

# OFFICIAL JUDGEMENT

Bewertet wird durch 3 Judges die die Kriterien Trick, Style & Landing (der 2 Jumper und dem Blobber) zu beurteilen haben.

Die Judges wollen Kreativität, Show und anspruchsvolle Tricks (auch wenn es manchmal nur beim Versuch bleibt) sehen und bewerten in den Kategorien Landing (Blobber und Jumper), Trick Performance & Style.



## 1 BLOBBER

Wird von den Jumpern hinausgeblobbt und muss bei einer Anfangsbeschleunigung von bis zu 60km/h seine besten Tricks zeigen um die Judges von der Ausführung, dem Zusammenspiel mit den Jumpern und dem Schwierigkeitsgrad zu überzeugen.

## MÖGLICHE SPRUNGTECHNIK

### ABSPRUNG

#### 1) Grab My Shoulder JUMP

(Jumper halten sich gegenseitig an den Schultern fest um einen synchronen Sprung besser einleiten zu können)

#### 2) Grab My Back JUMP

(Jumper halten sich gegenseitig am Rücken fest um einen synchronen Sprung besser einleiten zu können)

Sind die Jumper gut eingespielt, kann durch synchronen Wegspringen nochmals Höhe gewonnen werden.

### LANDUNG

#### 1) Butt LANDING

(Jumper landen synchron auf ihrem Hintern)

#### 2) Back LANDING

(Jumper landen synchron großteils auf ihrem Rücken)

## 2 JUMPER

Springen von der „Blob Platform“ und müssen durch ein gleichzeitiges Wegspringen und einer darauffolgenden synchronen Landung versuchen den Blobber so effektiv wie möglich zu blobben, damit dieser genug „Airtime“ hat um den geplanten Trick zu zeigen. Die Judges bewerten auch die Sprungtechnik der Jumper, wobei ihre Sprungqualität sich ohnehin direkt auf den Flug des Blobbers auswirkt.

## TRICKS NACH KATEGORIEN

(Auszug: Schwierigkeitsgrad aufsteigend)

### GRABS

- The Bomb
- Safety
- The Buddha
- Method air
- Japan air
- One two three
- Truckdriver

### FLIPS

- Backflip
- Doublebackflip
- Frontflip
- Triplebackflip
- Doublefrontflip
- Triplefrontflip

### SPINS

- 180°
- 360°
- 540°
- 720°
- 900°
- 1080°

**LANDING** Hierbei wird speziell darauf geachtet ob das „Landing“ kontrolliert ist und ob man noch einen gewollten „Landing Trick“ zeigen kann. Ein Splash ist immer gerne gesehen!

**STYLE** Auch der sogenannte „Style“ fließt ausschlaggebend in die Gesamtpunktevergabe ein. Style kann zum Beispiel sein: lang gehaltener Grab, gestreckter Sprung, schöner Splash etc.

### SITTING POSITION BLOB

Variabel – Augenkontakt zwischen Blobber und Jumper kann sehr helfen!

**WICHTIG:** wird ein Trick wiederholt gezeigt von dem gleichen Team und im Laufe eines Contests dann gibt es Abzüge!

## 3 JUGDGES

**HEAD JUDGE** Trick Performance

**2ND JUDGE** Schwerpunkt Style

**3ND JUDGE** Schwerpunkt Landing

Jeder der drei Judges kann 1-10 Punkte für den jeweiligen Schwerpunkt vergeben. Judges vergeben in finaler Abstimmung Endscore (3 - 30 Punkte)

## LANDING

Schwierigkeitsgrad **LOW**  
(2,3 oder 4 Punkte)

Schwierigkeitsgrad **MIDDLE**  
(5,6 oder 7 Punkte)

Schwierigkeitsgrad **HIGH**  
(8,9 oder 10 Punkte)

## TRICK PERFORMANCE

Schwierigkeitsgrad **LOW**  
(2,3 oder 4 Punkte)

- The Bomb
- Safety
- Backflip

Schwierigkeitsgrad **MIDDLE**  
(5,6 oder 7 Punkte)

- The Buddha
- Frontflip
- Method air
- Japan air
- Doublebackflip
- 540°
- 720°

Schwierigkeitsgrad **HIGH**  
(8,9 oder 10 Punkte)

- One two three
- Truckdriver
- Triplebackflip
- Doublefrontflip
- Triplefrontflip
- 900°
- 1080°

## STYLE

Schwierigkeitsgrad **LOW**  
(2,3 oder 4 Punkte)

Schwierigkeitsgrad **MIDDLE**  
(5,6 oder 7 Punkte)

Schwierigkeitsgrad **HIGH**  
(8,9 oder 10 Punkte)