات را به سرعت به تیم داوری اطلاع دهد تا همه داوران با شرایط جدید سازگار شوند.

این دستورالعمل‌ها و کدهای رفتاری به منظور حفظ شفافیت، انصاف و دقت در روند داوری مسابقات تدوین شده‌اند و همه اعضای تیم داوری باید به آن‌ها پایبند باشند تا از برگزاری رقابتی حرفه‌ای و عادلانه اطمینان حاصل شود.

داوود سلیانچی

کتابچه راهنمای داوران شامل قوانین رسمی از کتاب مقررات مسابقات بین‌المللی (ICR) است.

هر موردی در این کتابچه که از ICR نباشد و هنوز توسط FIS تأیید نشده باشد، به‌عنوان قانون محسوب نخواهد شد. برای جزئیات بیشتر، به کتاب مقررات مسابقات بین‌المللی (ICR) مراجعه کنید.

اخلاق و منشور رفتار

۱. اخلاق و کد رفتاری

- قاضی باید هر رقابت‌کننده را به صورت منصفانه و بدون تبعیض ارزیابی و رتبه‌بندی کند، بدون توجه به برداشت‌های قبلی و بدون در نظر گرفتن وابستگی ملی، نژاد، جنسیت یا اسپانسر رقابت‌کننده .
- قاضی واجد شرایط هیچ‌گاه نباید به دلیل تمایلات شخصی یا وابستگی‌های خود به رقابت‌کننده، او را مورد حمایت یا تخریب قرار دهد .
- قضات باید همیشه تلاش کنند تا منصفانه‌ترین ارزیابی را از هر رقابت‌کننده بر اساس معیارها و مقیاس‌های یکسان به طور برابر به همه رقابت‌کنندگان ارائه دهند .
- قاضی باید همیشه رفتار حرفه‌ای خود را در طول رقابت‌ها حفظ کند .
- هیچ‌گونه آزار و اذیت یا قلدری از هر نوعی پذیرفته نخواهد شد و قضات باید هرگونه حادثه‌ای را به رئیس داوران یا مقام مربوطه گزارش دهند .
- قضات باید به عنوان یک تیم همکاری کنند و حق هر قاضی برای داشتن نظر خود را محترم شمارند .
- قاضی باید همیشه انتقادها را با آرامش بپذیرد و آرامش خود را حفظ کند .
- قاضی نباید نتایج را از پیش پیش‌بینی کند یا در شرط‌بندی‌هایی که مربوط به رقابتی است که در آن عضو تیم داوری است، شرکت کند .
- قضات نباید در حضور رقابت‌کنندگان، مسئولین یا برگزارکنندگان با دیگر قضات یا رئیس داوران بحث کنند .
- قضات نباید قبل از رقابت اطلاعاتی را به یک رقابت‌کننده یا تیم منتقل کنند .
- بحث‌ها بین قضات در مورد مسیر، اجراها و سطح رقابت‌های مشاهده‌شده در جلسات آموزشی باید در میان قضات محرمانه بماند .
- قاضی نباید به عنوان رهبر تیم، مربی (یا دستیار) یا عضو تیم یا فدراسیون ملی با مسئولیت‌هایی برای تیم‌ها در مسابقاتCoC ، WSC، OWGیا YOG در همان فصل که به عنوان عضو هیئت داوران مسابقات بین‌المللی انتخاب شده است، فعالیت کند .
- قاضی نباید به عنوان گوینده تلویزیونی عمل کند یا با رسانه‌ها، تلویزیون یا دیگران ارتباط برقرار کند مگر از طریق رئیس داوران رقابتی که در آن خدمت می‌کند .
- سوالات در مورد مسیر یا حرکات باید در جلسات رهبران تیم‌ها مطرح شود تا همه کشورهای شرکت‌کننده و رقابت‌کنندگان اطلاعات یکسان و برابر دریافت کنند .
- قضات نباید قبل یا بعد از رقابت با هیچ‌یک از رقابت‌کنندگان روابط نامناسب یا فعالیت‌های جنسی داشته باشند. هر قاضی که درگیر روابط نامناسب با یک رقابت‌کننده باشد، مورد بررسی FIS SB & FK JAG قرار خواهد گرفت و ممکن است منجر به تعلیق یا از دست دادن مجوز داوری شود .
- قضات نباید قبل یا در طول رقابت‌ها از دارو یا الکل استفاده کنند. این شامل نوشیدن بیش از حد قبل از شب رقابت نیز می‌شود .
- استفاده از سیگار از هر نوعی در اطراف یا داخل غرفه داوران ممنوع است .
- اگر یک قاضی اسنوبورد یا فری‌اسکی از این وظایف در همه موارد پیروی نکند، مجوز او مورد بازبینی FIS SB & FK JAGقرار خواهد گرفت و ممکن است منجر به کاهش رتبه، تعلیق یا از دست دادن مجوز داوری شود.

۲. حقوق و وظایف داوران FIS SB & FK

حقوق داوران اسنوبرد و فری‌اسکی:

- دریافت دستمزد روزانه (**مراجعه به بخش ICR ۳۳۱۱,۱۱ **)
- دریافت هزینه‌های جبران‌شده برای مخارجشان (**مراجعه به بخش ICR ۳۳۱۱,۱۱ **)
- دریافت کتاب‌های قوانین و دسترسی به سایر منابع آموزشی مرتبط با داوری
- پایبندی به **منشور اخلاق داوران**
- داشتن دانش به‌روز و کامل از حرکات نمایشی و تکنیکی در اسنوبرد و فری‌اسکی، میزان سختی حرکات، روندهای جدید و پیشرفت‌های این ورزش‌ها
- حفظ صلاحیت داوری خود
- پایبندی به تمامی دستورالعمل‌ها و قوانین تعیین‌شده در ICR **اسنوبرد و فری‌اسکی** FIS و **دفترچه راهنمای داوران**
- داشتن مجوز معتبر و واجد شرایط بودن برای داوری در مسابقه مربوطه
- رعایت معیارهای داوری
- شرکت در تصمیم‌گیری‌های داوری
- حضور در تمامی جلسات **کاپیتان‌های تیم‌ها** و/یا **نشست‌های رقبا** پیش از روز مسابقه
- هر داور باید به‌موقع در محل مسابقه حاضر شود. در صورت بروز مشکل در سفر، باید از هر طریق ممکن با سرداور تماس گرفته و او را از شرایط و راه‌حل‌های پیشنهادی مطلع کند.
- در دسترس بودن برای انجام وظایف لازم طبق درخواست سرداور
- ماندن در **سکوی داوری** حداقل **15دقیقه پس از پایان مسابقه** یا بیشتر، در صورتی که سرداور برای بررسی سؤالات، اظهارات یا اعتراضات رسمی درخواست کند.
- شرکت در تمامی رویدادها و مراسم‌های رسمی
- دریافت بلیت‌های **تله‌کابین** برای روزهای تمرین و مسابقه
- دسترسی به سکوی داوران در طول مسابقه و جلسات تمرینی
- بازدید از محل مسابقه در جلسات تمرینی رسمی
- شرکت و مشاهده تمامی جلسات تمرینی رسمی
- بررسی و تأیید نتایج با همکاری **سرداور** و با استفاده از فرم‌های Steno sheets داوری
- در صورت لزوم، بررسی و کمک به محاسبه نتایج

استفاده از تلفن همراه در سکوی داوری:

- **استفاده از تلفن همراه یا دستگاه‌های مشابه در حین مسابقه روی سکوی داوری ممنوع است.**
- استفاده از این وسایل می‌تواند موجب حواس‌پرتی داور یا سایر همکارانش شود، فضای داوری را متشنج کند و امکان تأثیرگذاری عوامل بیرونی بر فرآیند داوری را فراهم کند.

- در **ساعات برگزاری مسابقه،** این وسایل باید خاموش یا در حالت پرواز (Flight Mode) باشند.
- استفاده از این وسایل در **استراحت‌های برنامه‌ریزی‌شده یا زمان ناهار، فقط با تأیید سرداور** امکان‌پذیر است.

۳. حقوق و وظایف سرداور

- **سرداور** توسط گروه مشورتی داوران اسنوبرد و فری‌اسکی (FIS SB & FK JAG) منصوب می‌شود.
- عضو هیئت داوران مسابقه با حق رأی است.
- باید دارای مجوز معتبر داوری برای هدایت مسابقه مربوطه باشد.
- باید به طور کامل با فرآیند داوری FIS آشنا باشد و از قوانین و دستورالعمل‌های تعیین‌شده در ICR و **دفترچه راهنمای داوران** پیروی کند.
- در صورت اعتراض رسمی، سرداور موظف است با هیئت داوران مسابقه همکاری کند تا اعتراض را بررسی و حل نماید.(**به بخش ICR ۲۰۳۲ مراجعه شود**)
- مسئول هماهنگی داوران قبل و در حین مسابقه است.
- مسئول هماهنگی محل اقامت و حمل‌ونقل تمامی داوران در مسابقه، به همراه هماهنگ‌کننده منصوب داوران است.
- موظف به شرکت و مشارکت در تمام جلسات هیئت داوران و نشست‌های کاپیتان‌های تیم‌ها بوده و باید پنل داوران را قبل از مسابقه در نشست کاپیتان‌های تیم معرفی کند.
- باید اطمینان حاصل کند که تمامی داوران در نشست‌های کاپیتان‌های تیم و جلسات رقبا حضور دارند و از معیارهای داوری اسنوبرد و فری‌اسکی FIS پیروی می‌کنند.
- سرداور می‌تواند هر داوری را که رفتار غیرحرفه‌ای داشته، صلاحیت داوری نداشته یا از معیارهای داوری پیروی نمی‌کند، جایگزین کند. در صورت نبود داور جایگزین واجد شرایط، سرداور می‌تواند شخصاً داوری را بر عهده بگیرد.
- نتایج را با استفاده از فرم‌های داوری (Steno sheets) بررسی کرده و پس از رسمی شدن، آن‌ها را به مدیر فنی (TD) تأیید کند.
- باید یک روز قبل از اولین روز مسابقه، محل سکوی داوران و شرایط ساخت آن را بررسی کند. در صورت نیاز به اصلاحات، آن را قبل از آخرین روز تمرین به مدیر فنی (TD) اعلام کند.
- اطمینان حاصل کند که استانداردهای لازم برای محل اقامت و حمل‌ونقل رعایت شده‌اند:
  - تمامی اتاق‌ها در یک هتل رزرو شوند.
  - هتل‌ها تا حد امکان نزدیک به محل برگزاری مسابقه باشند.
  - سرداور باید اتاق اختصاصی داشته باشد.
  - داوران امتیازدهی نیز باید اتاق‌های اختصاصی داشته باشند. در صورت عدم امکان، حداکثر دو داور در یک اتاق اقامت داشته و فاصله مناسبی بین تخت‌ها برای حفظ حریم خصوصی آن‌ها وجود داشته باشد.
  - داوران با جنسیت‌های متفاوت نباید در یک اتاق اسکان داده شوند.
- برگزارکنندگان رویداد باید اطلاعات تماس، نام‌ها و شماره تلفن‌های هتل، مدیر فنی (TD) و رئیس مسابقه را در اختیار سرداور قرار دهند.

- حمل‌ونقل از/به فرودگاه، هتل، جلسات کاپیتان‌های تیم و محل مسابقه باید توسط برگزارکنندگان تأمین شود.
- مسئول هماهنگی پرداخت‌ها و هزینه‌ها از سوی کمیته برگزارکننده است.
- برای رویدادهای سطح بالا (جام جهانی WC - و قهرمانی جهان -WSC) ، هماهنگ‌کنندگان داوران اسنوبرد و فری‌اسکی FIS مسئولیت هماهنگی پرداخت‌ها را بر عهده دارند.
- مسئول هماهنگی تمامی الزامات داوری در محل مسابقه با برگزارکنندگان و مدیر فنی (TD) است.

٤. سازماندهی

گروه مشاورین داوران اسنوبورد و فری‌اسکی(SB FK JAG)

ساختار داوری تحت مسئولیت کمیته اسنوبورد، فری‌استایل و فری‌اسکی است. گروه مشاورین داوران این مسئولیت را به عهده دارد. یک جلسه سالانه از FIS SB & FK JAG هر بهار برگزار می‌شود. اگر برگزاری جلسه ممکن نباشد، تا جایی که ممکن است، اعضای FIS SB & FK JAG باید در یکی از آخرین رویدادهای جام جهانی فصل دیدار کنند.

پنل‌های داوری (بخش ۳۳۱۱,۱۲ از آیین‌نامهICR)

پنل داوری یک رقابت شامل ۳ تا ۹ داور مجرب و یک رئیس داور مجرب است که دارای گواهی‌نامه مناسب برای هر سطح مسابقه باشد (گواهی‌شده توسط .(SB & FK JAG داوران باید بر اساس قوانین و معیارهای داوری فعلی FIS قضاوت کنند. تمامی رئیس داوران و داوران برای فصل آینده قبل از جلسات پاییز کمیته اسنوبورد، فری‌استایل و فری‌اسکی FIS انتخاب خواهند شد. داوران برای رویدادهای CoC و FIS زمانی انتخاب می‌شوند که برنامه‌ریزی نهایی تقویم تکمیل شده باشد.

سازماندهی واگذاری‌ها (بخش ۳۳۱۱,۱۲ از آیین‌نامهICR)

برگزارکننده باید قبل از مسابقه با داوران، به ویژه با رئیس داور، تماس برقرار کند. لغو یا به تعویق انداختن مسابقات باید به تمام داوران و FIS بلافاصله اعلام شود و مهلت‌های مربوطه در نظر گرفته شود. کشورها داوران را به گروه مشاورین داوران اسنوبورد و فری‌اسکی (FIS SB & FK JAG) معرفی می‌کنند. در صورتی که رویدادهایOWG ، WSC یا WJC برگزار شود، پیشنهادات گروه FIS SB & FK JAG و کمیته اسنوبورد، فری‌استایل و فری‌اسکی باید به تأیید نهایی شورای FIS برسد. در صورتی که گروه FIS SB & FK JAG یک داور را پیشنهاد دهد، انجمن ملی مربوطه باید پیش از تایید نامزد، این پیشنهاد را تصویب کند.رئیس گروه FIS SB & FK JAG مسئول تایید ملیت‌ها است.

بازی‌های المپیک زمستانی (Olympic Winter Games = OWG) : پیشنهادات کشورهای مختلف باید پیش از جلسات سالانه پاییز FIS (حدود ۱,۵ سال قبل از بازی‌ها) ارسال شود.

قهرمانی جهان اسکی (World Ski Championships = WSC) : پیشنهادات کشورهای مختلف باید پیش از جلسات سالانه بهار FIS (حدود ۱ سال قبل از رقابت) ارسال شود.

قهرمانی جهان جوانان (World Junior Championships= WJC) : پیشنهادات کشورهای مختلف باید پیش از یا در جلسات سالانه پاییز FIS فصل مربوطه ارسال شود.

جام جهانی (World Cup= WC) : پیشنهادات کشورهای مختلف باید پیش از یا در جلسات سالانه پاییز FIS فصل مربوطه ارسال شود.

تعداد داوران

به بخش ۳۳۱۱,۹ از آیین‌نامه ICR مراجعه شود.

تعداد داوران هر کشور

به بخش ۳۳۱۱,۱۰ از آیین‌نامه ICR مراجعه شود.

حساب‌های هزینه‌ای

به بخش ۳۳۱۱,۱۱ از آیین‌نامه ICR مراجعه شود.

واگذاری داوران و جایگزینی‌ها

به بخش ۳۳۱۱,۱۲ از آیین‌نامه ICR مراجعه شود.

۵. گواهی‌نامه‌های داوران

توسعه (بخش ۳۳۱۱,٤ از آیین‌نامه ICR)

روند توسعه یک داور عبارت است از:

- کسب گواهی‌نامه C از مسیر رسمی صدور گواهی‌نامه
- کسب تجربه داوری منطقه‌ای/ملی
- حضور در یک کلینیک بین‌المللی
- تکمیل موفقیت‌آمیز امتحان استنو/کتبی در یک کلینیک بین‌المللی.
- اگر پیش‌نیاز تجربه داوری برآورده شود، داور واجد شرایط دریافت گواهی‌نامه بین‌المللی است. (به بخش ۳۳۱۱,٦ مراجعه کنید - شرایط صلاحیت‌ها و گواهی‌نامه‌ها) انجمن‌های ملی می‌توانند افراد توانمند را برای مشارکت در فرآیند توسعه FIS به عنوان داور نامزد کنند.
- گروه مشاورین داوران SB & FK JAG تصمیم نهایی در مورد پذیرش آن‌ها را اتخاذ می‌کند.

شرایط صلاحیت‌ها – گواهی‌نامه‌ها (بخش ۳۳۱۱,٦ از آیین‌نامه ICR)

گواهی‌نامه‌های A و B برای داوران FIS SB / FK تنها توسط گروه مشاورین داوران FIS SB & FK JAG صادر می‌شود. برای گواهی‌نامهC ، لطفاً شرایط لازم برای دریافت گواهی‌نامه C را در زیر مطالعه کنید.

گواهی‌نامه A داوران با گواهی‌نامه A می‌توانند در تمام سطوح مسابقات FIS SB / FK قضاوت کنند و رئیس داور در تمام سطوح مسابقات FIS SB / FK باشند.

گواهی‌نامه B داوران با گواهی‌نامه B می‌توانند در جام‌های جهانیFIS ، بازی‌های المپیک جوانان، مسابقات قاره‌ای و رویدادهای پایین‌تر قضاوت کنند و رئیس داور در مسابقات قاره‌ای FIS و پایین‌تر باشند.

گواهی‌نامه C داوران با گواهی‌نامه C می‌توانند در مسابقات قاره‌ای FIS و پایین‌تر قضاوت کنند.در شرایط استثنایی، حداکثر یک داور با گواهی‌نامه C می‌تواند در هر رویداد جام جهانی حضور داشته باشد.حداکثر دو داور با گواهی‌نامه C می‌توانند در هر رویداد قاره‌ای حضور داشته باشند.داوران با گواهی‌نامه C می‌توانند رئیس داور در تمام رویدادهای ملی باشند.

گواهی‌نامه‌های داوران

C-Licence Judges داوران با گواهی‌نامه C می‌توانند رئیس داور در تمامی رویدادهای ملی باشند.

گواهی‌نامه‌ها در انواع رویدادها

گواهی‌نامه	OWG	YOG	WSC	UVS	WC	CoC	FIS NC

A-Licence	X	X	X	X	X	X	X
B-Licence	X	X	X	X	X		
C-Licence	X**	X*	X*	UVS	X		

نکات توضیحی :

* حداکثر دو داور با گواهی‌نامه C در هر رقابت FIS Continental Cup مجاز هستند.

**حداکثر یک داور با گواهی‌نامه C در هر رویداد FIS World Cup و WJC مجاز است.

شرایط لازم برای دریافت گواهی‌نامه(A بخش ۳۳۱۱,٦,۱ از آیین‌نامه ICR)

- حداقل سه سال تجربه داوری در رویداد مربوطه.
- حضور در حداقل دو کلینیک بین‌المللی داوری در سه سال اخیر.
- داوری حداقل یک مسابقه FIS World Cup در سه سال اخیر.
- تأیید شده توسط گروه مشاورین داوری.FK / FIS SB
- داور می‌تواند درخواست ارتقاء گواهی‌نامه را بر اساس تجربه قبلی در داوری رویدادهای مستقل سطح بالا یا تجربه قبلی به عنوان رقابت‌کننده سطح بالا ارسال کند.

داوران باید حداقل یک کلینیک بین‌المللی داوری FIS را گذرانده و تأیید انجمن ملی (NSA) خود را دریافت کنند.

گروه مشاورین داوری (JAG) باید درخواست‌های ارتقاء گواهی‌نامه داوری را تأیید یا رد کند.

- برای نگهداری/تمدید گواهی‌نامهA ، داور باید حداقل در یک کلینیک بین‌المللی داوری در دو سال اخیر حضور داشته باشد و توانایی‌ها و دانش کافی را در آزمون عملی نشان دهد. حضور در این کلینیک‌ها هر سال توصیه می‌شود.

شرایط لازم برای دریافت گواهی‌نامه B

- حداقل دو سال تجربه داوری در رویداد مربوطه.
- داوری حداقل دو مسابقه FIS Continental Cup (یا معادل آن) در دو سال اخیر.
- حضور در حداقل یک کلینیک بین‌المللی داوری. تأیید شده توسط گروه مشاورین داوری.FK / FIS SB
- داور می‌تواند درخواست ارتقاء گواهی‌نامه را بر اساس تجربه قبلی در داوری رویدادهای مستقل سطح بالا یا تجربه قبلی به عنوان رقابت‌کننده سطح بالا ارسال کند.
- داوران باید حداقل یک کلینیک بین‌المللی داوری FIS را گذرانده و تأیید انجمن ملی خود را دریافت کنند. گروه مشاورین داوری (JAG) باید درخواست‌های ارتقاء گواهی‌نامه داوری را تأیید یا رد کند.
- برای نگهداری/تمدید گواهی‌نامهB ، داور باید حداقل در یک کلینیک بین‌المللی داوری در دو سال اخیر حضور داشته باشد و توانایی‌ها و دانش کافی را در آزمون عملی نشان دهد. حضور در این کلینیک‌ها هر سال توصیه می‌شود.

شرایط لازم برای دریافت گواهی‌نامهC

برای اسنوبورد، گواهی‌نامه C توسط گروه مشاورین داوری (FIS JAG) FIS با استفاده از WSF صادر می‌شود و نیاز به آموزش آنلاین استاندارد، یک کلینیک زنده (حضوری یا از راه دور) و آزمون آنلاین استاندارد شده دارد.

برای فری‌اسکی، گواهی‌نامه C یک گواهی‌نامه ملی است که بر اساس قوانین و ساختارهای انجمن ملی (NSA) صادر می‌شود. گروه FIS SB & FK JAG فهرستی به‌روز از داوران با گواهی‌نامه C که توسط NSA ها به JAG ارائه شده است را نگه‌داری خواهد کرد.

به‌طور کلی، برای اسنوبورد، گواهی‌نامه‌های سطح C توسط FIS JAG / WSF پس از پیروی از پروتکل تایید شده گواهی‌نامه

صادر می‌شود.برای دریافت گواهی‌نامه بالاتر، داور باید در یک کلینیک داوری بین‌المللی FIS شرکت کرده و تأیید گروه مشاورین داوری FIS SB & FK را دریافت کند.

٦. آموزش و پرورش داوران

آموزش اولیه برای اسنوبورد آموزش اولیه برای داوران از طریق انجمن ملی (NSA) با استفاده از فرآیند آموزشی WSF انجام می‌شود و برای تمامی داوران باز است.

آموزش برای فری‌اسکی آموزش برای فری‌اسکی به‌عهده هر انجمن ملی است.

داوطلبان باید در یک کلینیک داوری بین‌المللی FIS شرکت کنند، در آزمون کتبی قبول شوند و تأیید گروه مشاورین داوری FIS SB & FKرا دریافت کنند. آزمون به زبان رسمی FIS برگزار خواهد شد.

تأسیس کلینیک‌های داوری بین‌المللی

تمامی کلینیک‌های داوری بین‌المللی باید تأسیس شده توسط گروه مشاورین داوری FIS SB & FK باشند. این کلینیک‌ها هر سال در مناطق جغرافیایی کلیدی برگزار می‌شوند. برنامه‌ریزی و سازماندهی این کلینیک‌ها بر عهده رئیس و معاون رئیس گروه مشاورین داوری FIS SB & FK است. برنامه‌ریزی اولیه تاریخ و مکان برگزاری کلینیک‌های داوری بین‌المللی باید پس از جلسات بهار FIS منتشر شود.

کلینیک‌های داوری ملی/منطقه‌ای

کلینیک‌های داوری ملی/منطقه‌ای توسط نهاد حاکم ملی FIS برگزار می‌شوند و می‌توانند داورانی را به دریافت گواهی‌نامه C FIS معرفی کنند.

اگر ممکن باشد، از پلتفرم آموزش آنلاین می‌توان توسط کشورهای مختلف برای آموزش داوران استفاده کرد. داورانی که برنامه آموزشی آنلاین را تکمیل کنند و آزمون دهند، می‌توانند گواهی‌نامه C FIS دریافت کنند، اگر برنامه آنلاین توسط کشور مربوطه تأیید و شناخته شده باشد.

انتخاب ناظران/مدرسان - کلینیک‌های داوری بین‌المللی

برای تبدیل شدن به ناظر/مدرس در کلینیک‌های بین‌المللی داوری، شما باید در کلینیک‌ها شرکت کرده و توسط گروه مشاورین داوری FIS SB & FK تأیید و منصوب شوید. هر داور واجد شرایط که قصد تدریس در کلینیک‌های داوری بین‌المللی را دارد باید نام خود را به رئیس گروه مشاورین داوری FIS SB & FK ارسال کند.

انتخاب ناظر/مدرس بر اساس چندین عامل انجام خواهد شد:

- ناظر/مدرس باید داور با گواهی‌نامه A FIS باشد.
- باید توانایی تهیه و ارائه مطالب دوره را داشته باشد.
- باید مهارت‌های بالای سخنرانی عمومی و تجربه ارائه ارائه‌ها را داشته باشد.
- باید نگرش و توانایی مناسب برای تعامل با شرکت‌کنندگان داشته باشد.

- باید درک عمیقی از ورزش داشته باشد.
- باید تجربه کافی به عنوان رئیس داور در سطح جام جهانی FIS داشته باشد.

انتخاب ناظران/مدرسان - کلینیک‌های داوری ملی/منطقه‌ای

انتخاب ناظران برای کلینیک‌های ملی بر عهده کشور میزبان است.

توزیع مواد آموزشی داوری مواد مربوط به کلینیک‌های داوری بین‌المللی توسط SB & FK JAG برای کلینیک‌های تأیید شده توزیع خواهد شد.

۷. روند داوری

هر داور باید همیشه یک رکورد کتبی دائمی از نمرات و حرکات هر شرکت‌کننده بر روی برگ استنو خود ثبت کند. این برگ‌ها نام داور، شماره شماره‌گذاری شرکت‌کننده و نمرات، حرکات و اجرای هر دور را نشان خواهند داد .نمره رسمی همان نمره ثبت شده بر روی برگ استنو داور است. در مسابقات سطح ۱ با سیستم داده‌ها و نتایج/جدول‌بندی، نمره نهایی هر داور زمانی رسمی است که توسط داور ارشد تأیید و ارسال شود .هر داور باید به طور مستقل کار کند مگر اینکه داور ارشد جلسه‌ای برگزار کند. بحث بین داوران در مورد اجرای یک شرکت‌کننده حداقل خواهد بود و هیچ بحثی در مورد نمره یا رتبه یک شرکت‌کننده تا زمانی که توسط داور ارشد آغاز نشود، مجاز نخواهد بود .در صورت درخواست برای بررسی نمرات و داوری، داور ارشد و داوران درگیر باید رکورد کتبی دائمی را مرور کرده و در صورت لزوم، با داوران دیگر مشورت کنند و از هر وسیله‌ای که داور ارشد برای بررسی درخواست/اعتراض در دسترس داشته باشد، استفاده کنند .هرگونه بررسی ویدیویی باید از بازپخش تلویزیونی یا فیلم داخلی مسابقه باشد (فیلم‌هایی که توسط مربیان یا شرکت‌کنندگان ضبط شده‌اند مورد بررسی قرار نخواهند گرفت) .هیچ نمره‌ای به عنوان رسمی اعلام نخواهد شد تا زمانی که توسط داور ارشد بررسی و تأیید شود. هیچ‌یک از شرکت‌کنندگان، مربیان یا تماشاگران نمی‌توانند در حین برگزاری مسابقه به ناحیه داوری مراجعه کنند و یا به داوران به صورت حضوری یا از طریق تلفن/پیامک تماس بگیرند .مربیان، شرکت‌کنندگان و تماشاگران باید هرگز وارد اتاق داوری نشوند. بین دورها و پس از مسابقه، داوران در ناحیه پایان مسابقه حاضر خواهند شد تا به سوالات پاسخ دهند یا مشکلات را بررسی کنند.

۸. معیارهای داوری

داوران اسنوبورد و فری‌اسکی هنگام ارزیابی و مقایسه اجراهای مسابقه به معیارهای زیر توجه می‌کنند:

- **اجرای حرکات**
- **سختی**
- **آمپلیتود (ارتفاع و وسعت حرکت)**
- **تنوع**
- **پیشرفت**

همه معیارها به طور مساوی در نظر گرفته می‌شوند و هیچ‌کدام از دیگری مهم‌تر نیستند .داوران از این معیارها برای ارزیابی دقیق اجرای هر دور و رابطه آن با حرکات انجام شده، چه به صورت فردی و چه به عنوان یک ترتیب استفاده می‌کنند. ترکیب کلی (جریان) اجرا نیز از اهمیت بالایی برخوردار است چرا که داوران به بررسی ترتیب حرکات، میزان ریسک در روتین و نحوه

استفاده از مسیر توسط شرکت‌کننده توجه می‌کنند .همچنین هر سقوط، اشتباه یا توقف در اجرای حرکت نیز باید در محاسبه نمره و رتبه هر دور در نظر گرفته شود.

استفاده عینی و ذهنی از معیارها

وقتی داوران در حال ارزیابی و مقایسه اجراهای مسابقه هستند، باید به ۵ معیار داوری (پیشرفت، آمپلیتود، تنوع، اجرا و سختی) توجه کنند. این‌ها معیارهای عینی هستند که استاندارد شده و بر اساس فرمت داوری است .جوانب ذهنی این معیارها می‌توانند از بررسی مسیر مسابقه، تجربه گذشته یا ترجیحات شخصی داور نشأت بگیرند. این جنبه‌های ذهنی می‌تواند باعث تفاوت در رتبه‌بندی دو شرکت‌کننده شود که دقیقاً همان حرکات را انجام می‌دهند. داوران می‌توانند از این ذهنیت برای ارزیابی یک اجرای کامل نیز استفاده کنند. وقتی داور مشاهده می‌کند که معیارهای عینی تقریباً یکسان هستند، ممکن است یکی از دو اجرا را به دلایل ذهنی ترجیح دهد و آن را رتبه‌بندی کند.

مقایسه اجراها با ۵ معیار کلی ارزیابی

در مواقعی که تفاوت بین دو اجرای مشابه مشخص نباشد، داور اجراها را بر اساس معیارهای اصلی مقایسه خواهد کرد. در این صورت پنج معیار در ارزیابی کلی وجود دارد. داوران بررسی خواهند کرد که کدام اجرا در معیارهای **اجرا، سختی، آمپلیتود، تنوع** و **پیشرفت** بهتر است. اجرایی که در حداقل سه از این پنج معیار بهتر باشد، می‌تواند به طور عینی رتبه بالاتری کسب کند.

۸-۱ اجرای حرکات

اجرای حرکت شامل چندین جنبه است: شروع حرکت، گرفتن‌ها، کنترل در هوا، جریان حرکت، سبک و فرود .مهم است که داور اجراهای خوب و ضعیف را تشخیص دهد و بتواند هر کدام را به درستی رتبه‌بندی کند.

۸-۱-۱ ملاحظات داوری: اجرا

کنترل :

کنترل باید در تمام طول اجرا حفظ شود، از شروع تا پایان. اجرای خوب باید ثبات و سیالیت داشته باشد و هر حرکت به طور کامل با کنترل انجام شود.

شروع حرکت:

در شروع خوب حرکت، شرکت‌کننده باید زمان‌بندی صحیحی برای جهش از لبه پرش داشته باشد تا پرش تمیز و با ارتفاع زیاد داشته باشد.

فرود:

پیش از فرود، حرکات باید کامل شده باشند و برای فرود آماده شده باشند. در فرود تمیز، شرکت‌کننده باید روی توپ‌های پا یا به آرامی روی لبه فرود کند بدون اینکه سایر قسمت‌های بدن یا تجهیزات با زمین تماس پیدا کنند.

گرفتن‌ها:

اجرای صحیح گرفتن‌ها باید روی تخته یا اسکی باشد و نه جای دیگر. اجرای درست گرفتن‌ها تاثیر زیادی در امتیاز داور خواهد داشت.

سبک:

این جنبه ذهنی است و می‌تواند به عنوان نمایش تسلط بر اجرای حرکات تعریف شود. داشتن سبک باعث تمایز یک شرکت‌کننده از سایر رقبا می‌شود.

استفاده از مسیر / استفاده از هاف‌پایپ

- اجرای ورزشکار باید **از ابتدا تا انتها** انجام شود.
- داوران **تمامی اجرا را تا زمانی که ورزشکار اجرای خود را متوقف کند، از انتهای هاف‌پایپ خارج شود یا مسیر مسابقه را ترک کند، ارزیابی می‌کنند.**
- **حرکات انجام‌شده هنگام ورود به هاف‌پایپ** نیز مورد بررسی قرار می‌گیرند.
- **خروج زودهنگام از مسیر مسابقه یا هاف‌پایپ** قبل از پایان مسیر، بر امتیاز نهایی تأثیر منفی خواهد داشت.
- در **مسابقات اسلوپ‌استایل**، ورزشکار باید مهارت خود را در **همه بخش‌های مسیر (ریل‌ها، پرش‌ها، شیب‌ها)** نشان دهد، نه فقط در یک بخش خاص.

روان بودن اجرا(Flow)

- **روان بودن اجرا، یک ارزیابی ذهنی است** که نشان‌دهنده نحوه‌ی ترکیب حرکات توسط ورزشکار است.
- **نحوه‌ی اتصال حرکات** در طول مسیر، بر معیارهای **اجرای صحیح (Execution)** و **تنوع حرکات (Variety)** تأثیرگذار است.
- **کنترل سرعت، تغییر ناگهانی مسیر یا وقفه‌های غیرضروری نباید در اجرا مشاهده شود.**
- ورزشکار باید **کنترل دقیق لبه‌ها (Edge Control)** را در تمام طول مسیر، از جمله کف هاف‌پایپ و بین موانع در مسابقات اسلوپ‌استایل، نشان دهد.

توقف‌ها و تغییر جهت(Reverts)

- **هرگونه تغییر جهت اضافی (Set-up Reverts) یا توقف در طول اجرا، باعث کاهش امتیاز خواهد شد.**

اجرای حرکات روی ریل‌ها(Rails)

- ورزشکار باید **زاویه و مسیر صحیحی** برای اجرای کامل حرکت روی ریل داشته باشد تا **حداکثر استفاده از ویژگی مسیر را ببرد.**
- **ریل‌ها باید تا انتها سر خورده شوند، مگر اینکه ورزشکار به‌طور عمدی حرکت را به یک ترفند دیگر متصل کند.**
- داوران بررسی می‌کنند که آیا ورزشکار **تعادل مناسبی** روی ریل داشته و اصطلاحاً روی آن **"لاک‌شده"** بوده یا اینکه از کنار سر خورده و زودتر از موعد از ریل خارج شده است.

۸-۲ سطح دشواری حرکات(Difficulty)

- داوران باید توانایی **برآورد میزان سختی هر حرکت** را داشته باشند.
- این مهارت می‌تواند از **تجربه شخصی در رقابت‌ها، مشاهدات قبلی، یا دریافت بازخورد از سایر ورزشکاران** حاصل شود.
- **بحث در مورد سطح دشواری حرکات باید در جلسات رسمی کاپیتان‌های تیم‌ها و ورزشکاران مطرح شود** تا همه اطلاعات یکسانی دریافت کنند.
- **جلسات خصوصی بین مربیان و داوران برای بحث درباره سطح دشواری مجاز نیست.**
- ممکن است **همه داوران در مورد سختی یک حرکت توافق نداشته باشند، اما باید دیدگاه مشخصی از تفاوت بین حرکات آسان و دشوار داشته باشند.**

۸.۲.۱ معیارهای داوری برای سختی حرکات

۱ .میزان چرخش(Amount of Rotation)

- میزان چرخش **می‌تواند** بر سختی حرکت تأثیر بگذارد، اما چرخش بیشتر **همیشه به معنای دشواری بالاتر نیست.**
- داوران باید **با استفاده از نظر شخصی خود، میزان سختی چرخش را ارزیابی کنند.**

۲ .جهت چرخش(Direction of Rotation)

- ورزشکاران می‌توانند **با چرخش در همه جهات، سطح دشواری اجرای خود را افزایش دهند.**
- ترکیب چرخش‌های **ساعت‌گرد و پادساعت‌گرد** در یک اجرا می‌تواند **به میزان قابل توجهی سختی اجرا را افزایش دهد.**

✅ نحوه چرخش در دو رشته:

- **فری‌اسکی(FK)** : Leftside, Rightside, Switch Rightside, Switch Leftside, Ally-Oop
- **اسنوبرد(SB)** : Frontside, Backside, Switch Frontside, Switch Backside, Ally-Oop

۸.۲.۲ معیارهای تکمیلی برای سختی حرکات

۱ .ترکیب چرخش‌های ساعت‌گرد و پادساعت‌گرد

انجام چرخش‌ها در هر دو جهت (ساعت‌گرد و پادساعت‌گرد) می‌تواند **به‌طور چشمگیری سختی اجرا را افزایش دهد.**

۲ .محور چرخش(Axis)

محور چرخش می‌تواند **بر دشواری حرکت تأثیر بگذارد** .موارد زیر به‌عنوان فاکتورهای افزایش سختی در نظر گرفته می‌شوند:

- **چرخش‌های خلاف جهت اولیه**)مثل Shifties و(Bring Backs
- **چرخش‌های رو به بالا در مسیر شیب**)مثل(Alley Oops
- **افزایش تعداد چرخش‌های وارونه**)مثل دوبل و تریپل(

نکته :حرکات وارونه یا آف‌اکسیس **لزوماً سخت‌تر محسوب نمی‌شوند** و داوران باید سایر جنبه‌های اجرا را در نظر بگیرند.

۳ .فرودهای کور(Blind Landings)

حرکاتی که **ورزشـــکار دید محدودی نســـبت به محل فرود دارد**)به‌ویژه در ۱۸۰ درجه آخر چرخش(، **از نظر دشـــواری بالاتر محسوب می‌شوند.**

۴ .گرفتن بُرد(Grabs)

انجام Grabدر حین چرخش می‌تواند سختی اجرا را افزایش دهد. نکات مهم:

- **نگه داشتن Grab در تمام مدت چرخش سخت‌تر است.**
- **برخی ازGrab ها سخت‌تر از بقیه هستند.**
- Boningو) Tweaking کشـیدن پاها و تغییر زاویه بدن در حین (Grab می‌تواند **بر دشـواری و اجرای حرکت تأثیر بگذارد.**
- **دست ورزشکار و نقطه‌ای که در چرخش گرفته می‌شود، سطح سختی را تحت تأثیر قرار می‌دهد.**

۵ .استفاده از مسیر(Use of Course - SS)

مسیر ممکن است شامل **پرش‌ها، ریل‌ها، باکس‌ها، کوارترپایپ، دیوارها، ترنزیشن‌ها و موارد دیگر** باشد.

داوران باید **قبل از مسابقه** مسیر را بررسی کرده و ویژگی‌های چالش‌برانگیز را شناسایی کنند.

استفاده از **ویژگی‌های مختلف مسیر** می‌تواند به نفع ورزشکار باشد.
نکته :انجام یک حرکت سخت روی یک **ویژگی ساده** می‌تواند امتیاز بهتری نسبت به **حرکت ساده روی یک ویژگی سخت‌تر** کسب کند.

۶ .موقعیت اجرای حرکت در هاف‌پایپ(Trick Location - HP)

انجام حرکات سخت در **ابتدا یا میانه اجرای هاف‌پایپ** خطر و دشواری بیشتری دارد و می‌تواند امتیاز بالاتری کسب کند.

۷ .ارتفاع پرش(Amplitude)

افزایش ارتفاع پرش در طول اجرا باعث **افزایش سطح دشواری** می‌شود.

حفظ ارتفاع **در تمام اجرا** یکی از **چالش‌های اصلی ورزشکاران حرفه‌ای** است.

۸ .ریسک‌پذیری(Risk Taking)

عوامل زیر میزان ریسک اجرای یک حرکت را بالا می‌برند:

- **ارتفاع زیاد در پرش‌ها**
- **فرودهای کور و پرش‌های بدون دید کامل**
- **انتخاب مسیر خلاقانه و پیچیده**
- **اجرای حرکات سخت در ابتدای اجرای هاف‌پایپ**

۹ .ترکیب حرکات(Combinations)

ترکیب کردن چند **حرکت سخت پشت‌سرهم** می‌تواند سطح دشواری را افزایش داده و **تنوع اجرا** را بیشتر کند.

داوران باید **به ترکیب حرکات و هماهنگی آن‌ها با مسیر مسابقه توجه کنند.**

۱۰ .حرکات ساده با اجرای خاص(Straight Airs and Small Rotation Tricks)

حرکات ساده مانند **Straight Air، Switch Air، Air-to-Fakie، ۳۶۰، Switch 360، Switch 540**و سایر چرخش‌های کوچک **در صورت داشتن ارتفاع، اجرای تمیز یا نوآوری خاص** می‌توانند امتیاز خوبی بگیرند.

۱۱ .پرش‌ها و ترنزیشن‌ها(Jumps / Transition)

داوران باید موارد زیر را در نظر بگیرند:

- **ارتفاع و میزان پرش** روی موانع
- **عرض منطقه پرش و میزان سختی آن**

در **اسنوبرد (SB)** برخورد با موانع **از لبه پاشنه (Heel Edge) سخت‌تر از لبه پنجه (Toe Edge) است.**

۸.۲.۳ معیارهای تکمیلی برای حرکات روی ریل(Rails)

۱ .طول و عرض ریل

- **افزایش طول مسیر سر خوردن روی ریل، دشواری اجرا را بیشتر می‌کند.**
- **هرچه سطح ریل باریک‌تر باشد، حرکت روی آن سخت‌تر خواهد بود.**

۲ .نوع و طراحی ریل

- ریل‌هایی با **خمیدگی(Kinks) ، انتهای بسته(Closeouts) ، منحنی‌ها (Curves) و قوس‌ها (Rainbows)** سخت‌تر از ریل‌های صاف هستند.
- **جنس سطح ریل** میزان **لغزندگی و سختی سر خوردن روی آن** را تحت تأثیر قرار می‌دهد.
- **پرش از سطوح کم‌ارتفاع یا صاف** نسبت به **پرش از ارتفاع بالاتر یا سطوح شیبدار** سخت‌تر است.

۳ .چرخش‌های مخالف در ورودی و خروجی(Pretzel Rotations)

- **چرخش در جهت مخالف چرخش ورودی به ریل** (Pretzel)باعث **افزایش سطح دشواری** می‌شود.
- این چرخش‌های متضاد شامل **چرخش در خروجی از ریل و تغییر جهت در هنگام سر خوردن روی آن** است.

۴ .ترکیب حرکات روی ریل

- **ترکیب چند حرکت روی ریل** می‌تواند **سختی اجرا را بیشتر کند.**
- **جابجایی بین دو ریل مختلف** سطح دشواری را بالا می‌برد.
- **سر خوردن روی ریل با نقطه‌ای دورتر از مرکز ثقل بدن**)مثل **NosePressو TailPress)** سخت‌تر از سر خوردن با مرکز بدن است.
- **گرفتن تخته/چوب اسکی در حین سر خوردن** باید مورد توجه قرار گیرد.

۵ .حرکات وارونه از روی ریل

- نوع ریل در **ارزیابی میزان سختی پرش‌های وارونه از روی آن** تأثیرگذار است.
- مثال: انجام **Misty 450 Off**از یک ریل می‌تواند بسته به نوع ریل آسان‌تر یا سخت‌تر باشد.

۸.۲.۴ استفاده از باتوم در فری‌اسکی(Poles in Freeski)

- در مسابقات فری‌اسکی، **استفاده از باتوم باعث افزایش پیچیدگی و سختی اجرا می‌شود.**
- طبق توافق جامعه فری‌اسکی، **استفاده از باتوم در مسابقات سطح ۱ و ۲ (OWG, WC, WSC, WJC, CoC, UVS, YOG)اجباری است.**
- **ورزشکاری که بدون باتوم مسابقه دهد، نمره‌ای در محدوده سقوط (Crash Range) دریافت خواهد کرد.**

۸.۲.۵ معیارهای تکمیلی برای سختی حرکات در اسنوبرد(Snowboarding)

۱ .نحوه‌ی پرش(Take-Offs)

- پرش از لبه‌ی پاشنه (Heel Edge) سخت‌تر از پرش از لبه‌ی پنجه (Toe Edge) است.

- پرش با چرخش به سمت پشت (Backside Take-Off) سخت‌تر از پرش به سمت جلو (Frontside Take-Off) است.
- اجرای پرش‌های خاص مانند Nosebutters و Nollie می‌تواند سختی را افزایش دهد.

۲ .تأثیر گِرَب‌ها و تغییرات در حرکت چرخشی(Grabs & Tweaks)

- گِرَب‌ها و حرکاتی که شتاب چرخشی را کاهش می‌دهند، باعث کاهش سختی حرکت می‌شوند.
- گِرَب‌ها و حرکاتی که شتاب چرخشی را افزایش می‌دهند، سختی حرکت را بیشتر می‌کنند.

۳ .چرخش‌ها و فرودها(Rotations & Landings)

- چرخش‌های Flat Spin می‌توانند سخت باشند، به‌خصوص زمانی که ورزشکار قبل از فرود، چرخش خود را متوقف کند.
- چرخش‌هایی که با یک فرود کور (Blind Landing) از روی ریل همراه هستند، سختی حرکت را افزایش می‌دهند.
- چرخش ورودی به سمت ریل که دید را محدود می‌کند(Hardway Rotation) ، سخت‌تر از چرخش‌های معمولی است.

۴ .ورود و خروج از ریل(Rails: On & Off)

- چرخش به حالت ۵۰/۵۰ (۵۰/۵۰) یا Press سخت‌تر است، زیرا حاشیه‌ی خطای کمتری دارد.
- پرش از لبه‌ی انتهایی تخته هنگام حرکت Switch سخت‌تر از پرش از لبه‌ی جلویی تخته است.
- ورود به یک مانع از جهت پشت بدن Backside) یا (Switch Backside اجرای حرکت را سخت‌تر می‌کند.
- ورود یا خروج از ریل به روش‌های سخت‌تر (Hardway) سختی را افزایش می‌دهد.

ملاحظات سختی اضافی برای اسنوبوردینگ خلاصه :

- **(SB)شروع‌ها :شـــامل حرکت‌های Heel Edge یاToe Edge ، Nosebutters، .Nollieشروع با لبه پاشـــنه سخت‌تر از شروع با لبه پنجه است.**
- **(SB)شروع با جهت پشت (Backside) سخت‌تر از شروع با جهت جلو (Frontside) است.**
- **(SB)گریب‌ها و تغییراتی که چرخش یا وزن Swing را کاهش می‌دهند، سختی حرکت را کاهش می‌دهند.**
- **(SB)گریب‌ها و تغییراتی که چرخش یا وزن Swing را افزایش می‌دهند، سختی حرکت را افزایش می‌دهند.**
- **(SB)چرخش‌های مسطح (Flat Spins) نیز می‌توانند سخت باشند، اگر ورزشکار قادر به متوقف کردن چرخش خود قبل از فرود باشد.**
- **(SB)چرخش با فرود کور (Blind Landing) از روی ریل، سختی حرکت را افزایش می‌دهد.**
- **(SB)چرخش اولیه‌ای که کور به ریل باشد(Hardway) ، سخت‌تر از چرخش عادی است.**
- **(SB)چرخش به سمت ۵۰/۵۰ یا پرش، حاشیه اشتباه کمتری دارد، بنابراین سختی حرکت افزایش می‌یابد.**
- **(SB)هنگام حرکت به حالت ســوئیچ(Switch) ، پرش از قســمت عقبی تخته ســخت‌تر از پرش از قســمت جلویی است.**

- **(SB)نزدیک شدن به ویژگی‌ها با پشت به آن‌ها (Backside) یا(Switch Backside ، حرکت را سخت‌تر می‌کند.**
- **(SB)روی ریل‌ها یا خارج از آن (به عنوان مثال: روش آسان یا سخت).**

۸.۳ دامنه‌ی پرش(Amplitude)

داوران در تمامی رشته‌ها از جمله **هاف‌پایپ(Halfpipe) ، اسلوپ‌استایل (Slopestyle) و بیگ‌ایر (Big Air)** دامنه‌ی پرش را مدنظر قرار می‌دهند. **دامنه‌ی بالاتر می‌تواند باعث برجسته‌تر شدن حرکات شود و تأثیر بیشتری بر داوری بگذارد.**

۸.۳.۱ معیارهای داوری: دامنه‌ی پرش در هاف‌پایپ

- داوران باید میزان دامنه‌ی پرش در طول اجرای هاف‌پایپ را یادداشت کنند. **دامنه‌ی بالا می‌تواند به اجرای تمیز و حرفه‌ای حرکات کمک کرده و تأثیر مثبت بگذارد.**
- حفظ دامنه‌ی پرش در کل مسیر هاف‌پایپ **ارزش‌گذاری مثبت دارد**، در حالی که کاهش تدریجی دامنه از یک حرکت به حرکت دیگر **امتیاز را کاهش می‌دهد.**
- **حفظ دامنه‌ی بالا نیازمند:**
  - **زمان‌بندی دقیق** و پرش مناسب از لبه‌ی هاف‌پایپ
  - **فرودهای تمیز و کنترل‌شده**
  - **خط حرکت بهینه و استفاده‌ی مؤثر از کف و دیواره‌های هاف‌پایپ**

دامنه‌ی پرش از دید داوری

- داوران دامنه‌ی پرش را **از دو زاویه‌ی عمودی (Vertical Amplitude) و افقی (Distance Travelled) بررسی می‌کنند.**
- **دامنه‌ی بالاتر می‌تواند برخی از حرکات را دشوارتر کند و ارزش امتیازی آن‌ها را افزایش دهد.**
- مسافتی که ورزشکار در طول هاف‌پایپ طی می‌کند، باید با دامنه‌ی عمودی او متناسب باشد. **حرکت در مسیر طولانی بدون دامنه‌ی پرش بالا می‌تواند تأثیر منفی بر امتیاز بگذارد.**
- **موقعیت فرود بر روی رمپ‌های کناری، دامنه‌ی پرش را کاهش یا افزایش نمی‌دهد، اما باید در تناسب با حرکت اجرا شده باشد.**

۸.۳.۲ معیارهای داوری: دامنه‌ی پرش در اسلوپ‌استایل (SS) و بیگ‌ایر(BA)

داوران دامنه‌ی پرش را در **پرش‌های بزرگ (Big Air) و اسلوپ‌استایل (Slopestyle)** از طریق سرعت مناسب، پرش تمیز از سکوی پرتاب و قوس و مسیر حرکت در هوا ارزیابی می‌کنند تا حداکثر زمان پرواز (Airtime) حاصل شود.

- **دامنه‌ی پرش مناسب، فرود در نقطه‌ی صحیح (Sweet Spot) را تضمین می‌کند.**
- **دامنه‌ی بیش از حد یا خیلی کم** در پرش‌های بلند (Kickers) نشان‌دهنده‌ی اجرای نادرست بوده و می‌تواند خطرناک باشد.
- **مسیر کم‌ارتفاع در هوا** یا فرود کوتاه روی لبه‌ی مانع (Knuckle) **دامنه‌ی ضعیف محسوب شده و امتیاز را کاهش می‌دهد.**

- **حرکت و چرخش باید با مسیر پرواز، نقطه‌ی پرتاب و زمان معلق بودن (Hangtime) هماهنگ باشد.**

دامنه‌ی پرش در ریل‌ها

در اسلوپ‌استایل، **دامنه‌ی پرش همچنین با میزان "انرژی" هنگام ورود و خروج از ریل یا سایر موانع ارزیابی می‌شود** .استفاده‌ی کامل از قابلیت‌های ریل‌ها و ویژگی‌های جیب (Jib) نشان‌دهنده‌ی مهارت بالای ورزشکار است.

۸.۴ تنوع(Variety)

در مسابقات هاف‌پایپ (Halfpipe) و اسلوپ‌استایل(Slopestyle) ، یک اجرای متنوع شامل **چرخش‌های مختلف، حرکات متنوع، انواع گرب‌ها(Grabs) ، تغییر در محور چرخش و استفاده از ویژگی‌های مختلف پیست است** .تنوع در حرکات نشان می‌دهد که ورزشکار دارای مجموعه‌ی کاملی از مهارت‌ها است.

۸.۴.۱ معیارهای داوری: تنوع

- **مقایسه‌ی اجراهای اسنوبورد (SB) و فری‌اسکی (FK) بر اساس تنوع بسیار مهم است.**
- **در بیگ‌ایر(Big Air)** ، جزئیات مربوط به تنوع در **بخش سیستم داوری و فرمت مسابقات دفترچه داوری** ارائه شده است.
- داوران به **تنوع در روش‌های پرتاب، فرود (سوئیچ/معمولی)، جهت چرخش (ساعتگرد و پادساعتگرد)، انواع گرب‌ها، محورهای چرخش و حرکات روی ریل‌ها** توجه می‌کنند.

فاکتورهای افزایش تنوع در اجرای اسلوپ‌استایل و هاف‌پایپ:

- انجام حرکاتی مانند **علی اوپ(Alley-oop) ، ریورس کارو(Reverse carve) ، ایر تو فیکی(Air to fakie) ، زیرو اسپین (0-Spin)** و...
- استفاده‌ی خلاقانه از بخش‌های مختلف پیست (مانند پرتاب از روی ترانزیشن، گپ‌ها، انتقال از یک مانع به مانع دیگر)
- دور شدن از خط مرسوم مسابقات اسلوپ‌استایل و **انتخاب مسیرهای جدید و خلاقانه که مورد توجه داوران قرار می‌گیرد.**

تکرار حرکات در طول اجرا

- **تکرار یک حرکت، گرب یا تکنیک خاص، تأثیر منفی بر امتیاز دارد.**

تنوع در ریل‌ها

- در اسلوپ‌استایل، **ورزشکار می‌تواند با تغییر در روش چرخش، انواع مختلف حرکات روی ریل را نمایش دهد.**
- تنوع در ریل‌ها شامل :**لیپس‌لاید(Lipslide) ، تیلز-اور(Tails-over) ، فرود/پرتاب کور(Blind takeoff/landing) ، پرزلز (Pretzels) و سوئیچ‌آپ(Switch-ups)**
- **استفاده از انواع مختلف ریل‌ها** مانند **ریل‌های شیب‌دار(Down-rails) ، ریل‌های زاویه‌دار(Kink-rails) ، ریل‌های پهن/باریک، گپ-تو-ریل (Gap-to-rail) و ریل‌های توپخانه‌ای (Cannon rail)** موجب افزایش امتیاز خواهد شد.

داوران اسنوبورد هنگام ارزیابی تنوع به موارد زیر توجه می‌کنند:

- نمایش **مجموعه‌ای از تریک‌های مختلف** از دسته‌های متفاوت مانند **فرانت‌ساید، بک‌ساید، سوئیچ، علی‌اوپ و...**
- تغییر در روش‌های پرتاب و فرود (سوئیچ/معمولی)
- **چرخش در جهت‌های مختلف** :بک‌ساید، فرانت‌ساید، سوئیچ‌بک‌ساید و کاب(Cab)
- ترکیب محورهای طولی و جانبی
- استفاده از **انواع مختلف گرب‌ها در چرخش‌های گوناگون با دست‌های مختلف**
- نمایش **حرکات متنوع مثل استریت ایر، علی‌اوپ و ایر تو فیکی**
- **هر حرکت باید از لحاظ بصری و فنی با سایر حرکات اجرا شده متفاوت باشد.**

داوران فری‌اسکی هنگام ارزیابی تنوع به موارد زیر توجه می‌کنند:

- **چندین جهت حرکت** :حرکت رو به جلو و سوئیچ
- **چندین جهت چرخش** :چرخش **چپ، راست، سوئیچ چپ و سوئیچ راست**
- **چندین محور چرخش :محورهای ایستاده(Upright) ، آف‌اکسیس(Off-axis) ، وارونه(Inverted) ، فلت‌اسپین (Flatspin)، رودیئو(Rodeo) ، میستی(Misty) ، بایو(Bio) ، اوربیتال(Orbital) ، دابل‌کورک (Double Cork) و تریپل‌کورک(Triple Cork)**
- **چرخش‌های داخل هاف‌پایپ و علی‌اوپ اسپین‌ها(Alley-oop Spins)**
- **استفاده از ترکیب متنوعی از گرب‌ها در حرکات مختلف**

✅**جمع‌بندی:** دامنه‌ی پرش، تنوع حرکات و اجرای خلاقانه در پیست، فاکتورهای کلیدی برای دریافت امتیاز بالا در مسابقات اسنوپورد و فری‌اسکی هستند.

۸.۵ پیشرفت(Progression)

معیار پیشرفت شامل جنبه‌های متعددی است. واضح‌ترین آن یک حرکت جدید است که تاکنون انجام نشده، اما بسیاری از عناصر دیگر نیز در تمامی سطوح رقابت می‌توانند به‌عنوان پیشرفته محسوب شوند. برای اینکه داور بتواند پیشرفت را شناسایی و به‌درستی پاداش دهد، باید دانش به‌روز و دقیقی از روندها و حرکات اسنوبرد (SB)و فری‌اسکی (FK) داشته باشد.

۸.۵.۱ ملاحظات داوری : پیشرفت

حرکات جدید یا نادر:

پیشرفت در تمامی سطوح رقابت قابل تشخیص است. اگر یک رقابت‌کننده حرکتی، تنوع حرکتی، گرفتن (Grab) یا هر ویژگی دیگری را که به‌عنوان جدید، منحصربه‌فرد، نادر، نوآورانه یا خلاقانه در آن سطح رقابت برجسته باشد، نمایش دهد، داوران می‌توانند آن را به‌عنوان پیشرفت شناسایی کنند.

برای اینکه یک داور بتواند پیشرفت را شناسایی و به درستی پاداش دهد، باید دانش به‌روز و دقیقی از روندها و حرکات SB و FKداشته باشد.

خلاقیت:

داوران می‌توانند به‌طور ذهنی خلاقیت و نوآوری را در چارچوب معیار پیشرفت ارزیابی کنند. این شامل انتخاب خطوط خلاقانه یا استفاده‌ی منحصر به‌فرد از مسیر یا ویژگی‌ها، یک حرکت جدید یا تغییر در یک حرکت موجود است.

گرفتن‌ها(Grabs) :

یک رقابت‌کننده می‌تواند پیشرفت را از طریق گرفتن‌های جدید یا نادر نشان دهد یا با اجرای گرفتن در حرکتی که به‌طور نادر یا کمیاب انجام می‌شود، پیشرفت را به رخ بکشد. ترکیب‌های جدید توالی‌های گرفتن به گرفتن (Grab-to-Grab sequences) یا انواع مختلف گرفتن‌های دوگانه نیز می‌تواند به‌عنوان پیشرفت در نظر گرفته شود.

موضوعیت پیشرفت:

پیشرفت ممکن است برای هر داور بسیار ذهنی باشد؛ بنابراین همه داوران ممکن است در مورد آنچه پیشرفته است، به توافق نرسند و بر این اساس، هر داور باید نظر شخصی خود را شکل دهد.

استفاده از معیار پیشرفت:

وقتی یک داور دو اجرا با کیفیت‌های مشابه از نظر اجرا، سختی، دامنه پرش و تنوع را مقایسه می‌کند، معیار پیشرفت می‌تواند عاملی تعیین‌کننده باشد که در رتبه‌بندی یکی از اجراها نسبت به دیگری تأثیر بگذارد.

۹ .سیستم داوری

داوران اسنوبورد و فری‌اسکی از سیستم‌های داوری زیر برای امتیازدهی به فرمت‌های مختلف مسابقات استفاده می‌کنند.

سیستم امتیازدهی نقطه‌ای:

- هر داور باید به هر رقابت‌کننده امتیازی بین ۰ تا ۱۰۰ بدون استفاده از اعداد اعشاری اختصاص دهد.
- هرگاه امتیاز رقابت‌کننده از محاسبه‌ای شامل تقسیم به دست آید، نتیجه **گرد به پایین (Truncated)** شده و با دو رقم اعشار نمایش داده می‌شود.

۹.۱ برداشت کلی (Overall Impression - OI) (برای اسلوپ‌استایل بخش به بخش = ترکیب) :

- قضاوت بر اساس برداشت کلی با سیستم امتیازدهی سنتی که از اعداد استفاده می‌شود متفاوت است.
- برداشت کلی محیطی را ایجاد می‌کند که می‌تواند با پیشرفت اسنوبورد و فری‌اسکی تطبیق یابد و به رقابت‌کنندگان اجازه می‌دهد بدون الزام به حرکات خاص یا محدودیت‌های تعیین‌شده، ورزش را به جلو برانند.
- این فلسفه که از اوایل ایجاد شده، به طور مستمر اصلاح شده تا داوری از رویداد به رویداد منسجم‌تر شود. هرچند فرمت برداشت کلی همیشه دارای جنبه‌ای ذهنی خواهد بود، اما تنها روشی است که پیشرفت را در دستان رقابت‌کنندگان نگه دارد و اجازه رشد ورزش را دهد.
- اسنوبورد و فری‌اسکی به طور مداوم در حال تحول هستند و نباید محدود به یک سیستم استاندارد امتیازدهی شوند. بنابراین، استفاده از فرمت برداشت کلی به داوران این امکان را می‌دهد که "آزادی" ورزش را حفظ کنند.
- در سیستم برداشت کلی، **سه تا هفت داور** به‌طور مستقل عملکرد رقابت‌کننده را بر اساس معیارهای داوری ارزیابی کرده و امتیازی بین ۰ تا ۱۰۰ به آن اختصاص می‌دهند.

سیستم برداشت کلی با ۳ تا ۵ داور امتیازدهی:

- با حضور ۳ تا ۵ داور، تمامی امتیازات شمارش و میانگین گرفته می‌شود تا امتیاز نهایی به صورت **XX.XX از ۱۰۰** نمایش داده شود.

سیستم برداشت کلی با ۶ تا ۷ داور امتیازدهی:

- با حضور ۶ تا ۷ داور، بالاترین و پایین‌ترین امتیازات حذف شده و امتیازات میانی میانگین‌گیری می‌شوند تا امتیاز نهایی به صورت XX.XX **از** ۱۰۰ نمایش داده شود.

رتبه‌بندی اجراها با استفاده از برداشت کلی:

- هدف از ارزیابی برداشت کلی، **مقایسه اجراها و ساختن یک رتبه‌بندی** است.
- امتیازدهی ابزاری است که داوران از آن برای قرار دادن هر اجرا در جایگاه مناسب در رتبه‌بندی استفاده می‌کنند.
- داوران یک اجرا را امتیازدهی می‌کنند تا آن را در نظرات خود **بالاتر از اجراهای ضعیف‌تر** و **پایین‌تر از اجراهای بهتر** قرار دهند.

تعیین محدوده امتیازدهی:

- پیش از هر مسابقه، داوران باید در جلسات تمرینی با دقت پیست را بررسی کرده و **محدوده‌های "زیر متوسط"، "متوسط" و "بالا از متوسط "**را برای آن روز تعیین کنند.
- در ابتدای مسابقه، تشخیص محدوده‌ای که یک اجرا در آن قرار می‌گیرد بسیار مهم است و داوران باید **اولین ۵ تا ۱۰ امتیاز را به عنوان امتیازهای مرجع (Anchor Scores)** ثبت کنند که بر اساس آن رتبه‌بندی اجراها ساخته می‌شود.

امتیازهای مرجع(Anchor Scores) :

- امتیازهایی که قبلاً داده شده‌اند به عنوان "امتیازهای مرجع" عمل می‌کنند.
- داور با مقایسه اجراها، امتیاز جدیدی را برای قرار دادن آن اجرا در بالاتر یا پایین‌تر از اجراهای مرجع می‌دهد تا فضای کافی برای درج امتیازات اجراهای بعدی ایجاد شود.

این سیستم امتیازدهی، با وجود داشتن جنبه‌ای ذهنی، روشی منعطف و پیشرفته است که به رشد و پیشرفت ورزش‌های اسنوبورد و فری‌اسکی کمک می‌کند و امکان ارزیابی دقیق و منصفانه اجراهای رقابت‌کنندگان را فراهم می‌سازد.

حفظ محدوده‌ی باز امتیازدهی

حفظ یک محدوده‌ی باز از امتیازات مهارتی است که با تمرین و تجربه در کابین داوری به دست می‌آید. هر داور باید توانایی گسترش محدوده‌ی امتیازدهی خود را داشته باشد تا فضای لازم برای درج امتیازات در رتبه‌بندی ایجاد شود.

۹.۲ داوری بخش به بخش برای اسلوپ‌استایل(SS)

ICR Sec. 3403.3

- **تعداد داوران امتیازدهی:**
  - حداقل ۷ تا حداکثر ۹ داور امتیازدهی.
  - برای مسابقاتWC ، WSCوOWG ، در صورتی که از فرمت داوری SBS استفاده شود، حداقل ۹ داور امتیازدهی به همراه یک سرداور نیاز است.
- **تقسیم داوران:** داوران به دو دسته تقسیم می‌شوند:
  - **داوران تریک(Trick Judges)**
  - **داوران ترکیب(Composition Judges)**

- **ارزش کلی امتیاز:** ارزش نهایی امتیاز همیشه ۱۰۰ درصد است؛ اما نسبت سهم هر بخش می‌تواند متفاوت باشد. مقادیر پیشنهادی به شرح زیر است:
  - **داوران تریک :** ٪۶۰ از امتیاز کل
  - **داوران ترکیب :** ٪۴۰ از امتیاز کل در فرمتSBS ، هر داور ترکیب امتیازدهی ۰ تا ۱۰۰ انجام می‌دهد و داوران تریک نیز امتیازدهی ۰ تا ۱۰۰ را انجام می‌دهند؛ سپس این امتیازات در سیستم داده و نتایج مجدداً محاسبه می‌شوند.

داوران تریک / بخش(Trick/Section Judges) :

- دو تا سه پانل از داوران تریک، بخش‌های مختلف مسیر اسلوپ‌استایل را ارزیابی می‌کنند.
- هر پانل شامل ۲ یا ۳ داور است و به ترتیب دو یا سه بخش متوالی را در مسیر ارزیابی می‌کند.
- داوران تریک هر بخش را به‌طور جداگانه با استفاده از امتیازدهی (۰ تا ۱۰۰) ارزیابی کرده و یک رتبه‌بندی برای هر بخش ایجاد می‌کنند.
- امتیازات هر بخش می‌تواند به‌طور مساوی بین تمامی بخش‌های اسلوپ‌استایل تقسیم شود یا هر ویژگی/بخش می‌تواند ارزش متفاوتی داشته باشد.
- داوران تریک یا بخش، بخش‌های اختصاص‌یافته به‌شان را جداگانه ارزیابی کرده و امتیازی بین ۰ تا ۱۰۰ بر اساس معیار برداشت کلی (Overall Impression) اختصاص می‌دهند. امتیازات بخش‌های ترکیبی، ٪۶۰ از نمره نهایی را تشکیل می‌دهد.
- اگر یک رقابت‌کننده طبق تعریف موجود در **دفترچه راهنمای داوران اسنوبورد و فری‌اسکی** در حین اجرا سقوط یا تصادف کند، تمامی بخش‌های بعد از بخش تحت تأثیر، امتیاز صفر دریافت خواهند کرد. این موضوع در جلسه TCMمورد بحث قرار خواهد گرفت.

داوران ترکیب(Composition Judges) :

- یک پانل شامل ۲ تا ۳ داور، کل اجرا را بر اساس معیارهای داوری ارزیابی می‌کند.
- امتیاز نهایی از داوران ترکیب، با میانگین گرفتن از امتیازات آن‌ها محاسبه می‌شود.
- داوران ترکیب کل اجرا را به‌صورت یکجا با استفاده از معیار برداشت کلی (Overall Impression) ارزیابی کرده و امتیازی بین ۰ تا ۱۰۰ به آن اختصاص می‌دهند؛ که این امتیاز ٪۴۰ از نمره نهایی را تشکیل می‌دهد.

سیستم SBS با ۸ تا ۹ داور امتیازدهی:

- **داور شماره ۱ و ۲ :**ارزیابی بخش‌های ۱ + ۲
- **داور شماره ۳ و ۴ :**ارزیابی بخش‌های ۳ + ۴
- **داور شماره ۵ و ۶ :**ارزیابی بخش‌های ۵ + ۶
- **داور شماره ۷ و ۸ (و داور شماره ۹) :**ارزیابی ترکیب(Composition)

سیستم SBS با ۷ داور امتیازدهی:

- **داور شماره ۱ و ۲ :**ارزیابی بخش‌های ۱ + ۲ + ۳

- **داور شماره ۳ و ۴** :ارزیابی بخش‌های ۴ + ۵ + ۶
- **داور شماره ۵، ۶ و ۷** :ارزیابی ترکیب(Composition)

این سیستم امتیازدهی به داوران امکان می‌دهد تا با استفاده از یک چارچوب منسجم، عملکرد رقابت‌کنندگان را به طور دقیق و منصفانه ارزیابی کنند و رتبه‌بندی جامعی از اجراها ارائه دهند.

۹.۳ امتیازات DEAL برای بیگ‌ایر

- **حداقل ۶ داور** باید به‌طور مستقل عملکرد رقابت‌کننده را بر اساس معیارهای داوری ارزیابی کنند و هر داور یک امتیاز (بین ۱ تا ۱۰) اختصاص دهد.
- پس از ثبت امتیاز توسط داور، او باید هر معیار را تحلیل و ارزیابی کند.
- امتیازات (D = **DEAL**سختی، E = اجرا، A = دامنه، L = فرود (ورودی داده می‌شود تا نشان دهد هر معیار به چه میزان به‌خوبی اجرا شده است.
- امتیازات ۶ داور برای **DEAL**میانگین‌گیری شده و فقط برای گرافیک تلویزیونی نمایش داده می‌شود؛ امتیازات DEAL تأثیری بر امتیازات برداشت کلی (Overall Impression) ندارند.
  - (D)سختی = ۱-۱۰
  - (E)اجرا = ۱-۱۰
  - (A)دامنه = ۱-۱۰
  - (L)فرود = ۱-۱۰

۹.۴ امتیازات DAVE برای هاف‌پایپ

- **حداقل ۶ داور** باید به‌طور مستقل عملکرد رقابت‌کننده را بر اساس معیارهای داوری ارزیابی کنند و هر داور یک امتیاز (بین ۱ تا ۱۰) اختصاص دهد.
- پس از ثبت امتیاز، داور هر معیار را تحلیل و ارزیابی می‌کند.
- امتیازات (D = **DAVE**سختی، A = دامنه، V = تنوع، E = اجرا (ورودی داده می‌شود تا نشان دهد هر معیار به چه میزان به‌خوبی اجرا شده است.
- امتیازات ۶ داور برای **DAVE**میانگین‌گیری شده و فقط برای گرافیک تلویزیونی نمایش داده می‌شود؛ امتیازات DAVEتأثیری بر امتیازات برداشت کلی (Overall Impression) ندارند.
  - (D)سختی = ۱-۱۰
  - (A)دامنه = ۱-۱۰
  - (V)تنوع = ۱-۱۰
  - (E)اجرا = ۱-۱۰

۹.۵ تنوع در بیگ‌ایر

ICR Sec. 3502.3.1

- در فرمت "بهترین ۲ پرش از ۳ پرش" برای بیگ‌ایر، دو ترفند محاسبه‌شده باید متفاوت باشند.
- اگر رقابت‌کننده در یک فاز همان نوع ترفندی را دو بار یا بیشـــتر اجرا کند، فقط بالاترین امتیاز آن ترفند محاســـبه می‌شود و امتیازات پایین‌تر در نظر گرفته نمی‌شود.
- اگر تنها دو پرش در یک فاز انجام شود، بالاترین امتیاز فردی محاسبه می‌شود.

۹.۵.۱ تنوع در بیگ‌ایر

انواع مختلف ترفندها به‌صورت زیر تعریف می‌شوند:

- **ساعت‌گرد و پادساعت‌گرد:**
- **فلیپ‌های جلو (Front flips) یا سوئیچ فلیپ‌های جلو / فلیپ‌های عقب:(Back flips)**
- هرگاه رقابت‌کننده چرخشی- به اندازه ۱۸۰ درجه یا بیشتر به یک فلیپ اضافه کند، آن ترفند به یک ترفند چرخشی- (Rotational Trick)تبدیل می‌شود (در جهت ساعت‌گرد یا پادساعت‌گرد).
- **پرش‌های مستقیم (Straight airs) یا پرش‌های مستقیم سوئیچ (Switch straight airs)** به عنوان انواع مختلف ترفند در نظر گرفته می‌شوند.

این بخش از سیستم داوری تنوع در بیگ‌ایر را با توجه به تنوع حرکات و سبک‌های مختلف اجرا توضیح می‌دهد.

۹.۵.۲ فرمت ۲ از ۴ جهت

انواع مختلف ترفندها به‌شرح زیر تعریف می‌شوند:

- **اسنوبورد :**فرانت‌ساید، بک‌ساید، سوئیچ بک‌ساید، سوئیچ فرانت‌ساید
- **فری‌اسکی :**راست، چپ، سوئیچ راست، سوئیچ چپ
- **فلیپ‌های جلو یا سوئیچ فلیپ‌های جلو / فلیپ‌های عقب :**هرگاه رقابت‌کننده به یک فلیپ چرخش ۱۸۰ درجه یا بیشتر اضافه کند، آن ترفند به یک ترفند چرخشی (ساعت‌گرد یا پادساعت‌گرد) تبدیل می‌شود.
- **پرش‌های مستقیم یا سوئیچ پرش‌های مستقیم :**به‌عنوان انواع مختلف ترفند در نظر گرفته می‌شوند.

نسخه‌ی فرمت استفاده‌شده برای مردان و زنان در هر رویداد باید در جلسه کاپیتان‌های تیم قبل از اولین جلسه‌ی تمرین تعیین شود. مردان و زنان ممکن است در یک رویداد از نسخه‌های متفاوت این فرمت استفاده کنند.

۱۰ .محدوده‌ی امتیازی پیشنهادی

در هر مسابقه، داوران از مقیاس ۰ تا ۱۰۰ برای رتبه‌بندی هر رقابت‌کننده استفاده می‌کنند. امتیازی که توسط هر داور داده می‌شود، نشان‌دهنده‌ی رتبه‌بندی مورد نظر آن داور، بالاتر یا پایین‌تر از امتیازهای مرجع (Anchor Scores) داده‌شده است. موارد زیر، محدوده‌ی امتیازی پیشنهادی برای هر سیستم داوری است که داوران می‌توانند به‌عنوان ابزاری در تعیین امتیاز اجرای رقابت‌کنندگان استفاده کنند. این محدوده از رویداد به رویداد متفاوت خواهد بود؛ زیرا اجراهای قرارگرفته در محدوده‌ی متوسط بسته به سطح رقابت در هر رویداد ممکن است تفاوت‌های قابل توجهی داشته باشند. به همین دلیل، تعیین محدوده‌ی امتیاز در حین مشاهده‌ی تمرینات در هر مسابقه بسیار مهم است.

۱۰.۱ محدوده‌ی امتیازی پیشنهادی: برداشت کلی – (Overall Impression) فقط برای فری‌اسکی

محدوده بسیار ضعیف و سقوط کامل (۳۰-۱ امتیاز) :

- **۱۰-۱ امتیاز :** سقوط در ابتدای مسیر
- **۲۰-۱۰ امتیاز :** سقوط در نیمه‌ی اول مسیر یا اجرای بسیار ضعیف و سختی پایین

- **۲۰-۳۰ امتیاز :** سقوط در پایان یک اجرای در غیر این صورت خوب یا اجرای بسیار ضعیف با سختی پایین

محدوده زیر متوسط (۳۰-۴۵ امتیاز) :

- سطح پایین سختی برای آن سطح از رقابت‌کنندگان
- اجرای ضعیف و از دست دادن گرفتن‌ها(Grab)
- توقف‌های ناخواسته(Reverts)
- کسرهای عمده مانند کشیدن دست، چک کردن باسن و غیره

محدوده متوسط (۴۵-۶۵ امتیاز):

- نشان‌دهنده‌ی سطح توانایی اکثریت رقابت‌کنندگان
- درجه‌ی متوسط سختی و اجرای حرکات برای آن سطح از رقابت‌کنندگان

محدوده بالاتر از متوسط/خوب (۶۵-۸۵ امتیاز):

- اجرای خوب
- اشتباهات یا بی‌اطمینانی‌های بسیار کم یا صفر
- جریان حرکات قوی با چرخش‌های به سمت چپ/راست و ترکیب‌های مناسب
- اجرای چندین حرکت دشوار

محدوده عالی (۸۵-۱۰۰ امتیاز):

- اجرای بی‌نقص
- اجرای چندین حرکت دشوار و فنی به‌صورت پشت‌سرهم
- تنوع بالا در چرخش‌ها، گرفتن‌ها و محورهای حرکتی

۱۰.۲ محدوده‌ی امتیازی پیشنهادی: بخش به بخش – فقط برای فری‌اسکی

- **۰ :**ویژگی (Feature) رد شده
- **۱-۱۰ :**سقوط کامل
- **۱۰-۲۰ :**خطای شدید، نزدیک به سقوط یا اشتباهات/کسرهای عمده
- **۲۰-۳۰ :**حرکات بسیار ضعیف اجرا شده یا حرکات متوسط همراه با اشتباهات/کسر
- **۳۰-۵۰ :**حرکات سخت (یا اجرا) با اجرای ضعیف
- **۵۰-۷۵ :**کیفیت متوسط اجرا و سختی برای آن مسابقه خاص
- **۷۵-۸۵ :**حرکات یا اجراهای بالاتر از متوسط
- **۸۵ به بالا :**حرکات یا اجراهای استثنایی

برای داوران ترکیب:(Composition Judges)

داوران ترکیب در فرمت SBS از محدوده‌ی امتیازی متفاوتی نسبت به داوری برداشت کلی سنتی استفاده می‌کنند. داوران کلی باید به دلیل اینکه امتیازات داوران بخش (Section Judges) تنوع را در نظر نمی‌گیرند، به معیار تنوع (Variety) بیش از حد توجه داشته باشند.

برای داوران بخش:(Section Judges)

مهم است که داوران بخش‌ها را به دقت در طول تمرینات بررسی کنند و حرکاتی که قرار است در بخش‌های مربوطه اجرا شوند را شناسایی کنند.

- **سوالات کلیدی:**
  - چه حرکاتی اجرا خواهند شد؟
  - کدام حرکات در محدوده‌ی زیر متوسط، متوسط و برتر قرار می‌گیرند؟
- داوران باید یادداشت برده و مشخص کنند کدام حرکات در هر بخش به محدوده‌ی امتیازی مناسب تعلق دارند.

۱۱ .کسر امتیاز (فقط اسنوبورد)

کسر امتیاز توسط داوران از امتیازی محاسبه می‌شود که در صورت فرود صحیح و کامل حرکت به آن اختصاص می‌یافت. تنها اشتباهات رخداده روی برف باعث کسر امتیاز می‌شوند؛ سایر اشتباهات در سایر معیارها مورد کسر قرار می‌گیرند. به عنوان مثال، اگر یک رقابت‌کننده که کنترل کافی ندارد، توسط یک داور ۴۵ امتیاز دریافت کند و به دلیل یک خطای عمده در فرود، ۲۰ امتیاز کسر شود، نمره نهایی او ۲۵ خواهد بود.

۱۱.۱ کسر امتیاز: هاف‌پایپ

کسر امتیاز برای سقوط‌ها به ازای هر داور به شرح زیر است:

- **۱ - ۱۰ امتیاز :**اشتباهات کوچک در فرود، شامل: فرودهای صاف(Flat Landings) ، فرودهایDeck ، سر خوردن(Sliding) ، تماس‌های سبک با دست و سایر ناپایداری‌ها.
- **۱۱ - ۲۰ امتیاز :**اشتباهات متوسط در فرود، شامل: توقف کامل، کشیدن دست‌های طولانی (Extended Hand Drags)، تماس‌های سنگین با دست، چک‌های سبک باسن و برگشت‌ها.(Reverts)
- **۲۱ - ۲۵ امتیاز :**اشتباهات عمده در فرود، شامل: چک شدید باسن، برخورد بدنی و سقوط‌های کامل.

۱۱.۲ کسر امتیاز: بیگ‌ایر

کسر امتیاز برای سقوط‌ها به ازای هر داور به شرح زیر است:

- **۱ - ۹ امتیاز :**اشتباهات کوچک در فرود، شامل: کشیدن دست(Hand Drag) ، تماس‌های کوچک با دست، و غیره.
- **۱۰ - ۱۹ امتیاز :**اشتباهات متوسط، شامل: استفاده از دو دست در فرود، معکوس کردن حرکت به دلیل ناپایداری.
- **۲۰ - ۲۹ امتیاز :**اشتباهات عمده در فرود، شامل: برخورد بدن با برف.
- **۳۰ امتیاز :**اشتباهات بسیار بزرگ در فرود، شامل: برخورد بدن با برف به گونه‌ای که بدن اولین بار به برف برخورد کند.

۱۱.۳ کسر امتیاز: اسلوپ‌استایل

کسر امتیاز برای سقوط‌ها به ازای هر داور به شرح زیر است:

- **۱ – ۵ امتیاز** :اشتباهات جزئی در فرود، شامل: ناپایداری بدن در هنگام فرود، احتمال تماس کوچک با دست (Small Hand-Touch)، استفاده از دست‌ها برای حفظ تعادل و سایر ناپایداری‌ها.
- **۶ – ۱۵ امتیاز** :اشتباهات متوسط در فرود، شامل: برگشت(Reverts) ، تماس‌های سبک در فرود، تماس‌های سنگین با دست، برخورد بدن با برف.
- **۱۶ – ۲۰ امتیاز** :اشتباهات عمده در فرود، شامل: فرودهای شدید(Hard Touchdowns) ، سقوط‌ها، سقوط‌های کامل.

۱۱.۴ کسر امتیاز: اسلوپ‌استایل بخش به بخش(SBS)

)داوران ترکیب و تریک(

- **۱ – ۲۰ امتیاز** :اشتباهات جزئی در فرود، شامل: ناپایداری بدن در هنگام فرود، احتمال تماس کوچک با دست، استفاده از دست‌ها برای حفظ تعادل و سایر ناپایداری‌ها.
- **۲۱ – ۶۰ امتیاز** :اشتباهات متوسط در فرود، شامل: برگشت‌ها(Reverts) ، تماس‌های سبک در فرود، تماس‌های سنگین با دست، برخورد بدن با برف.
- **۶۱ – ۸۰ امتیاز** :اشتباهات عمده در فرود، شامل: فرودهای شدید، سقوط‌ها، سقوط‌های کامل.

۱۱.۵ تعاریف: اشتباهات، ناپایداری‌ها و سقوط‌ها

برخی اصطلاحات برای ناپایداری‌هایی که باعث خروج رقابت‌کننده از وضعیت صحیح بدنی می‌شوند، به کار می‌روند. در زیر، برخی از رایج‌ترین این اصطلاحات آمده است:

- **Backseat** :وقتی رقابت‌کننده به صورت نشسته روی دم‌ها فرود می‌آید.
- **Hand Down** :وقتی که رقابت‌کننده برای بازیابی کنترل، یک دست را روی برف قرار می‌دهد.
- **Speed Check** :به جای اتصال یک پیچش، به‌طور موقت به صورت جانبی می‌چرخد تا سرعت را کاهش دهد.
- **Butt Check** :وقتی رقابت‌کننده به‌طور موقت روی برف می‌نشیند و سپس برمی‌گردد.
- **Back Slap** :وقتی که رقابت‌کننده به‌طور موقت تمام پشت خود را روی برف قرار می‌دهد؛ که منجر به از دست دادن کنترل عمده می‌شود.
- **Washout** :ادامه چرخش پس از فرود به دلیل عدم توانایی در توقف شتاب.
- **Revert** :زمانی که رقابت‌کننده در موقعیت اشتباه فرود می‌آید و برای تنظیم مجدد، سطح برف را سر می‌خورد.
- **Early Off** :زمانی که به دلیل ناپایداری، از یک ویژگی ریل قبل از پایان آن خارج می‌شود.
- **Knuckle** :تغییر شیب بین سطح صاف پرش و منطقه فرود شیبدار.
- **Deck** :ناحیه صاف بین پرش وKnuckle ؛ در هاف‌پایپ، ناحیه صاف بالای ترنزیشن است.

- **Flat Landing**: زمانی که به دلیل سرعت زیاد، کل فرود (Transition) از دست می‌رود.
- **Wedging (FK)**: که به عنوان "Snowplow" نیز شناخته می‌شود؛ به جای اتصال یک پیچش یا کنترل سرعت، اسکی‌باز به‌طور قوی قبل از یک ویژگی از آن جهت به پایین حرکت می‌کند تا سرعت را کاهش دهد.
- **Catching an Edge**: وقتی که اسکی‌باز به‌طور کنترل‌نشده به لبه (داخلی یا خارجی) فرو می‌رود.
- **Rolling Down the Windows**: هنگامی که بازوها به‌طور بی‌قاعده به سمت جلو یا عقب می‌چرخند.
- **Flailing**: حرکت بی‌نظم بازوها در جهات مختلف.
- **Poling (FK)**: زمانی که اسکی‌باز به دلیل از دست دادن سرعت، از چوب‌ها برای بازیابی سرعت استفاده می‌کند.
- **Skating (FK)**: زمانی که اسکی‌باز سرعت خود را از دست داده و از اسکی‌ها به شیوه‌ای مشابه اسکیت برای ایجاد شتاب استفاده می‌کند.
- **Full Crash**: تماس کامل بدن با برف؛ وقتی که اسکی/اسنوبورد از برف جدا شده و/یا اسکی‌ها را از دست می‌دهد یا حرکت کامل متوقف می‌شود.

۱۲ .صفحات استنو / تابلوهای حافظه

صفحات استنو یا تابلوهای حافظه ممکن است به شکل‌های متفاوتی ظاهر شوند. برخی سیستم‌های داده/نتیجه قادرند این صفحات را به‌طور مستقیم از سیستم خود با ترتیب صحیح شروع چاپ کنند. نمونه‌های مختلف صفحات استنو/تابلوهای حافظه می‌توانند از طریق لینک زیر مشاهده شوند:

https://www.fis-ski.com/en/inside-fis/document-library/snowboard-documents

قضاوت برداشت کلی:

شماره شرکت‌کننده	S امتیاز	STENO	۱-۴۰	۴۰	۵۰	۶۰	۷۰	۸۰	۹۰

در قضاوت بیگ‌ایر Big Air ، بسته به مکان ایستادن داوران، امتیازدهی متفاوت است.

قضاوت بیگ‌ایر بسته به محل ایستادن داوران به شرح زیر است:

شماره شرکت‌کننده	S امتیاز	STENO	AMP	۱-۴۰	۴۰	۵۰	۶۰	۷۰	۸۰	۹۰

۱۳ .لوازم و مواد مورد نیاز داوری

- **سرداور** باید **صفحات استنو** را برای داوران به همراه **لیست‌های شروع** (Startlists)برای پنل داوران سازماندهی کند.
- همچنین، سرداور باید به داوران منتخب اطلاع دهد که **مواد مورد استفاده داوری** را به همراه بیاورند.
- **هر داور** مسئول داشتن **مداد، تراش مداد، تخته‌کار و پاک‌کن** خود می‌باشد.
- داوران باید به یاد داشته باشند که **خوراکی و آب** را در طول رویداد همراه داشته باشند.

مسئولیت‌های برگزارکننده:

لوازم:

- دسترسی به **دستگاه فتوکپی**
- **منگنه** و **منگنه‌های اضافی**
- **یک ماشین حساب دستی**)تا حد امکان بزرگ با باتری‌های تازه(
- **تابلو نتایج (Scoreboard)** که در نزدیکی سکوی داوران و در ابتدای مسابقه نصب شود
- تأمین **نوشیدنی‌های گرم و سرد** و انواع **خوراکی‌ها** در طول رویداد

مبلمان برای سکوی داوری:

- میزهای مورد نیاز
- صندلی‌هایی با پشتی

نیازمندی‌های جایگاه داوران:

- **قانون**ICR 3201
- **موقعیت جایگاه داوران (هاف‌پایپ، اسلوپ‌استایل، بیگ‌ایر)** :قانون‌های ۳۲۰۱,۲ / ۳۲۰۱,۳ / ۳۲۰۱,٤
- **داوری ویدیویی** :قانون ICR 3406

این مطالب راهنمای جامعی برای تهیه لوازم و مواد مورد نیاز داوری در مسابقات اسکی است.

۱۴ .فهرست بررسی (چک لیست) برای سرداور

نام مسابقه:

قبل از مسابقه:

- **انتخاب داوران:**
  - سرداور_____ :
  - قاضی ۱_____ :
  - قاضی ۲_____ :

- قاضی ۳_____ :
- قاضی ۴_____ :
- قاضی ۵_____ :
- قاضی ۶_____ :
- قاضی ۷_____ :
- قاضی ۸_____ :
- قاضی ۹_____ :

- **شخص تماس از کمیته برگزارکننده:**
  - نام_____ :
  - شماره تلفن_____ :
  - ایمیل_____ :
- **ترتیبات اولیه:**
  - حمل و نقل توسط کمیته برگزارکننده تنظیم شده است.
  - محل اقامت توسط کمیته برگزارکننده ترتیب داده شده است.
  - تمامی داوران از شخص تماس داوری مطلع هستند تا در صورت بروز مشکل بتوانند ارتباط برقرار کنند.
  - سرداور تنها فردی است که باید قبل از رویداد با کمیته برگزارکننده تماس بگیرد.

زمان ورود:

- بلیت‌های تله‌کابین برای تمامی داوران
- کوپن‌های غذا / کمک هزینه روزانه
- اطمینان از حضور داوران
- بررسی کیفیت محل اقامت داوران
- بررسی وجود برنامه‌های ویژه (مثلاً بلیط نوشیدنی برای مهمانی)
- تهیه مدارک، بلیط یا کوپن‌های مربوط به هر گردهمایی مرتبط با رویداد

بازدید از محل مسابقه (به همراه رئیس مسابقه وTD) :

- شیب(Inclination)
- طول(Length)
- عرض(Width)
- حصارها(Fences)

- منطقه شروع(Start Area)
- منطقه پایان(Finish Area)
- سکوی داوری / دید(Judging Booth/View)
- دریافت نظرات و بازخورد از مربیان و رقابت‌کنندگان درباره‌ی محل مسابقه

بررسی جایگاه داوران (Judge Stand) با رئیس مسابقه و:TD

- دید مناسب به سمت آرینا(Arena)
- ارتفاع کافی
- اندازه مناسب
- پایداری
- قرارگیری در مرکز
- وجود میز و صندلی‌های مناسب

جلسات کمیته مسابقات

جلسه اول:

- بررسی برنامه مسابقه
- بحث در مورد مواد مورد نیاز (لیست لوازم)
- ملاقات با رئیس امتیازدهی

جلسه دوم:

- بررسی وضعیت آرینا
- تعیین زمان‌بندی برنامه
- گرفتن تأیید از:
  - مدیر فنی(TD)
  - رئیس مسابقه
  - رئیس امتیازدهی
  - گوینده
  - استارتر
  - تمامی دستیاران

مواد مورد نیاز برای جایگاه داوران

- **صفحات استنو / تابلوهای حافظه**

- **لیست‌های شروع**
- **مداد**
- **رادیوها و کانال‌های مورد استفاده**
- **پتوها**
- **خوراکی‌ها و نوشیدنی‌ها**)قهوه، نوشابه‌های غیرالکلی، آب(

جلسات کاپیتان‌های تیم (روز قبل از مسابقه)

- معرفی داوران
- دریافت گزارش از TD و رئیس مسابقه
- توضیح فرمت مسابقه و معیارهای داوری
- ارائه برنامه مسابقه

جلسه داوران (شب قبل از مسابقه)

- بررسی آموزش رسمی روز
- بررسی وضعیت آرینا
- بررسی جایگاه داوران
- تعیین زمان حضور تمامی داوران در جایگاه داوری
- بررسی مسائل حمل و نقل در صورت نیاز برای انتقال به جایگاه داوری

مسابقه

- اطمینان از همراه داشتن کتابICR FIS
- زودتر از موعد رسیدن به محل مسابقه برای بررسی موارد زیر:
  - جایگاه داوران
  - حصارها
  - منطقه شروع
  - منطقه پایان
  - ترتیب نشستن داوران
  - توزیع لیست‌های شروع و مواد داوری
  - تمرین امتیازدهی و تعیین محدوده
  - بررسی ارتباط رادیویی با TD و استارتر
  - بررسی امتیازهای داوران بین مرحله‌های مقدماتی و نهایی

پس از مسابقه

- بررسی نتایج با رئیس امتیازدهی
- تکمیل گزارش سرداور و ارسال آن به گروه مشورتی داورانFIS
- شرکت در مراسم اهدای جوایز
- تشکر از اعضای کمیته برگزارکننده
- اطمینان از پرداخت حقوق تمامی داوران
- اطمینان از ترتیب حمل و نقل برای تمامی داوران
- اختتامیه و هماهنگی باTD

این چک لیست به سرداور کمک می‌کند تا تمامی امور لازم قبل، در حین و پس از مسابقه به طور منظم و به موقع انجام شود.

۱۵ .تعاریف و اصطلاحات فری‌اسکی و اسنوبورد

تعاریف زمین نیم‌لوله(Halfpipe Terrain)

- **سوپرپایپ(Superpipe)** :نیم‌لوله‌ای با دیوارهایی به ارتفاع ۲۲ فوت.
- **نیم‌لوله ۱۸ فوت(18 Foot Pipe)** :نیم‌لوله‌ای با دیوارهایی به ارتفاع ۱۸ فوت.
- **لیپ(Lip)** :بالای دیوار لوله که ورزشکار از آنجا پرتاب و فرود می‌آید.
- **ترنزیشن(Transition)** :شعاع منحنی در هر دو سمت لوله.
- **شروع(Drop In (Start/Drop In/** :بخش بلندتر و زاویه‌دار بالای لوله که ورزشکاران از آنجا وارد لوله می‌شوند تا اجرای خود را آغاز کنند.
- **فلت‌بوتوم Flatbottomیا Flats** :سطح صاف بین ترنزیشن‌ها (به ترنزیشن/دیوارها مراجعه شود).
- **دک(Deck)** :سطح صاف بالای هر دیوار نیم‌لوله که معمولاً با تماشاگران و رسانه‌ها احاطه شده است.
- **ورت(Vert)** :اوج ترنزیشن که در آن دیوار به طور کامل عمودی می‌شود. داشتن یک ورت بی‌نقص برای پرتاب ورزشکار به خارج از لوله به گونه‌ای که بتواند به درستی وارد لوله مجدد شود، ضروری است.
- **فینیش کورال(Finish Corral)** :ناحیه‌ای در پایین لوله که ورزشکاران در پایان اجرای خود متوقف می‌شوند.
- **دیواره چپ اسکی‌باز(Skiers Left Wall)** :دیواره نیم‌لوله از دید اسکی‌باز در حالی که به سمت پایین حرکت می‌کند؛ برای اسکی‌بازان "رگولار"، دیواره سمت چپ است.
- **دیواره راست اسکی‌باز(Skiers Right Wall)** :دیواره نیم‌لوله از دید اسکی‌باز در حالی که به سمت پایین حرکت می‌کند؛ برای اسکی‌بازان "گوفی"، دیواره سمت راست است.

تعاریف زمین اسلوپ‌استایل(Slopestyle Terrain)

انواع پرش‌ها:

- **Tabletop/Kicker**: پرش استاندارد در اسلوپ‌استایل یا بیگ‌ایر. رمپ یا سکوی پرتاب بر روی دک (Deck) ساخته شده است. ورزشکار از روی پرش بلند می‌شود، سطح صاف را پشت سر می‌گذرد و از Knuckle به سمت فرود حرکت می‌کند.
- **Knuckle**: نقطه‌ی تغییر شیب که در آن دک شروع به شیب گرفتن کرده و به سمت فرود می‌رود.
- **True Table**: سبک پرشی که در آن انتقال پرتاب مستقیماً تا سطح دک ادامه دارد؛ لبه پرتاب و Knuckle در یک سطح قرار دارند.
- **Step Up**: سبک پرشی که در آن دک پس از پرتاب بالا می‌رود و ورزشکار به سمت فرود بالا می‌رود، نزدیک‌تر به اوج زمان پرواز. گاهی به آن "Step-Over" نیز گفته می‌شود.
- **Step Down**: سبک پرشی که فرود به سمت پایین می‌رود و باعث ایجاد زمان پروازی با افت عمودی بیشتر می‌شود.

انواع ریل‌ها:

- **Urban Style Rail**: ریلی که ورزشکار از هر دو سمت به آن نزدیک می‌شود تا روی آن بپرد، به جای اینکه مستقیم به سمت آن برود. اغلب این ریل‌ها پرشی بزرگتر یا ollie بیشتری برای ورود به ریل دارند.
- **Cannon Rail**: ریل یا باکسی‌ـ که به سمت بالا زاویه‌دار است تا پس از خروج از باکس، ورزشکار را به هوا پرتاب کند.
- **Gap to Rail**: ریلی که بین نقطه‌ی پرتاب و ریل فاصله وجود دارد؛ ورزشکار باید از آنجا به هوا برود و فاصله را پشت سر بگذارد تا روی ریل فرود آید.
- **Single Kink**: ریلی با یک خمیدگی. مثال‌ها: از حالت صاف به پایین (flat-to-down) یا از پایین به صاف (down to flat).
- **Double Kink**: ریلی با دو خمیدگی. مثال‌ها: down-flat-down، flat-down-flat.
- **Three Kink**: ریلی با سه خمیدگی. مثال‌ها: down-flat-down-flat، flat-down-flat-down.
- **Quad Kink**: ریلی با چهار خمیدگی.
- **C-Rail**: ریلی که به سمت چپ یا راست خمیده است.
- **S-Rail**: ریلی که دو خمیدگی دارد و شبیه حرف S شکل است.
- **Donkey Dick**: ریلی با خمیدگی کوتاه همراه با یک بخش صاف در انتهای ریل که از بخش پایین شروع می‌شود.
- **Elbow Rail**: ریلی با خمیدگی به سمت چپ یا راست.
- **Box**: ویژگی جعبه‌ای که با داشتن دو ریل) یا (coping در کناره‌های یک سطح سر خوردن عریض و صاف تعریف می‌شود.

۱۶ .واژه‌نامه پایه اسنوبورد

مرکز تعادل و محورها:

- **مرکز تعادل(Centre of Balance)** :در سطح ناف قرار دارد؛ جایی که سه محور (طولی، عمودی و جانبی) به هم می‌رسند.
- **محور طولی(Longitudinal Axis)** :از عرض بدن عبور می‌کند و از نقطه تعادل می‌گذرد.
- **محور عمودی(Vertical Axis)** :از سر تا پا امتداد دارد و از نقطه تعادل عبور می‌کند.
- **محور جانبی(Lateral Axis)** :از جلو به عقب می‌رود و از نقطه تعادل عبور می‌کند.

موقعیت پاها روی تخته:

- **رگولار(Regular)** :پای چپ در جلو.
- **گوفی(Goofy)** :پای راست در جلو.
- دانستن اینکه یک سوارکار **رگولار** است یا **گوفی** بسیار مهم است) مخفف R :یا.(G
- در ثبت‌نام مسابقات، لازم است که اسکی‌بازان وضعیت پاهای خود (رگولار یا گوفی) را ذکر کنند؛ همچنین داوران باید در طول تمرینات هر سوارکار را از این نظر مورد بررسی قرار دهند. این امر برای داوران اهمیت زیادی دارد، زیرا باید بدانند که سوارکار در حالت پایه (Normal/Forward) یا سوئیچ (Switchstance) حرکت می‌کند.

وضعیت‌های اساسی:

- **Normal/Forward** :سوارکار به صورت پایه به جلو حرکت می‌کند.
- **Fakie** :سوارکار با حالت پایه به عقب حرکت می‌کند؛ در این حالت چرخش حول دم انجام می‌شود (یعنی نوک قبل از دم از زمین جدا می‌شود).
- **Switchstance** :سوارکار با تغییر وضعیت (Switch) به عقب حرکت می‌کند؛ به عبارت دیگر، یک سوارکار رگولار به مانند یک سوارکار گوفی حرکت می‌کند و بالعکس. در این حالت چرخش حول نوک انجام می‌شود (یعنی دم قبل از نوک از زمین جدا می‌شود).

توضیحات تکمیلی:

- **A – REGULAR :**
  - حالتNormal/Forward :پای چپ در جلو.
  - حالتSwitchstance :پای راست در جلو.
- **A – GOOFY :**
  - حالتNormal :پای راست در جلو.
  - حالتSwitchstance :پای چپ در جلو.

Frontside / Backside :

- **Frontside** :زمانی که سینه در مقابل لبه یا دیواره قرار دارد.
- **Backside** :زمانی که پشت بدن به لبه یا دیواره چسبیده است.

Alley Oop :

- ترفندی که به سمت بالا (uphill) انجام می‌شود، به گونه‌ای که جهت حرکت اصلی (سقوط) حفظ شده، اما جهت چرخش بر خلاف جهت شیب است. به عبارت دیگر، یک ترفند فرانت‌ساید روی دیواره‌ی عقبی و بالعکس انجام می‌شود.
- تمامی ترفندها می‌توانند به صورت Alley Oop اجرا شوند.

قسمت‌های تخته اسنوبورد

- **نوک(Nose)**
- **دم(Tail)**
- **سمت پنجه(Toe Side)**
- **سمت پاشنه(Heel Side)**

دیوار فرانت‌ساید – (Frontside Wall) دیوار بک‌ساید(Backside Wall) برای **سوارکار رگولار**:

- دیوار فرانت‌ساید در سمت راست
- دیوار بک‌ساید در سمت چپ

برای **سوارکار گوفی**:

- دیوار فرانت‌ساید در سمت چپ
- دیوار بک‌ساید در سمت راست

دیـواره جـلـوی (Frontside Wall)	دیواره عقبی(Backside Wall)	موقعیت گرفتن
Slob	Mute	دسـت جلو - سـمت انگشـتان (Front Hand, Toe Side)
Lien Air	BS Air	دست جلو - سمت پاشنه(Front Hand, Heel Side)
FS Air	Indy	دسـت عقب - سـمت انگشـتان (Back Hand, Toe Side)
FS Stalefish	BS Stalefish/Freshfish	دست عقب - سمت پاشنه(Back Hand, Heel Side)
FS Tailgrab	BS Tailgrab	دست عقب - سمت دم(Back Hand, Tail Side)

ترفندها در هاف‌پایپ (که برای سایر مسابقات نیز قابل استفاده است):

- **Airها** :ترفندهایی که بالای لیپ (لب دیواره) هاف‌پایپ اجرا می‌شوند.
- **Handplants** :ترفندهایی که در آن سوارکار از یک یا هر دو دست بر روی لیپ تکیه می‌دهد.

- **Liptricks** :ترفندهایی که در لیپ اجرا می‌شوند و در دو دسته‌ی قبلی گنجانده نمی‌شوند.

ترفندهای Air با چرخش کمتر از ۳۶۰ درجه (در اطراف محور عمودی):

Grab :

- **برای دیواره‌ی بک‌ساید:**
  - **دست جلو(Toe Side)** Mute :، Slob
  - **دست جلو(Heel Side)** BS Air :، Lien Air
  - **دست عقب(Toe Side)** : Indy, FS Air
  - **دست عقب(Heel Side)** BS Stalefish/Freshfish :، FS Stalefish
  - **دست عقب(Tail Side)** : BS Tailgrab ، FS Tailgrab

(BS = Backside, FS = Frontside)

نوع‌های فرود:

- **To Tail** :فرود با ضربه زدن دم تخته به لیپ.
- **To Nose** :فرود با ضربه زدن نوک تخته به لیپ.
- **To Rock** :فرود با تخته‌ای که بر روی لیپ قرار گرفته است (در این حالت، نوک از هاف‌پایپ بیرون زده می‌شود).
- **To Disaster** :فرود با تخته‌ای که بر روی لیپ قرار گرفته است (در این حالت، نوک به داخل هاف‌پایپ اشاره می‌کند).

این نوع فرودها باید عمدی انجام شوند؛ در صورت اجرای صحیح، تأثیری بر امتیاز ورزشکار نخواهند داشت.

تعارفات تکمیلی:

- **Lien to Tail** :در یک حرکتFS Air ، دست جلو نوک تخته را می‌گیرد و با دم تخته بر روی coping ضربه می‌زند.
- **Body Jar** :در یک حرکتBs Air ، با دم تخته بر روی coping فرود می‌آید؛ مشابه Lien to Tail اما فقط برای حالت.Backside
- **Half Cabs** :حرکتی از حالت Fakie به Fakie با چرخش ۱۸۰ درجه.

چرخش ۳۶۰ درجه (حول یک محور) :

هر یک از حرکات هوایی قبلی را می توان با چرخش انجام داد: ۳۶۰º، ۵۴۰º، ۷۲۰º، ۹۰۰º، ۱۰۸۰º، با یا بدون گرفتن : Caballerials (Cabs):چرخش ۳۶۰ درجه در خلاف جهت حرکت، FSیاBS ،)اگر چرخش به سمت عقب باشد، به سادگی caballerial نامیده می شود .(به عنوان مثالCaballerial Indy Nosebone :، Caballerial Tailgrab، Caballerial Lien to Tail.

توضیح:

- **Rotation over 360° (Around some Axis)** :چرخش ۳۶۰ درجه (حول یک محور)

- این جمله بیان می کند که حرکات هوایی می توانند با چرخش های مختلف از جمله ۳۶۰، ۵۴۰، ۷۲۰، ۹۰۰ و ۱۰۸۰ درجه انجام شوند.

- **Caballerials (Cabs)**: کابالیریال (کبز)
  - این اصطلاح به یک نوع چرخش هوایی در ورزش های اکستریم مانند اسکی و اسنوبرد اشاره دارد.
- **Fakie 360º around the vertical axis, BS or FS**: چرخش ۳۶۰ درجه در خلاف جهت حرکت، BSیا FS
  - "Fakie"به معنای حرکت در خلاف جهت معمول است. در اینجا، چرخش ۳۶۰ درجه در خلاف جهت حرکت انجام می شود "BS". مخفف "Backside" (به سمت عقب) و "FS" مخفف "Frontside" (به سمت جلو) است.
- **Caballerial Indy Nosebone, Caballerial Tailgrab, Caballerial Lien to Tail**: کابالیریال ایندی نوزبون، کابالیریال تیلگرب، کابالیریال لیان تو تیل
  - اینها نمونه هایی از حرکات کابالیریال هستند که با گرفتن نقاط مختلف از اسکی یا اسنوبرد (نوزبون، تیل، لیان) انجام می شوند.

Term	Translation	Description
Grab Bs/Fs wall	گرفتن دیواره عقب/جلو	گرفتن لبه دیواره پشت یا جلوی تخته
Front hand toe side Gay Twist	گرفتن لبه جلوی تخته با دست جلو در حین انجام توئیست	گرفتن لبه جلو با دست جلو، گای حرکت گای توئیست
Front hand heel side Less Twist	گرفتن لبه عقبی تخته با دست جلو در حین انجام توئیست	گرفتن لبه عقب با دست جلو، لس حرکت لس توئیست
Back hand toe side Caballerial Indy	گرفتن لبه جلوی تخته با دست عقب در حین انجام کابالیریال ایندی	گرفتن لبه جلو با دست عقب، حرکت کابالیریال ایندی
Back hand heel side Caballerial Stalefish	گرفتن لبه عقبی تخته با دست عقب در حین انجام کابالیریال استایل فیش	گرفتن لبه عقب با دست عقب، حرکت کابالیریال استایل فیش
Back hand tail side Caballerial Tailgrab	گرفتن دم تخته با دست عقب در حین انجام حرکت کابالیریال تیلگرب	گرفتن دم تخته با دست عقب، کابالیریال تیلگرب

ترفندهای اسنوبورد:

حرکات هوایی:(Airs and Flips)

- **Mc Twist** : یک **فرانت‌فلیپ** (پرش به جلو) با چرخش ۱۸۰ درجه به سمت عقب .(Backside 180º) این حرکت شبیه به یک ۵۴۰ درجه وارونه است. معمول‌ترین اجرای آن به صورت **بک‌ساید (BS)** و با گرفتن Muteانجام

می‌شـــود. همچنین ترکیب‌های دیگری نیز وجود دارد؛ چه با گرفتن (Grab) و چه بدون گرفتن، مانند **Mc Twist 720º** که به صورت فرانت‌ساید اجرا می‌شود.

- **Haakon Flip** :یک **سوئیچ بک‌فلیپ** (پرش به عقب) به صورت فرانت‌ساید ۳۶۰ درجه.
- **F Rodeo Flip 720º**:یک **بک‌فلیپ** به صورت فرانت‌ساید ۳۶۰ درجه.
- **Rodeo Flip** :یک **فرانت‌ساید ۵۴۰ ºنیمه وارونه**.
- **Cork Screw** : یک **بک‌ساید ۵۴۰ ºنیمه وارونه**.
- **Backflip** : یک **حرکت Mortal Back** (پرش معکوس به عقب). دو نوع آن وجود دارد:
  - ۳۶۰ درجه حول محور جانبی.
  - ۹۰ درجه Backflip به علاوه ۹۰ درجه چرخش.
- **Frontflip** : یک **حرکت**) Mortal Front پرش به جلو.(
- **Misty Flip** : یک **فرانت‌فلیپ** همراه با چرخش افقی ۱۸۰ درجه به سمت عقب) .میشه به عنوان نسخه‌ای از Mc Twistدر یک پرش مستقیم در نظر گرفت(.
- **Mc Hawk** : یک **فکی ۷۲۰ º**همراه با گرفتن **Mute**؛ یک **Double Gay Twist**.
- **Wet Cat** : یک .**Mc Twist 900º**
- **Crippler** : یک **بک‌فلیپ فرانت‌ساید ۱۸۰.º**
- **F Rodeo 900º** : یک **بک‌فلیپ فرانت‌ساید ۵۴۰.º**
- **Michalchuk Flip** : یک **بک‌فلیپ بک‌ساید ۱۸۰.º**
- **Rippey Fli** : یک **بک‌فلیپ با گرفتن Lien ۳۶۰.º**

سبک حرکت(Style of the Trick) :

موقعیت پاها روی تخته:

- **Nosebone** : در این حرکت، **پای عقب خم** و **پای جلو صاف (boned)** شده است.
  - نمونه‌ها: **FS Nosebone** یا **Indy Nosebone**
  - همچنین : **Tailgrab Nosebone** یا **Stalefish Nosebone**
- **Tailbone** : در این حرکت، **پای جلو خم** و **پای عقب صاف (boned)** شده است.
  - نمونه‌ها: **Mute or Slob Tailbone** که به عنوان **Mc Twist Tailbone**شناخته می‌شود .
  - همچنین**Stalefish Tailbone** :
- **Sad-Melancholie-Melo** : حرکتی شـبیه به**Nosebone** ، اما در آن، گرفتن (Grab) با دسـت جلو از سـمت پاشنه انجام می‌شود و **نوک تخته به سمت زمین اشاره می‌کند.**
  - نمونه‌ها **Lien Sad** :یا **BS Sad**

- **Mosquito :** مشابه بهSad-Melancholie ، اما در آن **نوک تخته به سمت آسمان** قرار دارد.
- **Method :** حرکتی هوایی که در آن **هر دو پا به زاویه ۹۰ درجه خم شـده‌اند** و بدن به سـمت عقب خم می‌شـود. در این حرکت، تنها گرفتن (Grab) به سمت پاشنه صورت می‌گیرد.
  - نمونه‌ها **Lien Method** :یا **BS Method**
  - همچنین**Stalefish Method** :
- **Straight Legs :** حرکتی هوایی که در آن **هر دو پا صاف شده‌اند.**
  - نمونه‌ها **FS Straight Legs** :یا **Indy Straight Legs**
- **Japan :** حرکتی که در آن **حرکت هوایی بدون گرفتن (Mute Air)** انجام شده و **زانو جلویی جمع می‌شود.**
- **Crossbone, Tweaked :** حرکتی هوایی که در آن **پای عقب صـاف** باقی مانده و پشـت پا جلویی به یکدیگر عبور می‌کنند.
  - نمونه‌ها **BS Crossbone** :یا **Lien Crossbone**
- **John Thomas :** حرکتی که در آن **دست عقب،** لبه سمت انگشتان اسکی را می‌گیرد و **پای عقب جمع** شده است.

این واژه‌نامه پایه به داوران و ورزشکاران کمک می‌کند تا با اصطلاحات مهم و تعریف‌شده در اسنوبورد آشنا شوند و وضعیت پای‌ها، نوع پرتاب و جهت چرخش را به درستی تشخیص دهند.

حرکات Handplants

- **Fs Invert :** دست جلو روی coping قرار می‌گیرد و دست عقب، لبه سمت انگشتان (toe side) را می‌گیرد.
- **Miller Flip :** اجرای **Fs Invert**با چرخش ۳۶۰ درجه.
- **Unit :** اجرای **Fs Invert**با چرخش ۵۴۰ درجه.
- **Bs Invert :** دست عقب روی coping قرار می‌گیرد و دست جلو، لبه سمت انگشتان (toe side) را می‌گیرد.
- **Egg Plant :** اجرای مشابه **Fs Invert**؛ دست جلو روی coping و دست عقب، لبه سمت انگشتان را می‌گیرد.
- **Egg Flip :** اجرای **Egg Plant**با چرخش ۳۶۰ درجه.
- **Mac Egg :** اجرای **Egg Plant**با چرخش ۵۴۰ درجه.
- **Andrecht :** مشابه **Bs Invert**، اما در این حرکت گرفتن (grab) از لبه سمت پاشنه (heel side) انجام می‌شود.
- **Layback Air:** فقط برای حالت **Fs**؛ در این حرکت، دست عقب روی coping قرار می‌گیرد و دست جلو لبه سمت انگشـتان (toe side) را می‌گیرد. (اگر گرفتن به سـمت پاشـنه انجام شـود، به آن **Andrecht Layback Air**گفته می‌شود(.
- **Ho-Ho Plant :** حرکت معکوس (invert) با استفاده از هر دو دست روی.coping
- **Elguerial :** حرکتی از حالت fakie به **Andrecht**(با چرخش ۳۶۰ درجه). این حرکت همچنین می‌تواند به صورت ۵۴۰ یا ۷۲۰ درجه اجرا شود.

- **Fs Handplant Stalefish** : مشابه **Fs Invert**است، اما در این حرکت گرفتن (grab) به صورت **Stalefish** انجام می‌شود.
- **Bs Egg Plant Stalefish** : مشابه **Egg Plant**است، اما گرفتن به صورت **Stalefish**انجام می‌شود.
- **Stilmasky** : در این حرکت، دست عقب روی coping قرار می‌گیرد و بازوی جلو بین پاها قرار گرفته و لبه سمت پاشنه را می‌گیرد.
- **Jtear** : یک حرکت **Frontside 540º inverted**است که در آن دست عقب روی coping قرار دارد.

حرکات Liptricks

- **Rocks** : تخته به صورت عمودی روی coping فرود می‌آید و نوک تخته از لوله بیرون زده می‌شود.
  - مثال‌ها: Rock to Fakie، Rock & Roll (Bs Rock)، Fs Rock.
- **Disaster** : تخته به صورت عمودی روی coping فرود می‌آید، اما نوک تخته به داخل لوله اشاره می‌کند.
  - مثال‌ها: Fs یا Bs Disaster ، Cab to Disaster.
- **Slides** : حرکتی که در آن بخشی از تخته بر روی coping ، ریل یا سطح دیگری سر می‌خورد.
  - مثال‌ها: Noseslide، Tailslide، Lipslide (Disaster Slide)، BsیاFs Rock Slide ، Bluntslides، Nosebluntslides.
- **Blunts** : تخته در وضعیت عمودی قرار دارد و دم تخته روی coping سر می‌خورد.
  - مثال‌ها: Blunt to Fakie، Bsیا Fs Blunt.
- **Noseblunts** : تخته در وضعیت عمودی قرار دارد و نوک تخته روی coping سر می‌خورد.
  - مثال‌ها: Fakie Nosebluntها، Bsیا Fs Noseblunt.
- **Revert** : اجرای حرکتی که در آن ورزشکار در ترنزیشن به حالت اولیه باز می‌گردد.
  - مثال‌ها: Disaster Revert، Noseslide Revert.
- **Nollie** : ضربه زدن به برف با نوک تخته، به‌طوری‌که دم تخته قبل از آن از زمین بلند شود.
- **Nose Pick** : وضعیت ساکنی که در آن نوک تخته روی coping قرار دارد.
- **Fs & Bs Fifty-fifty** : سر خوردن تخته به صورت طولی.(along the coping)
- **Nosepong** : اجرای ollie به جلو به‌گونه‌ای که نوک تخته به عنوان یک nollie عمل کند.

راهنمای حرکات ریل اسلوپ‌استایل(Slopestyle Rail Trick Guide)

این بخش شامل مجموعه‌ای از حرکات و ترکیب‌ها برای اجرای ترفندهای روی ریل یا جعبه در مسابقات اسنوبورد است. (برای اطلاعات بیشتر، به بخش‌های مربوطه از راهنمای داوران مراجعه شود.)

خانواده‌های ترفند(Trick Families)

برای ساده‌سازی اصطلاحات، می‌توانیم درباره‌ی سه خانواده‌ی اصلی ترفندهای ریلی صحبت کنیم که اساس تمامی ترفندهای ریلی را تشکیل می‌دهند. این خانواده‌ها عبارتند از:

- 50-50
- **بورداسلاید(Boardslide)**
- **لیپ‌سلاید(Lipslide)**

در هر خانواده‌ی ترفند، چندین نوع و ترکیب مختلف وجود دارد و تمامی این ترفندها می‌توانند به صورت **فرانت‌ساید (Frontside)**و **بک‌ساید (Backside)** اجرا شوند) با فرض اینکه ریل/جعبه دارای یک روش خیابانی (Street Approach) باشد و نه یک پرتاب مستقیم (Kicker) روبروی آن.(

فرانت‌ساید و بک‌ساید(Frontside & Backside)

- **ترفند به صورت فرانت‌ساید** زمانی اتفاق می‌افتد که ریل از سمت **انگشتان پا** (toe side)در هنگام پرتاب قرار گیرد؛ به این معنا که شما از کنار به ریل نزدیک می‌شوید، نه مستقیم از جلو.
- **ترفند به صورت بک‌ساید** زمانی اتفاق می‌افتد که ریل از سمت **پاشنه** (heel side)در هنگام پرتاب قرار گیرد.

توجه: اصطلاح **Cab** (برای سوئیچ فرانت‌ساید) تنها زمانی به کار می‌رود که چرخش ۱۸۰ درجه یا بیشتر باشد. اگر یک ترفند ساده مانند ۵۰-۵۰، بورداسلاید یا لیپ‌سلاید به صورت سوئیچ اجرا شود، تنها به آن **سوئیچ فرانت‌ساید/بک‌ساید** گفته می‌شود. (مخفف‌ها: فرانت‌سایدF = ، بک‌سایدB = ؛ در صورت سوئیچ، sw F و sw B)

چرخش‌های روی ریل(Rotations up on the Rail)

هنگامی که سوارکار در حین حرکت به سمت ریل چرخش انجام می‌دهد، استاندارد این است که:

- **چرخش‌های بک‌ساید** از **زاویه فرانت‌ساید** (شروع از لبه انگشتان) اجرا شوند.
- **چرخش‌های فرانت‌ساید** از **زاویه بک‌ساید** (شروع از لبه پاشنه) اجرا شوند.

اگر سوارکار چرخش فرانت‌ساید را از زاویه فرانت‌ساید (شروع از لبه انگشتان) یا چرخش بک‌ساید را از زاویه بک‌ساید (شروع از لبه پاشنه) انجام دهد، به آن **Hard Way**گفته می‌شود مخفف(hw : . چرخش‌های Hard Way بک‌ساید و سوئیچ بک‌ساید تقریباً همیشه با **Nollie**(پرش از نوک) انجام می‌شوند زیرا طبیعی‌تر است.

چرخش‌های خروج از ریل(Rotations off the Rail)

- چرخش‌های خروجی از **50-50، نوزپرس و تیل‌پرس** همیشه به صورت نیم‌دایره یا دایره کامل اجرا می‌شوند (مثلاً ۱۸۰، ۳۶۰، ۵۴۰ درجه – مخفف: ۱، ۳، ۵) و با اصطلاحات **فرانت‌ساید، بک‌ساید، Cab(سوئیچ فرانت‌ساید) و سوئیچ بک‌ساید** توصیف می‌شوند.
- اما چرخش‌های خروجی از **بورداسلاید، لیپ‌سلاید و بلانتسلاید** هرگز به صورت نیم‌دایره یا دایره کامل نیستند، بلکه همیشه مقداری بین این دو هستند؛ زیرا سوارکار به زاویه ۹۰ درجه به صورت عرضی سر می‌خورد.
    - بنابراین، این چرخش‌ها معمولاً به صورت **۲۷۰، ۴۵۰، ۶۳۰ درجه** (مخفف: ۲، ٤، ٦) اجرا می‌شوند.
- **چرخش‌های ۹۰ درجه** که کمترین میزان چرخش لازم برای خروج از ریل هستند، فقط به عنوان **"to forward" مخفف: tfo ؛ فرود در جهت طبیعی برای رگولار یا گوفی (یا) "to fakie" مخففtfa :؛ فرود سوئیچ** ذکر می‌شوند.
- اگر چرخش خروج از ریل به همان صورت ادامه یابد که از ریل آغاز شده است، فقط درجه‌ی چرخش ذکر می‌شود؛ به عنوان مثال، یک **بک‌ساید ۲۷۰ درجه از یک بلانتسلاید فرانت‌ساید** به سادگی "front blunt 270" نامیده می‌شود، زیرا سوارکار از قبل چرخش بک‌ساید را شروع کرده است.

- اگر چرخش خروج از ریل در جهت مخالف نسبت به روش ورود انجام شود، به آن (**Pretzel**مخفف (pr :گفته می‌شود؛ برای مثال، یک **بک‌ساید ۲۷۰ درجه از یک بورداسلاید بک‌ساید** "back board pretzel"نامیده می‌شود . معمولاً درجه‌ی چرخش فقط در Pretzel 450 و بالاتر ذکر می‌شود زیرا Pretzel 270 به عنوان پایه در نظر گرفته می‌شود.

50-50 (مخفف : ۵۰)

یک ترفند پایه که در آن ورزشکار تخته را به صورت متمرکز و در جهت ریل سر می‌خورد.

Nosepress (مخفف : np)

نوع فنی‌تر ۵۰-۵۰ که در آن ورزشکار به جلو خم می‌شود تا فشار بر نوک تخته وارد کرده و پای عقب را از تماس با ریل بلند کند. معمولاً در انتهای ریل یک **Tail Tap(مخفف: tt)** انجام می‌شود که نباید به عنوان شکست در اجرای nosepress تلقی شود، زیرا عمدی انجام می‌شود. فرو رفتن دم در هنگام فرود یا در طول nosepress مطلوب نیست.

Tailpress (مخفف : tp)

نوع فنی‌تر ۵۰-۵۰ که در آن ورزشکار به عقب خم می‌شود تا فشار بر دم تخته وارد کرده و پای جلو را از تماس با ریل بلند کند. این ترفند همچنین به عنوان(**5-0 فایو-او)** شناخته می‌شود، که اصطلاح اصلی اسکیت‌برد است. معمولاً در انتهای ریل یک **Nose Tap (مخفف: nt)** انجام می‌شود که نباید به عنوان شکست در tailpress محسوب شود، زیرا عمدی انجام می‌شود. فرو رفتن نوک در هنگام فرود یا در طول tailpress مطلوب نیست.

Boardslide (مخفف : bs)

ورزشکار به صورت جانبی با زاویه ۹۰ درجه، تخته را روی ریل سر می‌خورد، به طوری که ریل بین بندهای تخته قرار دارد.

- **Frontside Boardslide** :از روش فرانت‌ساید، که در آن ورزشکار تخته را ۹۰ درجه به سمت عقب می‌چرخاند قبل از فرود روی ریل.
- **Backside Boardslide** :از روش بک‌ساید، که در آن ورزشکار تخته را ۹۰ درجه به سمت جلو می‌چرخاند.

Noseslide (مخفف: ns)

نوعی بورداسلاید که در آن ورزشکار ریل را بین بندها نگه نمی‌دارد، بلکه روی نوک تخته سر می‌خورد (ترجیحاً خارج از بند جلو).

- **Frontside Noseslide** :مانند frontside boardslide اما روی نوک تخته.
- **Backside Noseslide** :مانند backside boardslide اما روی نوک تخته.

Lipslide مخفف: (lip)

ترفندی که در آن ورزشکار دم تخته را بر روی ریل می‌چرخاند و با زاویه ۹۰ درجه، در حالی که ریل بین بندها قرار دارد، فرود می‌آید.

- **Frontside Lipslide** :از طریق روش فرانت‌ساید، تخته را ۹۰ درجه به سمت جلو می‌چرخاند قبل از فرود روی ریل.
- **Backside Lipslide** :از طریق روش بک‌ساید، تخته را ۹۰ درجه به سمت عقب می‌چرخاند.

Tailslideمخفف(ts) :

نوعی Lipslide که در آن ورزشکار ریل را بین بندها نگه نمی‌دارد و به جای آن روی دم تخته سر می‌خورد (ترجیحاً خارج از بند عقب).

- **Frontside Tailslide** :مانند frontside lipslide اما روی دم تخته.
- **Backside Tailslide** :مانند backside lipslide اما روی دم تخته.

Bluntslide مخفف: (bl)

ترفندی مشابهBoard slideاست؛ اما به جای نگه داشتن ریل بین بندها، تخته به صورت چرخیده روی ریل قرار می‌گیرد تا دم تخته ریل را سر بخورد (ترجیحاً خارج از بند عقب).

- **Frontside Bluntslide** :مانند frontside boardslide اجرا می‌شود اما با هر دو پا که به صورت چرخیده روی ریل قرار دارند.
- **Backside Bluntslide** :مانند backside boardslide اجرا می‌شود اما با هر دو پا که به صورت چرخیده روی ریل قرار دارند.

واژه‌نامه و اصطلاحات ترفندهای اسنوبورد

۱ .ترفند Noseblunt مخفف: (nbl)

یک ترفند به نام **Noseblunt** وجود دارد که شبیه به **لیپ‌سلاید** اجرا می‌شود، اما در آن هر دو پا به بیرون (tweaked) از روی ریل قرار می‌گیرند تا نوک تخته به صورت سر خوردن روی ریل عمل کند.

- **Nosebluntفرانت‌ساید** :همانند **لیپ‌سلاید فرانت‌ساید** است، با این تفاوت که هر دو پا به بیرون از روی ریل کشیده می‌شوند.
- **Nosebluntبک‌ساید** :همانند **لیپ‌سلاید بک‌ساید** است، اما با اینکه هر دو پا به بیرون از روی ریل کشیده می‌شوند.

۲ .ترفندهای Tap وStall

گاهی ویژگی‌های ریل به صورت جانبی روی شیب قرار می‌گیرند؛ این ویژگی‌ها به جای «ریل» به آن‌ها **Spines** گفته می‌شود و الزاماً برای سر خوردن طراحی نشده‌اند. برخی از این ویژگی‌ها برای پرش یا حتی قرارگیری روی بالایQuarterpipe ها طراحی شده‌اند تا شما بتوانید از روی آن‌ها بپرید و سپس به جهتی که آمده‌اید بازگردید. در این نوع ویژگی‌ها، **Tap**(مخفف (t :و **Stall**) مخفف (st :اغلب اجرا می‌شوند.

- این حرکات، ترفندهای اختصاصی ریل محسوب نمی‌شوند زیرا برای اجرای آن‌ها نیازی به ریل یا باکس نیست؛ همچنین می‌توانند روی ویژگی‌هایی مانند **Bonk**(مثلاً روی بشکه‌ها) نیز انجام شوند.
- **Tap** :معمولاً زمانی اجرا می‌شود که شما از روی ویژگی پرش می‌کنید و با نوک یا دم تخته آن را لمس می‌کنید، برای مثال **Frontside 360 Nosetap** مخففnt F 3 : .
- یک ترفند رایج دیگر روی این ویژگی‌ها **Miller Flip** مخفف: (mf) است؛ این یک نوع ۳۶۰ درجه وارونه است که در آن با یک دست، ریل یا ویژگی Bonk را لمس می‌کنید تا به شما در بازگشت از وضعیت وارونه کمک کند. توصیه می‌شود در این حرکت تنها از یک دست استفاده شود در حالی که دست دیگر تخته را می‌گیرد.

- ترفندهای Stall مشابه حرکات سر خوردنی هستند، اما به جای سر خوردن روی ریل/ویژگی، شما ثابت روی آن ایستاده‌اید. ممکن است حتی Hand Plant نیز روی این ویژگی‌ها انجام شود.

۳ .واژه‌نامه ترفندها(Glossary of Tricks)

- Air to Fakie :هر ترفندی در هاف‌پایپ که در آن، دیواره را با حرکت به جلو نزدیک می‌شوند، بدون چرخش عمل می‌کنند و در نهایت به صورت فکی (عقب) فرود می‌آیند.
- Alley Oop :اصطلاحی برای توصیف هر حرکتی در هاف‌پایپ که ورزشکار ۱۸۰ درجه یا بیشتر در جهت بالا (uphill)چرخش می‌دهد؛ یعنی چرخش بک‌ساید روی دیواره فرانت‌ساید یا چرخش فرانت‌ساید روی دیواره بک‌ساید.
- Andrecht :یک حرکت هندپلنت بک‌ساید با گرفتن با دست جلو.
- Backside : »بک‌ساید» به بخشی از اسنوبورد گفته می‌شود که پاشنه‌ها روی آن قرار دارند؛ همچنین به بخشی از بدن اشاره دارد که پشت آن به سمت خارج است.
- Backside Air :هر حرکت هوایی که روی دیواره بک‌ساید هاف‌پایپ اجرا می‌شود.
- Backside Rotation :چرخش به سمت ساعت‌گرد برای ورزشکاران رگولار و به سمت پادساعت‌گرد برای ورزشکاران گوفی (مثلاً بک‌ساید ۳۶۰).

توجه :هنگام سوئیچ استنس، جهت دقیقاً معکوس می‌شود؛ یعنی ورزشکار رگولار به پادساعت‌گرد و گوفی به ساعت‌گرد می‌چرخد.

- Backside Turn :چرخشی که در آن لبه پاشنه به سمت بیرون برمی‌گردد در حالی که اسنوبورد روی لبه انگشتان حرکت می‌کند؛ به عبارت دیگر، برای ورزشکاران رگولار، چرخش به سمت راست و برای ورزشکاران گوفی، چرخش به سمت چپ.
- Backside Wall :وقتی در بالای هاف‌پایپ ایستاده و به سمت پایین نگاه می‌کنید، دیواره بک‌ساید برای ورزشکاران رگولار سمت چپ و برای ورزشکاران گوفی سمت راست است. اگر مستقیم از مرکز هاف‌پایپ بروید، دیواره بک‌ساید پشت شماست.
- Bevel :درجه‌ی زاویه‌ای که لبه‌های اسنوبورد تنظیم شده‌اند. اسنوبوردهایی که برای مسابقات و کاروینگ استفاده می‌شوند باید زاویه‌ی بیشتری نسبت به اسنوبوردهایی که در هاف‌پایپ استفاده می‌شوند داشته باشند.
- Blindside :اصطلاحی برای هر چرخشی که در آن، ورزشکار نسبت به پرتاب یا فرود به طور "کور" موقعیت گرفته و مجبور است برای دیدن بر شانه خود بچرخد. این تکنیک معمولاً سختی را افزایش می‌دهد) مثلاً یک بک‌ساید Alley Oop Airدر هاف‌پایپ اغلب سخت‌تر از یک فرانت‌ساید Alley Oop Air است زیرا آن حالت blindside است.(
- Boned :اصطلاحی برای تأکید بر سبک در یک ترفند. به عبارت دیگر، اگر کسی یک ترفند "boned out" کند، به صورت قوی گرفتن (Grab) انجام می‌دهد تا حرکت به گونه‌ای اجرا شود که پاها یا دست‌های او تا حد ممکن صاف و کشیده به نظر برسند. **"Bone" به معنای صاف کردن یک یا هر دو پا است.**
- Bonk :برخورد تخته با یک جس) مثلاً یک tail bonk ممکن است به معنای برخورد دم اسنوبورد با یک میز پیک‌نیک باشد.

- **Caballerial (Cab)** :یک ترفند در هاف‌پایپ که از حالت فکی آغاز شده، ۳۶۰ درجه می‌چرخد و به صورت رو به جلو فرود می‌آید. این ترفند به افتخار استیو کابالیرو، پیشکسوت اسکیت‌برد نامگذاری شده است. همچنین به **Half-Cab** و **Gay Twist** نیز مراجعه کنید.
- **Canadian Bacon Air** :در این ترفند، دست عقب به پشت پا دسترسی پیدا کرده و لبه انگشتان را بین بست‌ها می‌گیرد، در حالی که پای عقب به طور کامل صاف شده است.
- **Cant** :اصطلاحی برای توصیف زاویه‌ای که هر پا نسبت به یک محور عمودی قرار می‌گیرد؛ به عبارت دیگر، میزان خم شدن زانوها از یک طرف به طرف دیگر.
- **Chicken Salad Air** :در این ترفند، دست عقب بین پاها قرار می‌گیرد و لبه پاشنه بین بست‌ها گرفته می‌شود، در حالی که پای جلو صاف شده است. همچنین مچ دست به سمت داخل می‌چرخد تا گرفتن کامل شود.
- **Corkscrew** :اصطلاحی برای توصیف یک چرخش جانبی، چه در حالت Free-Riding یا در هاف‌پایپ.
- **Crail Air** :در این ترفند، دست عقب لبه انگشتان را در جلوی پای جلو می‌گیرد، در حالی که پای عقب صاف شده است.
- **Crippler Air** :یک حرکت هوایی وارونه که در آن ورزشکار یک پرش ۱۸۰ درجه انجام می‌دهد. به عبارت دیگر، ورزشکار از دیواره هاف‌پایپ با حرکت به جلو وارد هوا می‌شود، ۹۰ درجه می‌چرخد، در هوا وارونه می‌شود، سپس ۹۰ درجه دیگر می‌چرخد و به صورت رو به جلو فرود می‌آید.
- **Crossbone Method Air** :یک ترفند Method Air است که در آن پای عقب صاف شده است) .به "Method Air"مراجعه کنید(

واژه‌نامه ترفندهای اسنوبورد

Crooked Cop Air : حرکتی آزاد (Free-riding) که نسخه‌ای آزاد از ترفند Mosquito Air است) .به "Mosquito Air" مراجعه شود(.

Detune : فرآیندی برای کمی کدر کردن لبه‌های اسنوبورد به‌گونه‌ای که از گیر افتادن آن‌ها در برف جلوگیری شود. بیشتر افراد لبه‌های اطراف نوک و دم را دتون می‌کنند.

Double Grab : به‌طور کلی، انجام دو ترفند مجزا در هوا؛ به این صورت که از یک پرش، تخته را به یک روش گرفته و سپس به روش دیگری می‌گیرد و سپس فرود می‌آید.

Double Handed Grab : گرفتن همزمان اسنوبورد با هر دو دست در هوا.

Duckfoot : اصطلاحی برای توصیف زاویه‌های استنس که در آن انگشتان پا به سمت بیرون (مانند پاهای اردک) قرار می‌گیرند.

Effective Edge : طول لبه فلزی اسنوبورد که با برف تماس دارد؛ این بخش مؤثر برای انجام چرخش است. بنابراین شامل لبه‌های نوک و دم نمی‌شود.

Eggplant : یک ترفند وارونه (invert) با چرخش ۱۸۰ درجه به سمت عقب که با یک دست اجرا می‌شود؛ در این ترفند، دست جلو روی لیپ دیواره هاف‌پایپ قرار می‌گیرد.

Elgeurial : یک ترفند وارونه که در آن دیواره‌ی هاف‌پایپ از حالت فکی (Fakie) نزدیک می‌شود، دست عقب روی لیپ قرار می‌گیرد، یک چرخش ۳۶۰ درجه به سمت عقب انجام می‌شود و ورزشکار به‌صورت رو به جلو فرود می‌آید.

Erotic Air : حرکتی که در آن دست جلو لبه پاشنه (heel side) را بین پاها می‌گیرد.

Fakie : اصطلاحی برای اسکی کردن به‌صورت معکوس (روی عقب)) .به همچنین به "Switchstance" مراجعه شود(.

Fall Line : مسیر کمترین مقاومت به سمت پایین در هر شیب.

Flat Botto : منطقه‌ای در هاف‌پایپ بین دو دیواره‌ی انتقالی مخالف.

Flatground : اصطلاحی برای توصیف ترفندهایی که روی یک سطح صاف و بدون موانع اجرا می‌شوند) مانند نوز اسلاید، بلانت اسلاید، Tail Wheelieو غیره.(

Flex : اصطلاحی برای توصیف سختی و الگوی خم شدن اسنوبورد، به عنوان مثال، سفت، متوسط یا نرم.

Free-riding : اسنوبورد سواری در انواع زمین‌ها برای تفریح؛ یعنی بدون مسابقه، بدون هاف‌پایپ، بدون گیت و بدون قوانین.

Freestyle Snowboarding : نوعی از اسنوبورد سواری که عمدتاً با استفاده از هاف‌پایپ مرتبط است، اما ممکن است برای توصیف هر نوع اسنوبورد سواری که شامل ترفندها و مانورهای خلاقانه است، استفاده شود.

Fresh Fish Air : نسخه‌ی عقبی از) .Stale Fish به "Stale Fish" مراجعه شود(.

Frog Air : مشابهFS Air ، با قرار گرفتن دست بین پاها.

Front Hand : دستی که به نزدیک‌ترین نقطه به نوک اسنوبورد قرار دارد. به عبارت دیگر، برای سوارکاران رگولار، دست چپ و برای سوارکاران گوفی، دست راست.

Frontflip : حرکت) Mortal Front پرش به جلو.(

Front Foot : پایی که نزدیک‌ترین به نوک اسنوبورد است؛ برای سوارکاران رگولار، پای چپ و برای سوارکاران گوفی، پای راست.

Frontside : قسمت جلویی اسنوبورد که انگشتان پا روی آن قرار دارند؛ همچنین به سمتی اشاره دارد که سینه‌ی ورزشکار به آن می‌نگرد.

Frontside Air : حرکت هوایی واقعی فرانت‌ساید که روی دیواره فرانت‌ساید هاف‌پایپ انجام می‌شود و گرفتن (Grab) معمولاً از نوع Indy است. در این ترفند، دست عقب بین بست‌ها روی لبه انگشتان قرار می‌گیرد؛ در این حرکت، معمولاً پای جلو صاف شده است. از نظر فنی، اصطلاح "Frontside Indy" وجود ندارد، اما گاهی به عنوان توصیف استفاده می‌شود. همچنین، Frontside Airمی‌تواند هر حرکتی هوایی انجام شده روی دیواره فرانت‌ساید هاف‌پایپ باشد.

Frontside Rotatio : چرخش به صورت پادساعت‌گرد برای سوارکاران رگولار و به صورت ساعت‌گرد برای سوارکاران گوفی)مثلاً.(Frontside 360

توجه :هنگام سوئیچ استنس، دقیقاً معکوس اجرا می‌شود؛ یعنی سوارکار رگولار به صورت ساعت‌گرد و گوفی به صورت پادساعت‌گرد می‌چرخد.

Frontside Turn : چرخشی که در آن لبه انگشتان (Toe Edge) به سمت بیرون چرخش می‌کند در حالی که اسنوبورد روی لبه پاشنه (Heel Edge) حرکت می‌کند؛ به عبارت دیگر، چرخش به سمت چپ برای سوارکاران رگولار و به سمت راست برای سوارکاران گوفی.

Frontside Wall : وقتی که در بالای هاف‌پایپ ایستاده و به سمت پایین نگاه می‌کنید، دیواره فرانت‌ساید در سمت راست سوارکاران رگولار و سمت چپ سوارکاران گوفی قرار دارد. اگر مستقیم از مرکز هاف‌پایپ بروید، دیواره فرانت‌ساید جلوی شما قرار می‌گیرد.

Fs Invert : حرکتی که در آن دست جلو روی coping قرار می‌گیرد و دست عقب لبه سمت انگشتان (toe side) را می‌گیرد.

Goofy-Footed : اسنوبورد سواری به‌گونه‌ای که پای راست در موقعیت جلو قرار دارد. به عبارت دیگر، پای راست نزدیک‌ترین به نوک، دورترین از دم و بین پای چپ و نوک است.

Grab : گرفتن هر یک از لبه‌های اسنوبورد با یک یا هر دو دست.

Haaken Flip : حرکتی وارونه در هاف‌پایپ که در آن سوارکار از دیواره فرانت‌ساید با حالت سوئیچ (Switch) نزدیک می‌شود. در لبه، سوارکار به عقب می‌چرخد و ۷۲۰ درجه چرخش فرانت‌ساید انجام می‌دهد.

Half-Cab : حرکتی که در هاف‌پایپ قابل اجرا نیست. این نسخه آزاد (Free-riding) از Caballerial است که در آن ورزشکار از حالت Fakie به حالت جلو ۱۸۰ درجه می‌چرخد) .به "Caballerial" و "Gay Twist" نیز مراجعه شود(.

Halfpipe : ساختاری برفی برای اسنوبوردینگ فری‌استایل که شامل دو دیواره‌ی انتقالی شعاعی متقابل با ارتفاع و اندازه‌های مشابه است. اسنوبورد سوارها از هاف‌پایپ برای گرفتن هوا و اجرای ترفندها با حرکت رفت و برگشت از دیواره به دیواره استفاده می‌کنند.

Handplant (Backside) : حرکتی هندپلنت ۱۸۰ درجه که در آن هر دو دست یا تنها دست عقب روی لبه دیواره قرار می‌گیرند و چرخش به سمت عقبی است.

Handplant (Frontside) : حرکتی هندپلنت ۱۸۰ درجه که در آن دست جلو روی لبه دیواره قرار می‌گیرد و چرخش به سمت جلویی است.

Handplant (Layback) : حرکتی هندپلنت ۱۸۰ درجه که در آن دست عقب روی لبه دیواره قرار می‌گیرد و چرخش به سمت جلویی است.

Hard Boots : کفش‌هایی طراحی شده برای استفاده در کارووینگ و مسابقات که به‌شدت سفت بوده و ممکن است از پلاستیک‌های سخت استفاده کنند تا حداکثر حمایت را ارائه دهند؛ مشابه کفش‌های اسکی آلپاین.

Heel Edge : هر اسنوبورد دارای دو لبه است. لبه پاشنه، لبه‌ای است که پاشنه‌ها روی آن قرار دارند.

High Back Bindings : سیستم بایندینگ که شامل بخش High Back است؛ این بخش به‌صورت عمودی از تخته بیرون آمده، به ساق پا می‌چسبد و از قسمت پشتی پا به‌خصوص برای چرخش و استفاده از لبه پاشنه حمایت می‌کند. این سیستم توسط اسنوبورد سوار جف گرل اختراع شده است.

Ho Ho : اصطلاح کلی برای هر نوع هندپلنت دو دستی.

Hucker : اصطلاحی برای فردی که خود را به‌شکل وحشیانه‌ای از هوا پرتاب می‌کند و روی پاهای خود فرود نمی‌آید.

Indy Air : یک "Indy Air" واقعی به صورت عقبی انجام می‌شود؛ در آن دست عقب بین بست‌ها روی لبه انگشتان قرار می‌گیرد در حالی که پای عقب صاف شده است. همچنین اصطلاح "Indy" ممکن است صرفاً برای توصیف محل گرفتن استفاده شود.

Invert : حرکتی که در آن سر پایین‌تر از سطح تخته قرار می‌گیرد و اسنوبورد سوار بر روی یک یا هر دو دست تعادل برقرار می‌کند.

Inverted Aerial : حرکتی هوایی که در آن اسنوبورد سوار به هر میزان وارونه (upside down) می‌شود.

Inverted 180 : به "Crippler" مراجعه شود .

Inverted 540 : به "McTwist" مراجعه شود.

Inverted 720 (720 McTwist) : یک حرکت هوایی وارونه که در آن اسنوبورد سوار یک چرخش ۷۲۰ درجه‌ای انجام می‌دهد. به عبارت دیگر، اسنوبورد سوار از دیواره با حرکت به جلو پرتاب می‌شود، به هوا می‌رود، ۷۲۰ درجه چرخش به سمت عقبی انجام می‌دهد همراه با یکFrontflip ، و به حالت Fakie فرود می‌آید.

J-Tear : حرکتی وارونه که در آن ورزشکار تقریباً ۵۴۰ درجه به سمت فرانت ساید چرخش می‌کند و یک یا هر دو دست خود را بر روی لبه دیواره قرار می‌دهد. این حرکت توسط مایک جاکوبی اختراع شده است.

Japan Air : حرکتی که در آن دست جلو، لبه انگشتان را بین پاها می‌گیرد و زانوی جلو به سمت تخته کشیده می‌شود.

Jib : اصطلاحی برای توصیف نوعی از اسنوبورد سواری که شباهت زیادی به اسکیت‌بورد سواری خیابانی دارد "Jibbers" . معمولاً روی ریل‌ها سر می‌خورند، درختان را می‌زنند و حرکات صاف روی زمین انجام می‌دهند.

Late : اصطلاحی برای توصیف اضافه کردن یک عنصر به یک ترفند درست پیش از تکمیل و فرود) .مثلاً "A Method to Late 180"به این معناست که ابتدا یک Method Air انجام می‌دهید و در آخرین لحظه ۱۸۰ درجه می‌چرخید و به صورت Fakieفرود می‌آیید(.

Leash : دستگاهی جهت نگه داشتن اسنوبورد به پای جلو به‌منظور جلوگیری از از دست دادن تخته.

Crooked Cop Air : نسخه‌ی آزاد (Free-riding) از حرکت) .Mosquito Air به "Mosquito Air" مراجعه شود(.

Detune : فرآیندی برای کمی کدر کردن (dulling) لبه‌های اسنوبورد به گونه‌ای که معمولاً لبه‌های اطراف نوک و دم اسنوبورد کدر شوند تا در برف گیر نکنند.

Double Grab : به طور کلی، انجام دو ترفند مجزا در هوا؛ به این صورت که بعد از پرش، تخته را به یک روش می‌گیرد و سپس به روش دیگری، و در نهایت فرود می‌آید.

Double Handed Grab : گرفتن اسنوبورد با هر دو دست به‌طور همزمان در هوا.

Duckfoot:
اصطلاحی برای توصیف زاویه‌های استنس (stance) که در آن انگشتان پا به سمت بیرون (مانند پاهای اردک) قرار می‌گیرند.

Effective Edge : طول لبه فلزی اسنوبورد که با برف تماس دارد؛ به عبارتی، بخشی از اسنوبورد که برای چرخش استفاده می‌شود. بنابراین، لبه‌های نوک و دم در این محاسبه لحاظ نمی‌شوند.

Eggplant : یک ترفند با گرفتن یک دستی؛ در این ترفند، ورزشکار یک چرخش ۱۸۰ درجه وارونه (backside invert) انجام می‌دهد و دست جلو روی لیپ دیواره هاف‌پایپ قرار می‌گیرد.

Elgeurial : یک حرکت وارونه (invert) که در آن، دیواره هاف‌پایپ از حالت fakie نزدیک می‌شود، دست عقب روی لیپ قرار می‌گیرد، یک چرخش ۳۶۰ درجه به سمت عقب انجام می‌شود و ورزشکار به صورت رو به جلو فرود می‌آید.

Erotic Air : در این ترفند، دست جلو لبه پاشنه (heel side) را بین پاها می‌گیرد.

Fakie : اصطلاحی برای اسنوبورد سواری به صورت معکوس .(riding backward) همچنین به "Switchstance" مراجعه شود.

Fall Line : مسیری که در آن مقاومت کمتری برای حرکت به سمت پایین وجود دارد، یعنی مسیر طبیعی سقوط در شیب.

Flat Bottom : ناحیه‌ی صاف در هاف‌پایپ بین دو دیواره‌ی انتقالی متقابل.

Flatground : اصطلاحی برای توصیف ترفندهایی که بر روی یک سطح صاف بدون موانع اجرا می‌شوند) مثلاًnose slide ، blunt slide، tail wheelie و غیره.(

Flex : اصطلاحی برای توصیف میزان سختی و الگوی خم شدن اسنوبورد؛ به عنوان مثال، سفت، متوسط یا نرم.

Free-riding : اسنوبورد سواری در انواع زمین‌ها به‌منظور تفریح؛ یعنی بدون مسابقه، بدون هاف‌پایپ، بدون گیت، بدون قوانین و غیره.

Freestyle Snowboarding : نوعی از اسنوبورد سواری که عمدتاً با اجرای ترفندها و مانورهای خلاقانه در هاف‌پایپ مرتبط است، اما ممکن است برای هر نوع اسنوبورد سواری شامل ترفندها به کار رود.

Fresh Fish Air : نسخه‌ی عقبی از حرکت) .Stale Fish به "Stale Fish" مراجعه شود(.

Frog Air : مشابه FS Air است، اما در این ترفند دست بین پاها قرار می‌گیرد.

Front Hand : دستی که نزدیک‌ترین به نوک اسنوبورد است؛ به عبارت دیگر، برای سوارکاران رگولار، دست چپ و برای سوارکاران گوفی، دست راست.

Frontflip : حرکت) Mortal Front پرش به جلو.(

Front Foot : پایی که نزدیک‌ترین به نوک اسنوبورد است؛ برای سوارکاران رگولار، پای چپ و برای سوارکاران گوفی، پای راست.

Frontside : طرف جلویی اسنوبورد که انگشتان پا روی آن قرار دارند؛ همچنین به سمتی اشاره دارد که سینه‌ی ورزشکار به آن نگاه می‌کند.

Frontside Air : یک حرکت هوایی واقعی فرانت‌ساید که روی دیواره فرانت‌ساید هاف‌پایپ اجرا می‌شود و گرفتن (Grab) معمولاً از نوع Indy است. (در این ترفند، دست عقب بین بست‌ها روی لبه انگشتان قرار می‌گیرد و معمولاً پای جلو صاف شده است.) از نظر فنی، اصطلاح "frontside indy" وجود ندارد، اما گاهی به عنوان توصیف به کار می‌رود. همچنین، Frontside Airمی‌تواند به معنای هر حرکت هوایی بر روی دیواره فرانت‌ساید هاف‌پایپ باشد.

Frontside Rotation : چرخش به صورت پادساعت‌گرد برای سوارکاران رگولار و به صورت ساعت‌گرد برای سوارکاران گوفی) مثلاً.(frontside 360

توجه :هنگام اجرای حرکات سوئیچ(Switchstance) ، جهت چرخش دقیقاً معکوس می‌شود؛ یعنی سوارکار رگولار به صورت ساعت‌گرد و گوفی به صورت پادساعت‌گرد می‌چرخد.

Frontside Turn : چرخشی که در آن لبه انگشتان (Toe Edge) به سمت بیرون حرکت می‌کند در حالی که اسنوبورد روی لبه پاشنه حرکت می‌کند؛ به عبارت دیگر، چرخش به سمت چپ برای سوارکاران رگولار و به سمت راست برای سوارکاران گوفی.

Frontside Wall : وقتی که در بالای هاف‌پایپ ایستاده و به سمت پایین نگاه می‌کنید، دیواره فرانت‌ساید برای سوارکاران رگولار در سمت راست و برای سوارکاران گوفی در سمت چپ قرار دارد. اگر مستقیم از مرکز هاف‌پایپ حرکت کنید، دیواره فرانت‌ساید جلوی شما خواهد بود.

Fs Invert : در این ترفند، دست جلو روی coping قرار می‌گیرد و دست عقب، لبه سمت انگشتان (toe side) را می‌گیرد.

Goofy-Footed : اسنوبورد سواری به صورتی که پای راست در موقعیت جلو قرار دارد؛ یعنی پای راست نزدیک‌ترین به نوک، دورترین از دم و بین پای چپ و نوک است.

Grab : گرفتن هر یک از لبه‌های اسنوبورد با یک یا هر دو دست.

Haaken Flip : حرکتی وارونه (Invert) در هاف‌پایپ که در آن سوارکار از دیواره فرانت‌ساید، با حالت سوئیچ، به سمت داخل لوله می‌رود؛ در لبه، ورزشکار به عقب می‌چرخد و ۷۲۰ درجه چرخش فرانت‌ساید انجام می‌دهد.

Half-Cab : حرکتی که در هاف‌پایپ قابل اجرا نیست؛ نسخه آزاد (Free-riding) از Caballerial است که در آن ورزشکار از حالت Fakie به حالت جلو ۱۸۰ درجه می‌چرخد) .به "Caballerial" و "Gay Twist" نیز مراجعه شود(.

Halfpipe : ساختاری برفی برای اسنوبوردینگ فری‌استایل است که شامل دو دیواره‌ی انتقالی شعاعی متقابل با ارتفاع و اندازه‌های مشابه می‌باشد. اسنوبورد سوارها از هاف‌پایپ برای گرفتن هوا و اجرای ترفندها با حرکت رفت و برگشت از دیواره به دیواره استفاده می‌کنند.

Handplant (Backside): هندپلنت ۱۸۰ درجه که در آن هر دو دست یا فقط دست عقب روی لیپ دیواره قرار می‌گیرند و چرخش به سمت عقبی انجام می‌شود.

Handplant (Frontside) : هندپلنت ۱۸۰ درجه که در آن دست جلو روی لیپ دیواره قرار می‌گیرد و چرخش به سمت جلویی است.

Handplant (Layback) : هندپلنت ۱۸۰ درجه که در آن دست عقب روی لیپ دیواره قرار می‌گیرد و چرخش به سمت جلویی است.

Hard Boots : کفش‌هایی طراحی شده برای استفاده در کارویِنگ و مسابقات؛ این کفش‌ها سفت بوده و ممکن است از پلاستیک‌های سخت استفاده کنند تا حداکثر حمایت را فراهم آورند. مشابه کفش‌های اسکی آلپاین هستند.

Heel Edge : هر اسنوبورد دارای دو لبه است؛ لبه پاشنه همان لبه‌ای است که پاشنه‌ها روی آن قرار می‌گیرند.

High Back Bindings : سیستمی در بست‌ها که شامل بخش High Back است؛ این بخش به‌طور عمودی از اسنوبورد بیرون آمده، به ساق پا چسبیده و از پشت پا حمایت می‌کند، به ویژه برای چرخش و استفاده از لبه پاشنه. این سیستم توسط اسنوبورد سوار جف گرل اختراع شده است.

Ho Ho : اصطلاح کلی برای هر هندپلنت دو دستی.

Hucker : اصطلاحی برای فردی که خود را به‌طور وحشیانه‌ای از هوا پرتاب می‌کند و روی پاهای خود فرود نمی‌آید.

Indy Air : یک "Indy Air" واقعی به صورت عقبی انجام می‌شود؛ در آن دست عقب بین بست‌ها روی لبه انگشتان قرار می‌گیرد و پای عقب صاف شده است. اصطلاح "Indy" نیز ممکن است صرفاً برای توصیف محل گرفتن به کار رود.

Invert :حرکتی که در آن سر زیر سطح تخته قرار می‌گیرد و ورزشکار با یک یا دو دست تعادل خود را حفظ می‌کند.

Inverted Aerial : حرکتی هوایی که در آن ورزشکار به هر میزان وارونه (upside down) می‌شود.

Inverted 180 : به "Crippler" مراجعه شود.

Inverted 540 : به "McTwist" مراجعه شود.

Inverted 720 (720 McTwist) : حرکتی هوایی وارونه که در آن ورزشکار ۷۲۰ درجه چرخش انجام می‌دهد؛ به عبارت دیگر، ورزشکار از دیواره با حرکت به جلو پرتاب می‌شود، به هوا می‌رود، ۷۲۰ درجه به سمت عقبی چرخش می‌دهد در حالی که یک Frontflip انجام می‌دهد و به حالت Fakie فرود می‌آید.

J-Tear : حرکتی وارونه که در آن ورزشکار تقریباً ۵۴۰ درجه به سمت فرانت‌ساید چرخش می‌کند و یکی یا هر دو دست خود را بر روی لیپ دیواره قرار می‌دهد. این ترفند توسط مایک جاکوبی اختراع شده است.

Japan Air : در این ترفند، دست جلو لبه انگشتان را بین پاها می‌گیرد و زانوی جلو به تخته نزدیک می‌شود.

Jib : اصطلاحی برای توصیف نوعی از سواری که بیشترین شباهت را به اسکیت‌بورد سواری خیابانی دارد "Jibbers". معمولاً روی ریل‌ها سر می‌خورند، درختان را می‌زنند و ترفندهای Flatground اجرا می‌کنند.

Late : اصطلاحی برای توصیف اضافه کردن یک عنصر به ترفند درست پیش از تکمیل و فرود) .مثلاً A Method to Late" "180به این معناســت که ابتدا یک Method Air انجام می‌دهید و در آخرین لحظه ۱۸۰ درجه چرخش کرده و به حالت Fakieفرود می‌آیید(.

Leash : وسیله‌ای جهت نگه داشتن اسنوبورد به پای جلو تا تخته از دست برود.

توضیحات مربوط به ترفندهای اضافی:

Lien Air : در این ترفند، دســت جلو لبه پاشــنه را می‌گیرد و بدن به ســمت نوک تخته کشــیده می‌شــود. این حرکت باید روی دیواره فرانت‌ســاید هاف‌پایپ اجرا شــود. نام آن از اســکیت‌بوردر نیل بلندر گرفته شــده اســت Lien به صــورت معکوس "Neil"نوشته می‌شود .

Lip : بخش بالایی (Top Edge) دیواره هاف‌پایپ.

Lip Trick : هر ترفندی که روی یا در نزدیکی لیپ دیواره هاف‌پایپ اجرا شود.

McEgg : حرکتی وارونه که در آن ورزشکار دست جلو را روی دیواره می‌کارد، ۵۴۰ درجه چرخش به سمت عقبی انجام می‌دهد و به صورت جلو فرود می‌آید.

McTwist : یک حرکت هوایی وارونه که در آن ورزشــکار ۵۴۰ درجه چرخش انجام می‌دهد؛ به عبارت دیگر، از دیواره هاف‌پایپ با حرکت به جلو پرتاب می‌شــود، به هوا می‌رود، ۵۴۰ درجه به ســمت عقبی می‌چرخد در حالی که یک Frontflip انجام می‌دهد و به صورت جلو فرود می‌آید. این ترفند از اسکیت‌بوردر مایک مک‌گیل نامگذاری شده است.

Mc Hawk : حرکتی Fakie 720 درجه همراه با گرفتنMute ؛ که به آن Double Gay Twist نیز گفته می‌شود.

Melonchollie Air : در این ترفند، دست جلو به پشت پای جلو می‌رسد و لبه پاشنه را بین بست‌ها می‌گیرد در حالی که پای جلو صاف شده است.

Method Air : در این ترفند، دست جلو لبه پاشنه را می‌گیرد، هر دو زانو خم می‌شوند و تخته به سطح سر کشیده می‌شود.

Michaelchuck : یک حرکت وارونه که در دیواره بک‌ساید هاف‌پایپ اجرا می‌شود؛ در آن ورزشکار یک Backflip همراه با چرخش ۱۸۰ درجه بک‌ساید انجام می‌دهد.

Miller Flip : حرکتی وارونه که در آن ورزشکار از دیواره هاف‌پایپ به جلو پرتاب می‌شود، دست جلو را می‌کارد، یک چرخش Frontside 360انجام داده و به حالت Fakie فرود می‌آید.

Misty Flip : نسخه‌ی آزاد (Free-riding) از McTwist است. این ترفند یک Frontflip جزئی وارونه ۵۴۰ درجه است که از یک پرش صاف اجرا می‌شود؛ بنابراین، پرتاب به جلو و فرود به صورت Fakie است.

Mosquito Air : ترفندی در هاف‌پایپ که در آن دســت جلو به پشــت پای جلو می‌رســد و لبه پاشــنه بین بســت‌ها گرفته می‌شود. سپس زانوی جلو خم شده و به تخته نزدیک می‌شود) به سبک.(tuck-knee

Mute Air : در این ترفند، دست جلو لبه انگشتان را (بین انگشتان یا جلوی پای جلو) می‌گیرد.

Nollie : مشابه Ollie است، اما برخلاف آن که از دم استفاده می‌شود، از نوک تخته برای پرش استفاده می‌شود. ه "Ollie" مراجعه شود.

Nose : نوک جلویی اسنوبورد.

Nose Grab Air : در این ترفند، دست جلو نوک اسنوبورد را می‌گیرد.

Nose Poke Air : هر مانور که در آن ورزشکار پای جلو را صاف (boned) کرده و نوک اسنوبورد را در جهتی از بدن دور "poke"می‌کند، معمولاً در حین گرفتن . مثلاً(Indy Nose Poke Air)

Nose Slide : سر خوردن به صورت انحصاری روی نوک اسنوبورد.

Nuclear Air : در این ترفند، دست عقب از جلوی بدن عبور کرده و لبه پاشنه را در جلوی پای جلو می‌گیرد.

Ollie : روشی برای گرفتن هوا بدون پرش؛ با بلند کردن پای جلو و سپس پای عقب هنگام برخاستن از دم.

Palmer Air : نوعی Method Air که در آن گرفتن نزدیک به نوک است، تخته به‌صورت عرضی از جلوی بدن کشیده می‌شود و نوک به سمت پایین نشانه‌گذاری می‌شود. این ترفند به نام شان پالمر نامگذاری شده است.

Phillips 66 : یک حرکت وارونه که در آن ورزشکار از دیواره هاف‌پایپ با حالت Fakie نزدیک می‌شود، دست عقب را روی لیپ دیواره قرار می‌دهد و در حین انجام یک Frontflip به داخل ترنزیشن فرود می‌آید. این ترفند به نام اسکیت‌بوردر جف فیلیپس نامگذاری شده است.

Plate Binding : سیستمی در بست‌ها که کفش‌های سخت، مشابه آنچه در اسکی سرعت استفاده می‌شود، با یک "صفحه" مسطح به تخته متصل می‌شوند. مشابه بست‌های اسکی است، اما اکثر بست‌های اسنوبورد قابلیت رهاسازی (Releasable) ندارند.

Pop Tart : حرکتی که از حالت Fakie به جلو بدون چرخش اجرا می‌شود در هاف‌پایپ.

Quarterpipe : نوعی هاف‌پایپ با تنها یک دیواره؛ به عبارت دیگر، شکلی برفی که شامل یک ترنزیشن و یک قسمت عمودی است و برای گرفتن هوا به عنوان پرش استفاده می‌شود.

Rail : اسنوبورد دارای دو ریل است که هر کدام شامل یک دیواره جانبی و یک لبه می‌باشد.

Rail Slide : سر خوردن اسنوبورد به صورت انحصاری روی ریل یا هر سطح دیگری به جز یک سطح صاف. سطوح مناسب برای سر خوردن روی ریل شامل: شاخه‌ها یا تنه‌های درخت افتاده، copingهاف‌پایپ، یک میز پیک‌نیک و غیره.

Rear Hand : دست عقبی که نزدیک‌ترین به دم اسنوبورد است؛ به عبارت دیگر، برای سوارکاران رگولار، دست راست و برای سوارکاران گوفی، دست چپ.

Rear Foot : پایی که نزدیک‌ترین به دم است؛ برای سوارکاران رگولار، پای راست و برای سوارکاران گوفی، پای چپ.

Regular-Footed : اسنوبورد سواری که در آن پای چپ در موقعیت جلو قرار دارد؛ یعنی پای چپ نزدیک‌ترین به نوک، دورترین از دم و بین پای راست و نوک است.

Revert : تغییر از حالت Fakie به حالت جلو یا بالعکس، معمولاً در حالی که اسنوبورد هنوز با برف تماس دارد.

Rippey Flip : یک Backflip همراه با گرفتن Lien و چرخش ۳۶۰ درجه.

Roast Beef Air : در این ترفند، دست عقب بین پاها قرار می‌گیرد و لبه پاشنه را بین بست‌ها می‌گیرد، در حالی که پای عقب صاف شده است.

Rocket Air : در این ترفند، دست جلو لبه انگشتان را در جلوی پای جلو) به صورت (Mute می‌گیرد و پای عقب صاف شده است، در حالی که تخته به صورت عمودی (perpendicular) نسبت به زمین قرار دارد.

Rolling Down the Windows : عبارتی برای توصیف زمانی که فرد از تعادل خارج می‌شود و بازوهای خود را به‌طور وحشیانه در هوا می‌چرخاند تا تعادل خود را بازیابی کند.

Rodeo Flip : یک حرکت وارونه که با حالت Fakie یا جلو اجرا می‌شود، که در آن ورزشکار به صورت فرانت‌ساید یا بک‌ساید چرخش می‌دهد در حین پرش. این حرکت می‌تواند با چرخش‌های ٥٤٠، ٧٢٠، ٩٠٠ و ١٠٨٠ درجه اجرا شود.

Sato Flip : یک حرکت وارونه که روی دیواره فرانت‌ساید هاف‌پایپ اجرا می‌شود؛ در آن ورزشکار یک Frontflip همراه با چرخش ١٨٠ درجه فرانت‌ساید انجام می‌دهد.

Seatbelt Air : در این ترفند، دست جلو به صورت عرضی از بدن عبور کرده و دم اسنوبورد را می‌گیرد، در حالی که پای جلو صاف شده است.

Shifty Air : ترفندی بدون گرفتن (grabless) که در آن بالاتنه و پایین‌تنه در جهات مخالف چرخش می‌کنند و سپس به حالت عادی باز می‌گردند. معمولاً پای جلو صاف شده است.

Sick (Slang) : اصطلاحی برای توصیف چیزی بسیار استثنایی – چه در مورد لباس، ترفند یا یک اجرا.

Sidecut Radius : اندازه (معمولاً به سانتیمتر) شعاع دایره‌ای که sidecut یک اسنوبورد مطابق آن است. یک sidecut کوچک (زیر ٩٠٠ سانتیمتر) چرخش‌های تندتری ایجاد می‌کند نسبت به sidecut بزرگ (بیش از ٩٠٠ سانتیمتر).

Sintered Base : پایه‌ای با وزن مولکولی بالا که از طریق حرارت و فشار دادن قطعات کوچک P-tex ساخته می‌شود. پایه‌هایsintered ، موم را بهتر جذب و نگه می‌دارند و دوام بیشتری نسبت به پایه‌های extruded دارند؛ به عبارت دیگر، سریع‌تر هستند.

Sketching : عمل اسنوبورد سواری به شکلی ناپایدار که تقریباً سقوط می‌کنید.

Slob Air : در این ترفند، دست جلو به صورت Mute می‌گیرد، پای عقب صاف شده است و تخته به صورت موازی با زمین نگه داشته می‌شود.

Soft Boots : کفش‌هایی طراحی شده برای استفاده در اسنوبورد سواری فری‌استایل وFree-Riding ؛ این کفش‌ها نرم و انعطاف‌پذیر بوده و امکان حرکت گسترده‌ای را فراهم می‌کنند، در حالی که حمایت کافی را نیز ارائه می‌دهند.

Stalefish Air : در این ترفند، دست عقب لبه پاشنه پشت پای عقب و بین بست‌ها را می‌گیرد، در حالی که پای عقب صاف شده است.

Stance : موقعیت قرارگیری پاها روی اسنوبورد. این شامل انواع استنس (مانند رگولار یا گوفی) و مشخصات استنس مانند عرض و زاویه می‌شود.

Step-In Binding : سیستمی در بست که نیازی به تنظیم دستی عمده برای اتصال و جداسازی کفش از بست نیست. شما به سادگی وارد می‌شوید و سپس یک اهرم یا قفل را باز یا بسته می‌کنید. این سیستم برای بست‌های سخت و نرم توسعه یافته است.

Stiffy Air : هر حرکتی که در آن هر دو پا صاف شده باشند و یک گرفتن (grab) وارد ترفند شود) .مثلاًMute Stiffy)

Switchstance (Switch) : اصطلاحی برای انجام ترفند در حالی که به صورت معکوس (backwards) سوار می‌شوید. لازم به ذکر است که این اصطلاح به معنای انجام دقیقاً همان ترفندی است که در حالت جلو انجام می‌شود؛ تنها تفاوت این است

که ورزشکار به صورت معکوس سوار است، مثل اینکه سوارکار رگولار به‌صورت گوفی حرکت می‌کند یا بالعکس. بنابراین، هر ترفندی ممکن است به صورت Switchstance اجرا شود) .همچنین به Fakie مراجعه شود(.

Tail : نوک عقبی اسنوبورد.

Tail Grab Air : در این ترفند، دست عقب، دم اسنوبورد را می‌گیرد.

Tail Poke : هر حرکتی که در آن ورزشکار پای عقب را صاف می‌کند و "poke" (فشار دادن یا ضربه زدن) به دم اسنوبورد می‌زند در جهتی که از بدن دور باشد، معمولاً در حین گرفتن.

Tail Slide : سر خوردن به صورت انحصاری روی دم اسنوبورد.

Tail Wheelie : سوار شدن به‌صورتی که تنها روی دم اسنوبورد حرکت کنید و نوک از زمین بلند باشد.

Taipan Air : در این ترفند، دست جلو پشت پای جلو را می‌گیرد و لبه انگشتان را بین بست‌ها می‌گیرد. سپس زانوی جلو خم شده و به تخته نزدیک می‌شود به سبک.(tuck-knee)

Toe Edge : هر اسنوبورد دو لبه دارد؛ لبه انگشتان (Toe Edge) جایی است که انگشتان پا روی آن قرار دارند.

Transition (Tranny) : بخش منحنی شعاعی دیواره‌ی هاف‌پایپ بین قسمت صاف (Flat Bottom) و بخش عمودی (Vert).اسنوبورد سوار برای افزایش سرعت، گرفتن هوا و فرود از این بخش استفاده می‌کند.

Traverse : اسنوبورد سواری به صورت عمود بر مسیر سقوط. یک سوارکار هاف‌پایپ از دیواره به دیواره هاف‌پایپ به صورت عرضی حرکت می‌کند.

Tuck Knee : تکنیکی که در آن یکی از زانوها خم شده و مچ پا به صورت جانبی خم می‌شود تا زانو به تخته بین بست‌ها برسد .)مثلاً Tuck Knee Indy Air(

Twin Tip : نوعی اسنوبورد فری‌استایل که دارای نوک و دم یکسان است تا امکان سوار شدن در هر دو جهت فراهم شود.

Vertical (Vert) : قسمت عمودی بالای دیواره‌ی هاف‌پایپ که به اسنوبورد سوار اجازه می‌دهد به صورت مستقیم به هوا پرتاب شود و نه از لوله خارج یا به داخل لوله وارد شود.

Wall : دیواره‌ی هاف‌پایپ شامل یک ترنزیشن و یک بخش عمودی است.

Wet Cat : حرکتی که شامل چرخش ۹۰۰ درجه در McTwist می‌شود.

50/50 : حرکت سر خوردن با تخته به صورت موازی با) .coping همچنین به "Grind" مراجعه شود(.

180 Air : در این ترفند، اسنوبورد سوار ۱۸۰ درجه در هوا می‌چرخد و به صورت Fakie فرود می‌آید. در هاف‌پایپ، سوار از دیواره به جلو می‌رود، ۱۸۰ درجه می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

360 Air : اسنوبورد سوار ۳۶۰ درجه در هوا می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید. در هاف‌پایپ، سوار از دیواره به جلو می‌رود، ۳۶۰ درجه می‌چرخد و به صورت Fakie فرود می‌آید. این ترفند همچنین می‌تواند به صورت Fakie اجرا شده و به صورت جلو فرود آید؛ در این صورت به آن **Caballerial** گفته می‌شود) .به "Caballerial" مراجعه شود(.

540 Air : اسنوبورد سوار ۵۴۰ درجه در هوا می‌چرخد و به صورت Fakie فرود می‌آید. در هاف‌پایپ، سوار از دیواره به جلو می‌رود، ۵۴۰ درجه می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

720 Air : اسنوبورد سوار ۷۲۰ درجه در هوا می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید. در هاف‌پایپ، سوار از دیواره به جلو می‌رود، ۷۲۰ درجه می‌چرخد و به صورت Fakie فرود می‌آید. همچنین این ترفند ممکن است به صورت Switchstance اجرا شود، یعنی از حالت Fakie به جلو فرود آید.

900 Air : اسنوبورد سوار ۹۰۰ درجه در هوا می‌چرخد و به صورت Fakie فرود می‌آید. در هاف‌پایپ، سوار از دیواره به جلو می‌رود، ۹۰۰ درجه می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

۱۷ .دیکشنری ترفندهای پایه فری‌اسکی

جهت حرکت:

مستقیم/جلو(Straight/Forward) : اسکی‌باز به ویژگی‌ها نزدیک می‌شود و با وضعیت پایه به جلو حرکت می‌کند.

سوئیچ(Switch) : اسکی‌باز به سمت ویژگی حرکت می‌کند و از حالت عقب (backwards) برخاسته و از یک شانه نگاه می‌کند.

آلی اوپ(Alley-Oop) : در یک ترفندAlley-Oop ، اسکی‌باز جهت چرخش را به سمت بالای لوله تغییر می‌دهد در حالی که جهت حرکت اصلی او همچنان به سمت پایین لوله است.

جهت چرخش:

چپ‌ساید(Leftside) : ترفند چپ‌ساید، از پرتاب به جلو آغاز شده و به سمت چپ اسکی‌باز (پادساعت‌گرد) چرخش می‌دهد.

راست‌ساید(Rightside) : ترفند راست‌ساید، از پرتاب به جلو آغاز شده و به سمت راست اسکی‌باز (ساعت‌گرد) چرخش می‌دهد.

سوئیچ چپ‌ساید(Switch Leftside) : ترفند سوئیچ چپ‌ساید، از پرتاب به عقب آغاز شده و به سمت چپ اسکی‌باز چرخش می‌دهد. معمولاً اسکی‌باز هنگام پرتاب از روی پرش به سمت ویژگی، از شانه چپ خود نگاه می‌کند.

سوئیچ راست‌ساید(Switch Rightside) : ترفند سوئیچ راست‌ساید، از پرتاب به عقب آغاز شده و به سمت راست اسکی‌باز چرخش می‌دهد. معمولاً اسکی‌باز هنگام پرتاب از روی پرش به سمت ویژگی، از شانه راست خود نگاه می‌کند.

دیکشنری ترفندهای پایه فری‌اسکی

جهت حرکت:

مستقیم/جلو(Straight/Forward) : اسکی‌باز ویژگی‌ها را با وضعیت پایه و به صورت رو به جلو نزدیک می‌شود.

سوئیچ(Switch) : اسکی‌باز به سمت ویژگی حرکت می‌کند و از حالت عقب (backwards) برخاسته، در حالی که از یک شانه نگاه می‌کند.

آلی اوپ(Alley-Oop) : در ترفندAlley-Oop ، اسکی‌باز جهت چرخش خود را به سمت بالای لوله تغییر می‌دهد، در حالی که جهت حرکت اصلی او به پایین لوله ادامه می‌یابد.

جهت چرخش:

چپ‌ساید(Leftside) : ترفند چپ‌ساید شامل پرتاب به جلو و چرخش به سمت چپ اسکی‌باز (پادساعت‌گرد) است.

راست‌ساید(Rightside) : ترفند راست‌ساید شامل پرتاب به جلو و چرخش به سمت راست اسکی‌باز (ساعت‌گرد) می‌باشد.

سوئیچ چپ‌ساید(Switch Leftside) : ترفند سوئیچ چپ‌ساید شامل پرتاب به عقب و چرخش به سمت چپ است. معمولاً اسکی‌باز هنگام پرتاب از شانه چپ خود نگاه می‌کند.

سوئیچ راست‌ساید(Switch Rightside) : ترفند سوئیچ راست‌ساید شامل پرتاب به عقب و چرخش به سمت راست است. معمولاً اسکی‌باز هنگام پرتاب از شانه راست خود نگاه می‌کند.

انواع ترفندها/محورهای چرخش:

محور قائم(Upright Axis) : چرخش به صورت قائم (سر بر فراز پاها) انجام می‌شود؛ صرفاً چرخش، بدون استفاده از تکنیک‌های کورک یا وارونه شدن.

وارونه(Inverted) : که به عنوان فلیپ نیز شناخته می‌شود؛ هر ترفندی که در آن اسکی‌باز یک وارونه کامل (پا بر فراز سر) انجام دهد.

مثال‌ها:

Zero (Spin) :اسکی‌باز از حالت سوئیچ پرتاب می‌شود اما پرش مستقیم (Straight Air) انجام می‌دهد ممکن است یک Grabهم داشته باشد .

Backflip :یک چرخش کامل در محور عمودی به سمت عقب.

Frontflip :یک چرخش کامل در محور عمودی به سمت جلو.

Lincoln Loop :اسکی‌باز شانه خود را به سمت کنار می‌اندازد و یک فلیپ جانبی وارونه انجام می‌دهد که با پرتاب و فرود به سمت جلو همراه است.

Flare : ترفندی در هاف‌پایپ که اسکی‌باز از لوله خارج می‌شود و به صورت برگشتی (Backflip-like) عمل می‌کند؛ این ترفند وارونه به سمت عقب می‌رود و یک چرخش ۱۸۰ درجه اضافه می‌کند تا دوباره به سمت جلو وارد لوله شود. مشابه Lincoln Loopاما در هاف‌پایپ.

Misty Flip : ترفندی وارونه و چرخشی که در آن اسکی‌باز به سمت جلو می‌رود، یک دست را به جلو بر روی بدن انداخته و در حین چرخش به جلو فلیپ می‌کند. مثال‌ها:Misty 540 ، Misty 720، Misty 900و غیره.

Under Flip : اسکی‌باز از پرتاب به جلو برخاسته و در یک حرکت یکپارچه ۱۸۰ درجه می‌چرخد و به صورتFrontflip ، به حالت عقب فرود می‌آید.

D-Spin : حرکتی معروف توسط مایک داگلاس(CAN) ؛ یک ۷۲۰ درجه وارونه (corked) به سمت عقب به سبک Backfull.

Off-Axis/Cork :ترفندهای کورک که معمولاً به استایل اضافه می‌کنند ولی لزوماً دشواری را افزایش نمی‌دهند. ورزشکاران معمولاً ترفند را به سمت پشت تنظیم می‌کنند، به صورت کورک به عقب اما بدون وارونه شدن کامل. دو نمونه رایج عبارتند از Cork 720 :و.Cork 900

Flatspin/Rodeo : چرخشی ـ با محور Flatspin که نه وارونه است و نه کورک؛ اسکی‌باز به سمت عقب تنظیم شده و تقریباً موازی با زمین می‌چرخد. هر دو اصطلاح Flatspin و Rodeo معمولاً به یک چیز اشاره دارند. **مثال‌ها**Flat 5 :، Flat 7، Alley-Oop Flat 5 هاف‌پایپ، Rodeo 7وRodeo 9.

Bio : محور Bio به صورت کورک به جلو است) بر خلاف Off-Axis که به سمت عقب است .(اگر کورک به جلو وارونه شود، ممکن است به Misty نزدیک شود. ترفندهای Bio کمتر رایج هستند و در هنگام پرتاب قابل تشخیصند.

Double Cork : یک Double Cork به سمت پشت اسکی‌باز تنظیم می‌شود و در همان ترفند، دو بار از محور خارج می‌شود. برای اجرای موفق نیاز به چرخش‌های بزرگ و زمان پروازی زیاد وجود دارد. نباید با Double-flip اشتباه گرفته شود؛ زیرا یک Double Corkهرگز کاملاً وارونه نمی‌شود.

مثال‌ها : DubCork 1080، DubCork 1260.

Triple Cork : به همان سبکDouble Cork ، یک Triple Cork به سمت پشت تنظیم می‌شود و در همان ترفند سه بار از محور خارج می‌شود، ولی هرگز کاملاً وارونه نمی‌شود.

این توضیحات به تفصیل انواع ترفندها و محورهای چرخش در فری‌اسکی را شرح می‌دهد.

گرفتن‌ها(Grabs)

Mute Grab : در این ترفند، اسکی‌ها کراس می‌شوند و دستی که برای گرفتن استفاده می‌شود، از جلوی بدن عبور کرده و لبه خارجی اسکی مقابل (در جلوی بست) را می‌گیرد، به طوری که اسکی‌ها را به سمت یک کراس بزرگتر می‌کشد.

High Mute :مشابه Mute Grab است، اما دستی که گرفتن می‌کند، لبه خارجی اسکی مقابل را در ناحیه بالاتر (نزدیک‌تر به نوک) می‌گیرد.

Critical : گرفتن روی لبه داخلی اسکی مقابل دستی که گرفتن می‌کند؛ به این معنا که دست راست لبه داخلی اسکی چپ یا دست چپ لبه داخلی اسکی راست را می‌گیرد. این گرفتن معمولاً آسان‌تر از Mute Grab در نظر گرفته می‌شود.

Safety Grab : دستی که گرفتن می‌کند، به‌طور مستقیم به سمت پایین رفته و همان سمت اسکی را زیر بوت می‌گیرد. یک Safety Grabبه‌درستی اجرا شده، تنها قسمت کناری و پایه‌ی اسکی را می‌گیرد و بوت یا بست را شامل نمی‌شود.

Broken Arrow : در این ترفند، اسکی‌باز به‌طور ناپایدار (daffy) عمل می‌کند؛ با دست چپ (در جلوی بست) لبه خارجی اسکی چپ را و با دست راست (پشت بست) لبه خارجی اسکی راست را می‌گیرد.

Tail Grab : گرفتن دم اسکی از لبه خارجی، در هر نقطه‌ای بین قطعه پاشنه و دم واقعی اسکی.

Inside Tail : گرفتن دم اسکی از لبه داخلی، در هر نقطه‌ای بین قطعه پاشنه و دم واقعی اسکی.

True Tail/Blunt : گرفتن دم واقعی اسکی در انتها؛ معمولاً سخت‌تر از Tail Grab یا Inside Tail است.

Toxic : به مفهوم Inside Tailاشاره دارد.

Japan : ترفندی که در آن اسکی‌باز یکی از پاهای خود را دراز می‌کند و پای دیگر را جمع کرده و با دستی، اسکی مربوط به پای جمع‌شده را از پشت و اطراف آن می‌گیرد.

Double Japan : در این ترفند، اسکی‌باز با دست راست حرکت Japan را انجام می‌دهد و همزمان با دست چپ) به صورت معکوس (Critical لبه داخلی اسکی چپ (بالای بست) را می‌گیرد.

Nose Grab : گرفتن نوک یکی از اسکی‌ها؛ اغلب با پاهای دراز دیده می‌شود.

Rocket : اسکی‌باز هر دو نوک جلویی اسکی‌ها را با دست‌های هم‌طرف می‌گیرد.

Stale : گرفتن Stale به این صورت است که اسکی‌باز به سمت عقب می‌رسد و مشابه Tail Grab عمل می‌کند؛ اما به‌جای گرفتن اسکی چپ با دست چپ، با دست راست به اندازه بیشتری عقب می‌رود تا اسکی مقابل (چپ) را دور از دم بگیرد. معمولاً اسکی‌ها کراس نمی‌شوند و این گرفتن موقعیت بدنی بسیار نامناسب و دشواری ایجاد می‌کند.

Cuban : مشابه Stale است، اما در آن اسکی مقابل به صورت واقعی (True Tail) گرفته می‌شود.

Guitar : در این ترفند، اسکی‌باز دم اسکی را می‌گیرد اما با هر دو دست به صورت داخلی عمل می‌کند (دست چپ روی اسکی و دست راست زیر آن) در پشت بست.

Seatbelt : گرفتن Safety به‌صورت عرضی؛ به این صورت که دست مقابل روی اسکی مقابل گرفته می‌شود.

Seatbelt Japan : گرفتن Japan به‌صورت عرضی؛ در این حالت، همان دست برای گرفتن اسکی همان سمت استفاده می‌شود.

Indi-Truck : گرفتن دوگانه که در آن یک دست Safety (بیرونی) و دست دیگر Critical (داخلی) به‌طور همزمان عمل می‌کنند.

Truck Driver : هر دو دست به‌طور همزمان، لبه خارجی هر دو اسکی را می‌گیرند (راست به راست، چپ به چپ)؛ در حالی که بازوها کاملاً کشیده شده و در جلوی بست قرار دارند.

Octograb : یک گرفتن دو دستی) یا (Double Grab که در آن اسکی‌باز اسکی‌های خود را کراس می‌کند؛ با دست راست، لبه خارجی اسکی راست را گرفته و آن را به سمت جلوی بدن می‌برد، و همزمان با دست چپ، دم اسکی چپ را می‌گیرد . Octograbیکی از دشوارترین گرفتن‌های دوگانه محسوب می‌شود.

Bow and Arrow : مشابهTruck Driver ، اما در این ترفند، اسکی‌باز یکی از زانوها را خم کرده و آن را به سمت داخل می‌کشد در حالی که پای دیگر دراز باقی می‌ماند.

Lu Kang : در این ترفند، اسکی‌باز یکی از اسکی‌ها را مستقیم به پایین می‌زند و دیگری را جمع کرده تا پایه‌ی اسکی زیر بوت گرفته شود.

Blunt : به True Tailاشاره دارد.

Screamin Semen : اسکی‌باز به‌طور ناپایدار عمل کرده، سپس اسکی جلو را کراس داده و آن را از جلوی اسکی دیگر می‌برد، اسکی‌ها را به حالت موازی درمی‌آورد به‌گونه‌ای که پاها به‌طور کامل کراس شوند، سپس آن پا را دوباره بالا می‌آورد و به سمت موقعیت اولیه باز می‌گرداند.

Venom : در این ترفند، اسکی‌ها را از جلو کراس کرده و گرفتن دوتایی نوک (Double Nose Grab) با دست‌های متقابل انجام می‌شود.

Stink Bug : گرفتن دوگانه داخلی Safety به همراه کراس کردن دم‌ها؛ در این ترفند، هر دو دست روی همان اسکی‌ها عمل می‌کنند.

Reverse/Opposite : اسکی‌باز به سمت چپ می‌چرخد اما به عقب نگاه کرده و با دست چپ، لبه خارجی اسکی راست را می‌گیرد؛ یا برعکس، به سمت راست می‌چرخد و با دست راست، لبه خارجی اسکی چپ را می‌گیرد.

Leading : گرفتن با دستی که در جهت چرخش اصلی حرکت می‌کند؛ همچنین به عنوان Reverse Grabs یا Opposite Grabsشناخته می‌شود.

ترفندهای هاف‌پایپ

Straight Air : حرکتی که در آن اسکی‌باز از لوله پرتاب شده و بدون چرخش، به صورت رو به جلو وارد لوله فرود می‌آید.

Leftside : در این ترفند، اسکی‌باز از حالت پرتاب به جلو شروع کرده و به سمت چپ (پادساعت‌گرد) می‌چرخد. این چرخش تنها بر روی دیواره راست هاف‌پایپ اجرا می‌شود.

Leftside 360 (Left 3) : اسکی‌باز از دیواره راست (برای سوارکار رگولار) به صورت رو به جلو پرتاب شده، ۳۶۰ درجه (یک چرخش کامل) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت عقب وارد لوله فرود می‌آید.

Leftside 540 (Left 5) : از دیواره راست به صورت رو به جلو پرتاب می‌شود، ۵۴۰ درجه (۱ و نیم چرخش) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Leftside 720 (Left 7) : از دیواره راست به صورت رو به جلو پرتاب می‌شود، ۷۲۰ درجه (۲ چرخش کامل) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت عقب فرود می‌آید.

Leftside 900 (Left 9) : از دیواره راست به صورت رو به جلو پرتاب می‌شود، ۹۰۰ درجه (۲ و نیم چرخش) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Leftside 1080 (Left 10) : از دیواره راست به صورت رو به جلو پرتاب می‌شود، ۱۰۸۰ درجه (۳ چرخش کامل) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت عقب فرود می‌آید.

Leftside 1260 (Left 12) : از دیواره راست به صورت رو به جلو پرتاب می‌شود، ۱۲۶۰ درجه (۳ و نیم چرخش) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Rightside : در این ترفند، اسکی‌باز از حالت پرتاب به جلو شروع کرده و به سمت راست (ساعت‌گرد) می‌چرخد. این چرخش تنها بر روی دیواره چپ هاف‌پایپ اجرا می‌شود.

Rightside 360 (Right 3) : اسکی‌باز از دیواره چپ به صورت رو به جلو پرتاب می‌شود، ۳۶۰ درجه (یک چرخش کامل) به سمت راست می‌چرخد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Rightside 540 (Right 5) : از دیواره چپ به صورت رو به جلو پرتاب می‌شود، ۵۴۰ درجه (۱ و نیم چرخش) به سمت راست می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Rightside 720 (Right 7) : از دیواره چپ به صورت رو به جلو پرتاب می‌شود، ۷۲۰ درجه (دو چرخش کامل) به سمت راست می‌چرخد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Rightside 900 (Right 9) : از دیواره چپ به صورت رو به جلو پرتاب می‌شود، ۹۰۰ درجه (۲ و نیم چرخش) به سمت راست می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Rightside 1080 (Right 10) : از دیواره چپ به صورت رو به جلو پرتاب می‌شود، ۱۰۸۰ درجه (سه چرخش کامل) به سمت راست می‌چرخد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Rightside 1260 (Right 12) : از دیواره چپ به صورت رو به جلو پرتاب می‌شود، ۱۲۶۰ درجه (۳ و نیم چرخش) به سمت راست می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Switch : ترفندی که به آن "Switch down the pipe" نیز گفته می‌شود. در این حالت، اسکی‌باز از حالت سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود و در طول لوله بدون چرخش وارد می‌شود. به دلیل دید محدود هنگام سوئیچ، اجرای این ترفند دشوارتر است.

Switch Leftside : یک ترفند سوئیچ (عقب) که به همراه چرخش به سمت چپ (پادساعت‌گرد) و حرکت در طول لوله انجام می‌شود. این ترفند روی دیواره راست هاف‌پایپ اجرا می‌شود.

Switch Leftside 360 (Switch Left 3) : از دیواره راست سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود، ۳۶۰ درجه (یک چرخش کامل) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Switch Leftside 540 (Switch Left 5) : از دیواره راست سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود، ۵۴۰ درجه (۱ و نیم چرخش) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Switch Leftside 720 (Switch Left 7) : از دیواره راست سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود، ۷۲۰ درجه (دو چرخش کامل) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Switch Leftside 900 (Switch Left 9) : از دیواره راست سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود، ۹۰۰ درجه (۲ و نیم چرخش) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Switch Leftside 1080 (Switch Left 10) : از دیواره راست سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود، ۱۰۸۰ درجه (سه چرخش کامل) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Switch Leftside 1260 (Switch Left 12) : از دیواره راست سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود، ۱۲۶۰ درجه (۳ و نیم چرخش) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Switch Leftside 1440 (Switch Left 14) : از دیواره راست سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود، ۱۴۴۰ درجه (چهار چرخش کامل) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Switch Leftside 1620 (Switch Left 16) : از دیواره راست سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود، ۱۶۲۰ درجه (چهار و نیم چرخش) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Switch Leftside 1800 (Switch Left 18) : از دیواره راست سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود، ۱۸۰۰ درجه (پنج چرخش کامل) به سمت چپ می‌چرخد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Switch Rightside : یک ترفند سوئیچ (عقب) که به همراه چرخش به سمت راست (ساعت‌گرد) و حرکت در طول لوله انجام می‌شود. این ترفند روی دیواره چپ هاف‌پایپ اجرا می‌شود.

Switch Rightside 360 (Switch Right 3) : از دیواره چپ سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود، ۳۶۰ درجه (یک چرخش کامل) به سمت راست می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Switch Rightside 540 (Switch Right 5) : از دیواره چپ سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود، ۵۴۰ درجه (۱ و نیم چرخش) به سمت راست می‌چرخد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Switch Rightside 720 (Switch Right 7) : از دیواره چپ سوئیچ پرتاب می‌شود، ۷۲۰ درجه (دو چرخش کامل) به سمت راست می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Switch Rightside 900 (Switch Right 9) : از دیواره چپ سوئیچ (عقب) پرتاب می‌شود، ۹۰۰ درجه (دو و نیم چرخش) به سمت راست می‌چرخد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Switch Rightside 1080 (Switch Right 10) : از دیواره چپ سوئیچ پرتاب می‌شود، ۱۰۸۰ درجه (سه چرخش کامل) به سمت راست می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Switch Rightside 1260 (Switch Right 12) : از دیواره چپ سوئیچ پرتاب می‌شود، ۱۲۶۰ درجه (۳ و نیم چرخش) به سمت راست می‌چرخد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Switch Rightside 1440 (Switch Right 14) : از دیواره چپ سوئیچ پرتاب می‌شود، ۱۴۴۰ درجه (چهار چرخش کامل) به سمت راست می‌چرخد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Switch Rightside 1620 (Switch Right 16) : از دیواره چپ سوئیچ پرتاب می‌شود، ۱۶۲۰ درجه (چهار و نیم چرخش) به سمت راست می‌چرخد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Switch Rightside 1800 (Switch Right 18) : از دیواره چپ سوئیچ پرتاب می‌شود، ۱۸۰۰ درجه (پنج چرخش کامل) به سمت راست می‌چرخد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Ally-Opp : در ترفندAlly-Oop ، اسکی‌باز در حالی که جهت حرکت اصلی او همچنان به سمت پایین لوله است، به سمت بالا چرخش انجام می‌دهد. ترفندهای Ally-Oop می‌توانند به صورت چپ‌ساید و راست‌ساید اجرا شوند.

Leftside Ally-Oop 360 (Left Ally-Oop 3) : از دیواره چپ پرتاب می‌شود، ۳۶۰ درجه به سمت چپ (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Rightside Ally-Oop 360 (Right Ally-Oop 3) : از دیواره راست پرتاب می‌شود، ۳۶۰ درجه به سمت راست (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Leftside Ally-Oop 540 (Left Ally-Oop 5) : از دیواره چپ پرتاب می‌شود، ۵۴۰ درجه به سمت چپ (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Rightside Ally-Oop 540 (Right Ally-Oop 5) : از دیواره راست پرتاب می‌شود، ۵۴۰ درجه به سمت راست (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Leftside Ally-Oop 720 (Left Ally-Oop 7) : از دیواره چپ پرتاب می‌شود، ۷۲۰ درجه به سمت چپ (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Rightside Ally-Oop 720 (Right Ally-Oop 7) : از دیواره راست پرتاب می‌شود، ۷۲۰ درجه به سمت راست (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Leftside Ally-Oop 900 (Left Ally-Oop 9) : از دیواره چپ پرتاب می‌شود، ۹۰۰ درجه به سمت چپ (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Rightside Ally-Oop 900 (Right Ally-Oop 9) : از دیواره راست پرتاب می‌شود، ۹۰۰ درجه به سمت راست (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Switch Ally-Oop : همانند ترفند Ally-Oop با پرتاب به جلو، اما به صورت سوئیچ (عقب) اجرا می‌شود. در این حالت، اسکی‌باز از حالت سوئیچ پرتاب می‌شود و جهت چرخش را به سمت بالا لوله تنظیم می‌کند.
مثالSwitch Left Ally-Oop 720 :

Ally-Opp Flatspin : حرکتی که در آن ورزشکار تنها حول محور جانبی) به صورت مستقیم مانند یک Backflip صاف و موازی با دک هاف‌پایپ (چرخش می‌دهد.

Ally-Oop Double Flatspin : متن ناقص است؛ لطفاً اطلاعات تکمیلی ارائه شود

Down the Pipe Flatspin : متن ناقص است؛ لطفاً اطلاعات تکمیلی ارائه شود.

Flare : ترفندی در هاف‌پایپ که در آن اسکی‌باز از لوله خارج می‌شود و به‌گونه‌ای به سمت عقب تنظیم می‌شود، مانند شروع یکBackflip ؛ این ترفند وارونه از پشت می‌رود و یک چرخش ۱۸۰ درجه اضافه می‌کند تا دوباره به صورت رو به جلو وارد لوله شود. مشابه Lincoln Loop اما در هاف‌پایپ.

Double Flare : به همان روش Flare تنظیم می‌شود، با یک وارونه دوگانه و چرخش ۱۸۰ درجه برای ورود مجدد به لوله به صورت رو به جلو.

Double Cork : یک Double Cork در هاف‌پایپ به صورتOff-Axis ، دو بار جداگانه در همان ترفند اجرا می‌شود. یک Double Corkهرگز کاملاً وارونه نمی‌شود. این ترفند به سمت پشت اسکی‌باز تنظیم می‌شود، همانند یک کورک معمولی.
مثال‌ها: DubCork 1080 ، DubCork 1260.

Air to Switch/Air to Fakie : اسکی‌باز به صورت مستقیم پرتاب می‌شود، از لوله خارج می‌شود بدون هیچ چرخشی- و دوباره به صورت سوئیچ (عقب) وارد لوله می‌شود.

Handplant : ترفندی وارونه با دامنه کم در هاف‌پایپ که در آن اسکی‌باز وارونه شده، یک دست خود را روی لیپ لوله قرار می‌دهد تا اجرای حرکت را متوقف کند و سپس اسکی‌ها را به گونه‌ای می‌چرخاند که دوباره وارد لوله شود.

Lip Trick : ترفندی کم‌دامنه که بر روی لیپ لوله اجرا می‌شود) مانند.(Stall

Switch Straight Air : نسخه‌ی آینه‌ای از Straight Air که از پرتاب سوئیچ (عقب) بدون چرخش اجرا می‌شود و به صورت سوئیچ فرود می‌آید. این ترفند می‌تواند همراه با گرفتن (Grab) نیز اجرا شود.

ترفندهای اضافی:

Flare : همانطور که توضیح داده شد، حرکتی در هاف‌پایپ که اسکی‌باز از لوله خارج می‌شود و به صورت Backflip وارد می‌شود؛ سپس یک چرخش ۱۸۰ درجه اضافه می‌کند تا به صورت رو به جلو وارد لوله شود.

Double Flare : مشابهFlare ، اما با وارونه دوگانه همراه با چرخش ۱۸۰ درجه جهت ورود مجدد به لوله به صورت رو به جلو.

Double Cork : همانطور که ذکر شد، یک Double Cork دو بار از محور Off-Axis در یک ترفند اجرا می‌شود و هرگز کاملاً وارونه نمی‌شود.

Switch Ally-Oop : همانند Ally-Oop معمولی، اما از حالت سوئیچ (عقب) اجرا می‌شود.

مثالSwitch Left Ally-Oop 720 :

ترفندهای اسلوپ‌استایل

Leftside/Rightside : عنصری که به تنوع و دشواری فنی هر اجرا اضافه می‌کند، توانایی چرخش به هر دو جهت (چپ‌ساید و راست‌ساید) است. از آنجا که برای هر فرد جهت چرخش طبیعی‌تر وجود دارد، اجرای ترفندها به هر دو سمت چالش برانگیزتر است.

ترفندهای Leftside چرخش به سمت چپ :

Leftside : پرتاب به جلو و چرخش به سمت چپ (پادساعت‌گرد).

Leftside 180 (Left 180) : پرتاب به جلو، چرخش ۱۸۰ درجه به سمت چپ، و فرود به صورت عقب.

Leftside 360 (Left 3) : پرتاب به جلو، چرخش ۳۶۰ درجه (یک چرخش کامل) به سمت چپ، و فرود به صورت جلو.

Leftside 540 (Left 5) : پرتاب به جلو، چرخش ۵۴۰ درجه (۱ و نیم چرخش) به سمت چپ، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Leftside 720 (Left 7) : پرتاب به جلو، چرخش ۷۲۰ درجه (دو چرخش کامل) به سمت چپ، و فرود به صورت جلو.

Leftside 900 (Left 9) : پرتاب به جلو، چرخش ۹۰۰ درجه (۲ و نیم چرخش) به سمت چپ، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Leftside 1080 (Left 10) : پرتاب به جلو، چرخش ۱۰۸۰ درجه (سه چرخش کامل) به سمت چپ، و فرود به صورت جلو.

Leftside 1260 (Left 12) : پرتاب به جلو، چرخش ۱۲۶۰ درجه (۳ و نیم چرخش) به سمت چپ، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Leftside 1440 (Left 14) : پرتاب به جلو، چرخش ۱۴۴۰ درجه (چهار چرخش کامل) به سمت چپ، و فرود به صورت جلو.

Leftside 1620 (Left 16) : پرتاب به جلو، چرخش ۱۶۲۰ درجه (چهار و نیم چرخش) به سمت چپ، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Leftside 1800 (Left 18) : پرتاب به جلو، چرخش ۱۸۰۰ درجه (پنج چرخش کامل) به سمت چپ، و فرود به صورت جلو.

ترفندهای Rightside چرخش به سمت راست :

Rightside : پرتاب به جلو و چرخش به سمت راست (ساعت‌گرد).

Rightside 180 (Right 180) : پرتاب به جلو، چرخش ۱۸۰ درجه به سمت راست، و فرود به صورت عقب.

Rightside 360 (Right 3) : پرتاب به جلو، چرخش ۳۶۰ درجه (یک چرخش کامل) به سمت راست، و فرود به صورت جلو (فرود به صورت سوئیچ).

Rightside 540 (Right 5) : پرتاب به جلو، چرخش ۵۴۰ درجه (۱ و نیم چرخش) به سمت راست، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Rightside 720 (Right 7) : پرتاب به جلو، چرخش ۷۲۰ درجه (دو چرخش کامل) به سمت راست، و فرود به صورت جلو.

Rightside 900 (Right 9) : پرتاب به جلو، چرخش ۹۰۰ درجه (۲ و نیم چرخش) به سمت راست، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Rightside 1080 (Right 10) : پرتاب به جلو، چرخش ۱۰۸۰ درجه (سه چرخش کامل) به سمت راست، و فرود به صورت جلو.

Rightside 1260 (Right 12) : پرتاب به جلو، چرخش ۱۲۶۰ درجه (۳ و نیم چرخش) به سمت راست، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Rightside 1440 (Right 14) : پرتاب به جلو، چرخش ۱۴۴۰ درجه (چهار چرخش کامل) به سمت راست، و فرود به صورت جلو.

Rightside 1620 (Right 16) : پرتاب به جلو، چرخش ۱۶۲۰ درجه (چهار و نیم چرخش) به سمت راست، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Rightside 1800 (Right 18) : پرتاب به جلو، چرخش ۱۸۰۰ درجه (پنج چرخش کامل) به سمت راست، و فرود به صورت جلو.

ترفندهای Switch سوئیچ :

Switch Leftside : ترفند سوئیچ چپ‌ساید شامل پرتاب به عقب (سوئیچ) و چرخش به سمت چپ است. معمولاً اسکی‌باز هنگام پرتاب از شانه چپ خود نگاه می‌کند.

Switch Leftside 180 : پرتاب سوئیچ، چرخش ۱۸۰ درجه به سمت چپ، و فرود به صورت جلو.

Switch Leftside 360 (Switch Left 3) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۳۶۰ درجه به سمت چپ، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Switch Leftside 540 (Switch Left 5) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۵۴۰ درجه (۱ و نیم چرخش) به سمت چپ، و فرود به صورت جلو.

Switch Leftside 720 (Switch Left 7) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۷۲۰ درجه (دو چرخش کامل) به سمت چپ، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Switch Leftside 900 (Switch Left 9) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۹۰۰ درجه (۲ و نیم چرخش) به سمت چپ، و فرود به صورت جلو.

Switch Leftside 1080 (Switch Left 10) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۱۰۸۰ درجه (سه چرخش کامل) به سمت چپ، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Switch Leftside 1260 (Switch Left 12) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۱۲۶۰ درجه (۳ و نیم چرخش) به سمت چپ، و فرود به صورت جلو.

Switch Leftside 1440 (Switch Left 14) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۱۴۴۰ درجه (چهار چرخش کامل) به سمت چپ، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Switch Leftside 1620 (Switch Left 16) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۱۶۲۰ درجه (چهار و نیم چرخش) به سمت چپ، و فرود به صورت جلو.

Switch Leftside 1800 (Switch Left 18) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۱۸۰۰ درجه (پنج چرخش کامل) به سمت چپ، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Switch Rightside : ترفند سوئیچ راست‌ساید شامل پرتاب سوئیچ (عقب) و چرخش به سمت راست است. معمولاً اسکی‌باز هنگام پرتاب از شانه چپ خود نگاه می‌کند.

Switch Rightside 180 (Switch Right 180) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۱۸۰ درجه به سمت راست، و فرود به صورت جلو.

Switch Rightside 360 (Switch Right 3) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۳۶۰ درجه به سمت راست، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Switch Rightside 540 (Switch Right 5) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۵۴۰ درجه (۱ و نیم چرخش) به سمت راست، و فرود به صورت جلو.

Switch Rightside 720 (Switch Right 7) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۷۲۰ درجه (دو چرخش کامل) به سمت راست، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Switch Rightside 900 (Switch Right 9) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۹۰۰ درجه (۲ و نیم چرخش) به سمت راست، و فرود به صورت جلو.

Switch Rightside 1080 (Switch Right 10) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۱۰۸۰ درجه (سه چرخش کامل) به سمت راست، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Switch Rightside 1260 (Switch Right 12) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۱۲۶۰ درجه (۳ و نیم چرخش) به سمت راست، و فرود به صورت جلو.

Switch Rightside 1440 (Switch Right 14) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۱۴۴۰ درجه (چهار چرخش کامل) به سمت راست، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Switch Rightside 1620 (Switch Right 16) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۱۶۲۰ درجه (چهار و نیم چرخش) به سمت راست، و فرود به صورت جلو.

Switch Rightside 1800 (Switch Right 18) : پرتاب سوئیچ، چرخش ۱۸۰۰ درجه (پنج چرخش کامل) به سمت راست، و فرود به صورت سوئیچ (عقب).

Ally-Oop :در ترفندAlley-Oop ، اسکی‌باز در حالی که جهت حرکت او همچنان به سمت پایین لوله است، به سمت بالا چرخش می‌دهد. ترفندهای Alley-Oop می‌توانند به هر دو صورت چپ‌ساید و راست‌ساید اجرا شوند.

Leftside Ally-Oop 360 (Left Ally-Oop 3) : از دیواره چپ پرتاب می‌شود، ۳۶۰ درجه به سمت چپ (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Rightside Ally-Oop 360 (Right Ally-Oop 3) : از دیواره راست پرتاب می‌شود، ۳۶۰ درجه به سمت راست (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Leftside Ally-Oop 540 (Left Ally-Oop 5) : از دیواره چپ پرتاب می‌شود، ۵۴۰ درجه (۱ و نیم چرخش) به سمت چپ (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Rightside Ally-Oop 540 (Right Ally-Oop 5) : از دیواره راست پرتاب می‌شود، ۵۴۰ درجه (۱ و نیم چرخش) به سمت راست (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Leftside Ally-Oop 720 (Left Ally-Oop 7) : از دیواره چپ پرتاب می‌شود، ۷۲۰ درجه به سمت چپ (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Rightside Ally-Oop 720 (Right Ally-Oop 7) : از دیواره راست پرتاب می‌شود، ۷۲۰ درجه به سمت راست (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

Leftside Ally-Oop 900 (Left Ally-Oop 9) : از دیواره چپ پرتاب می‌شود، ۹۰۰ درجه به سمت چپ (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Rightside Ally-Oop 900 (Right Ally-Oop 9) : از دیواره راست پرتاب می‌شود، ۹۰۰ درجه به سمت راست (یا به سمت بالا لوله) چرخش می‌دهد و به صورت جلو فرود می‌آید.

Switch Ally-Oop : همانند Alley-Oop معمولی، اما از پرتاب سوئیچ (عقب) اجرا می‌شود؛ در این حالت، اسکی‌باز از حالت سوئیچ پرتاب شده و جهت چرخش را به سمت بالا لوله تنظیم می‌کند.

مثال: Switch Left Ally-Oop 720

ترکیب‌های اضافی:

Ally-Opp Flatspin : حرکتی که در آن ورزشکار تنها حول محور جانبی) به صورت یک Backflip صاف و موازی با دک هاف‌پایپ (می‌چرخد.

Ally-Oop Double Flatspin : اطلاعات تکمیلی لازم است.

Down the Pipe Flatspin : اطلاعات تکمیلی لازم است.

Flare : ترفندی در هاف‌پایپ که اسکی‌باز از لوله خارج می‌شود و به گونه‌ای تنظیم می‌شود که مانند شروع یکBackflip ، وارونه شده و با چرخش ۱۸۰ درجه به صورت جلو وارد لوله می‌شود. مشابه Lincoln Loop اما در هاف‌پایپ.

Double Flare : همانند Flare است، اما با وارونه دوگانه و چرخش ۱۸۰ درجه برای ورود مجدد به لوله به صورت جلو.

Double Cork : در هاف‌پایپ، Double Corkترفندی است که در آن ورزشکار دو بار به صورت Off-Axis (از محور خارج) چرخش انجام می‌دهد؛ هرگز کاملاً وارونه نمی‌شود. این ترفند به سمت پشت تنظیم می‌شود همانند یک Cork معمولی.
مثال‌ها: DubCork 1080 ، DubCork 1260.

Air to Switch/Air to Fakie : اسکی‌باز به صورت مستقیم پرتاب می‌شود، از لوله خارج شده بدون چرخش، و به صورت سوئیچ (عقب) وارد لوله می‌شود.

Handplant : ترفندی وارونه با دامنه کم در هاف‌پایپ که در آن اسکی‌باز وارونه شده، یک دست خود را روی لیپ لوله قرار می‌دهد تا اجرای حرکت را متوقف کند و سپس تخته را به سمت داخل لوله می‌چرخاند.

Lip Trick : ترفندی کم‌دامنه که روی لیپ لوله اجرا می‌شود) مانند.(Stall

Switch Straight Air : نسخه آینه‌ای از Straight Air است که از پرتاب سوئیچ (عقب) بدون چرخش اجرا می‌شود و به صورت سوئیچ فرود می‌آید. این ترفند ممکن است همراه با گرفتن نیز اجرا شود.

ترفندهای اضافی (افزون بر موارد فوق):

Flare : همانطور که توضیح داده شد، حرکتی در هاف‌پایپ که اسکی‌باز از لوله خارج می‌شود و به صورت Backflip وارد می‌شود؛ سپس یک چرخش ۱۸۰ درجه اضافه می‌کند تا به صورت جلو وارد لوله شود.

Double Flare : مشابهFlare ، اما با وارونه دوگانه همراه با چرخش ۱۸۰ درجه برای ورود مجدد به لوله به صورت جلو.

Double Cork : همانطور که ذکر شد، Double Corkدو بار از محور Off-Axis در یک ترفند اجرا می‌شود و هرگز کاملاً وارونه نمی‌شود.

Switch Ally-Oop : همانند Alley-Oop معمولی، اما به صورت سوئیچ (عقب) اجرا می‌شود.
مثال: Switch Left Ally-Oop 720

شامل تمامی ترفندهای اسلوپ‌استایل به همراه جزئیات چرخش‌ها، نحوه‌ی پرتاب، زاویه‌های مختلف و نحوه‌ی فرود آن‌ها می‌باشد.

ترفندهای اسلوپ‌استایل Double Cork :

دابل کُرک ۱۰۸۰(dub 10) : پرتاب به جلو؛ اسکی‌باز کورک را به سمت پشت (backside) تنظیم می‌کند تا قسمت اول چرخش را اجرا کند، سپس وارد کورک دوم شده و ۱۰۸۰ درجه (۳ چرخش کامل) را تکمیل کرده و به صورت رو به جلو فرود می‌آید.

سوئیچ دابل کُرک ۱۰۸۰(switch dub 10) : پرتاب سوئیچ (عقب)؛ اسکی‌باز از پرش خارج شده و کورک را به سمت پشت تنظیم می‌کند تا قسمت اول ترفند را اجرا کند، سپس وارد کورک دوم می‌شود تا ۱۰۸۰ درجه (۳ چرخش) را تکمیل کند و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

دابل کُرک ۱۲۶۰(dub 12) : پرتاب به جلو؛ اسکی‌باز کورک را به سمت پشت تنظیم می‌کند تا قسمت اول چرخش را اجرا کند، سپس وارد کورک دوم می‌شود تا ۱۲۶۰ درجه (۳ و نیم چرخش) را تکمیل کرده و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

سوئیچ دابل کُرک ۱۲۶۰(switch dub 12) : پرتاب سوئیچ (عقب)؛ اسکی‌باز از پرش خارج شده و کورک را به سمت پشت تنظیم می‌کند تا قسمت اول ترفند را اجرا کند، سپس وارد کورک دوم می‌شود تا ۱۲۶۰ درجه (۳ و نیم چرخش) را تکمیل کرده و به صورت رو به جلو فرود می‌آید.

دابل کُرک ۱۴۴۰(dub 14) : پرتاب به جلو؛ اسکی‌باز کورک را به سمت پشت تنظیم می‌کند تا قسمت اول چرخش را اجرا کند، سپس وارد کورک دوم شده و ۱۴۴۰ درجه (۴ چرخش کامل) را تکمیل کرده و به صورت رو به جلو فرود می‌آید.

سوئیچ دابل کُرک ۱۴۴۰(switch dub 14) : پرتاب سوئیچ (عقب)؛ اسکی‌باز از پرش خارج شده و کورک را به سمت پشت تنظیم می‌کند تا قسمت اول ترفند را اجرا کند، سپس وارد کورک دوم می‌شود تا ۱۴۴۰ درجه (۴ چرخش) را تکمیل کرده و به صورت سوئیچ (عقب) فرود می‌آید.

دابل کُرک ۱۶۲۰(dub 16) : پرتاب به جلو؛ اسکی‌باز کورک را به سمت پشت تنظیم می‌کند تا قسمت اول چرخش را اجرا کند، سپس وارد کورک دوم می‌شود تا ۱۶۲۰ درجه (۴ و نیم چرخش) را تکمیل کرده و به صورت عقب فرود می‌آید.

زیرو اسپین(Zero Spin) : پرتاب مستقیم سوئیچ؛ اسکی‌باز از حالت سوئیچ (عقب) پرتاب شده، در هوا حرکت می‌کند و بدون چرخش، به صورت عقب فرود می‌آید.

ترفندهای ریل در اسلوپ‌استایل:

Straight On : اسکی‌باز به سمت ریل یا باکس به صورت رو به جلو نزدیک می‌شود، پرتاب شده و ۹۰ درجه به سمت چپ می‌چرخد تا با پای راست به جلو سر بخورد، یا ۹۰ درجه به سمت راست می‌چرخد تا با پای چپ به جلو سر بخورد.

Switch On : اسکی‌باز به سمت ریل یا باکس به صورت سوئیچ (عقب) نزدیک می‌شود، پرتاب شده و ۹۰ درجه به سمت چپ می‌چرخد تا با پای چپ به جلو سر بخورد، یا ۹۰ درجه به سمت راست می‌چرخد تا با پای راست به جلو سر بخورد.

Lipslide : یک ترفند lipslide معمولاً روی ریل‌های شهری (urban-style) اجرا می‌شود. اسکی‌باز از هر دو سمت به سمت ریل نزدیک می‌شود و به جای پرش به سمت ریل، از آن پرتاب شده و به سمت مخالف ریل چرخش داده، دم‌های اسکی را بر روی ریل می‌آورد تا بر روی آن فرود آید.

ترفندهای ۲۷۰ درجه:

270 On : پرتاب به جلو، چرخش ۲۷۰ درجه (۴/۳ چرخش) بر روی ریل.

Switch 270 On : پرتاب سوئیچ، چرخش ۲۷۰ درجه (۴/۳ چرخش) بر روی ریل.

Lipslide 270 : همانندlipslide ؛ اسکی‌باز از طرف کناری به سمت ریل نزدیک می‌شود، هنگام پرتاب ۲۷۰ درجه می‌چرخد و بر روی ریل فرود می‌آید.

Switch Lipslide 270 : اسکی‌باز از یک ریل شهری به صورت سوئیچ از سمت کناری نزدیک می‌شود، با پرتاب سوئیچ، نوک‌ها را بالا و بر روی ریل می‌برد و ۲۷۰ درجه می‌چرخد.

Switch Tails-Over 270 : اسکی‌باز از یک ریل شهری به صورت سوئیچ از سمت کناری نزدیک می‌شود و با اجرای یک Switch Ollieو چرخش کور ۲۷۰ درجه، بر روی ریل فرود می‌آید.

ترفندهای ۴۵۰ درجه:

450 On : پرتاب به جلو، چرخش ۴۵۰ درجه (۱ و ۴/۱ چرخش) بر روی ریل.

Switch 450 On : پرتاب سوئیچ، چرخش ۴۵۰ درجه (۱ و ۴/۱ چرخش) بر روی ریل.

Lipslide 450 : همانندlipslide ؛ اسکی‌باز از طرف کناری به سمت ریل نزدیک می‌شود، هنگام پرتاب ۴۵۰ درجه می‌چرخد و بر روی ریل فرود می‌آید.

Switch Lipslide 450 : اسکی‌باز از یک ریل شهری به صورت سوئیچ از سمت کناری نزدیک می‌شود، با پرتاب سوئیچ، نوک‌ها را بالا و بر روی ریل می‌برد و ۴۵۰ درجه می‌چرخد.

Switch Tails-Over 450 : اسکی‌باز از یک ریل شهری به صورت سوئیچ از سمت کناری نزدیک می‌شود و با اجرای یک Switch Ollieو چرخش کور ۴۵۰ درجه، بر روی ریل فرود می‌آید.

ترفندهای ۶۳۰ درجه:

630 On : پرتاب به جلو، چرخش ۶۳۰ درجه (۱ و ۴/۳ چرخش) بر روی ریل.

Switch 630 On : پرتاب سوئیچ، چرخش ۶۳۰ درجه (۱ و ۴/۳ چرخش) بر روی ریل.

ترفندهای ۸۱۰ درجه و:Switch Up

810 On : پرتاب به جلو، چرخش ۸۱۰ درجه (۲ و ۴/۱ چرخش) بر روی ریل.

Switch 810 On : پرتاب سوئیچ، چرخش ۸۱۰ درجه (۲ و ۴/۱ چرخش) بر روی ریل.

Switch Up : زمانی که اسکی‌باز روی ریل یا باکس سر می‌خورد، از آن بالا می‌پرد، چرخش انجام می‌دهد و دوباره بر روی ریل فرود می‌آید؛ اغلب این حرکت در نقطه‌ی خم (kink) یک ریل خمیده اجرا می‌شود.

180 Switch Up : زمانی که اسکی‌باز روی ریل سر می‌خورد، از آن بالا می‌پرد و ۱۸۰ درجه می‌چرخد، به گونه‌ای که با پای دیگر (که اکنون به سمت جلو است) دوباره روی ریل فرود می‌آید تا سر خوردن ادامه یابد.

360 Switch Up : زمانی که اسکی‌باز روی ریل سر می‌خورد، از آن بالا می‌پرد و ۳۶۰ درجه می‌چرخد، سپس دوباره روی ریل فرود می‌آید.

540 Switch Up : زمانی که اسکی‌باز روی ریل سر می‌خورد، از آن بالا می‌پرد و ۵۴۰ درجه می‌چرخد، سپس دوباره روی ریل فرود می‌آید.

Surface Switch Up : حرکتی سوئیچ آپ که در آن اسکی‌باز روی ریل یا باکس می‌چرخد بدون اینکه اسکی‌ها از سطح تماس با آن جدا شوند.

سایر ترفندها / ترفندهای متفرقه

Ollie : زمانی که اسکی‌باز با اعمال فشار روی دم‌ها از سطح صاف به هوا پرش می‌کند. یک Ollie می‌تواند بر فراز جسمی مانند نرده، میز پیک‌نیک یا حتی یک کودک کوچک اجرا شود، یا روی ویژگی‌هایی مانند ریل انجام گیرد.

Nollie : مشابه Ollie است، اما به جای استفاده از دم برای پرتاب، از نوک یا اسکی‌ها استفاده می‌شود.

Jib : هر ویژگی کوچکی که قابلیت انجام ترفند را داشته باشد؛ اغلب خلاقانه است. یک jib می‌تواند شامل ریل، Bonkیا حتی یک roll-over ساده باشد.

Shifty : حرکتی هوایی (با یا بدون گرفتن) که در آن نوک اسکی‌ها به بیرون از لوله نشان داده می‌شود. این ترفند شامل یک پیچش میانی از بدن و تغییر جهت اسکی‌ها در خلاف جهت چرخش است.

Bonk : ویژگی ضربه‌ای که در آن اسکی‌باز از حالت هوایی خارج شده و با دم، نوک یا کناره‌های اسکی به ویژگی Bonk ضربه می‌زند. گاهی این ترفند به عنوان Hand Plant یا Hand Drag نیز به کار می‌رود.

Blender : پیش‌بارگذاری در یک پرش یا ویژگی در جهتی مخالف جهت چرخشی مورد نظر.

Nose Butter : سبک پرتابی که در آن اسکی‌باز به صورت رو به جلو وارد می‌شود، فشار را بر نوک‌های اسکی نزدیک به لیپ اعمال می‌کند، در حالی که حدود ۱۸۰ درجه روی برف می‌چرخد؛ سپس با استفاده از فشار ناشی از این بارگذاری، از لیپ پرش کرده و وارد چرخش می‌شود.

Tail Butter : خم کردن نوک‌های اسکی هنگام نزدیک شدن به یک مانع؛ به عبارت دیگر، انعطاف (flex) در نوک‌های اسکی هنگام برخورد با مانع اجرا می‌شود.

نتیجه گیری

در پایان این کتابچه راهنمای داوری، لازم می‌دانیم تأکید کنیم که داوری در ورزش‌های اسنوبورد و فری‌اسکی نه تنها به عنوان یک وظیفه فنی، بلکه به عنوان وظیفه‌ای اخلاقی و حرفه‌ای، نقش حیاتی در حفظ عدالت و ارتقای سطح رقابت‌های ورزشی دارد. این کتابچه با ارائه دستورالعمل‌های دقیق، تعاریف جامع و استانداردهای داوری، تلاش دارد تا چارچوبی روشن برای داوران فراهم آورد تا بتوانند با دانش و اطمینان خاطر، عملکرد رقابت‌کنندگان را ارزیابی و رتبه‌بندی کنند.

هر یک از بخش‌های این کتاب FIS / SNOWBOARD & FREESKI PARK & PIPE JUDGES HANDBOOK تعاریف و اصطلاحات مربوط به ترفندها، سیستم‌های امتیازدهی برداشت کلی و بخش به بخش، تا کسر امتیازات و بررسی دقیق موقعیت‌ها—نشان از تعهد ما به ارائه‌ی یک مرجع کامل و جامع برای داوری در این رشته‌های پرهیجان دارد. با بهره‌گیری از این راهنما، داوران می‌توانند با دقت و انسجام به اجراهای پیچیده توجه کرده و به ورزشکاران کمک کنند تا به رشد و پیشرفت بیشتری دست یابند.

همچنین، این کتابچه تأکید می‌کند که تغییرات و نوآوری در ترفندها و سبک‌های اجرا، نشان از پویایی و تحول مداوم اسنوبورد و فری‌اسکی دارد. با حفظ روح رقابت آزاد و خلاقانه، ما باید همواره در پی ارتقای دانش و مهارت‌های خود در زمینه داوری باشیم تا بتوانیم فضای مسابقات را برای همه رقابت‌کنندگان منصفانه و چالش‌برانگیز نگه داریم.

امید است این راهنما به عنوان ابزاری کاربردی و الهام‌بخش برای داوران و همه علاقه‌مندان به این رشته‌های ورزشی به شمار آید و بتواند در ایجاد استانداردهای بالاتر و ارتقای کیفیت رقابت‌ها نقش مؤثری ایفا کند.

با تقدیم احترام

داوود سلیانچی



آدرس و تلفن

تهران - بلوار نلسون ماندلا (آفریقا)، بالاتر از تقاطع اسفندیار، خیابان شهید انصاری (صداقت)، پلاک ٦، طبقه دوم

تلفن : ۲۶۲۰۶۲۳۰ - ۲۶۲۰۶۲۴۰ - ۲۶۲۰۶۲۵۰