

ZAWODY AKROBATYCZNE

STOP & GO

Przepisy sędziowskie

1. Kolejność startu w eliminacjach ustala się na drodze losowania.
2. Zawodnicy będą rozdzieleni w grupy nie większe niż 16 (szesnaście) w grupie, każda grupa wykonuje pierwszy i drugi układ przed następną grupą startującą w eliminacjach. Kolejność startu w drugim układzie jest taka sama jak w pierwszym.
3. Bezpośrednio przed startem każdy zawodnik może wykonać układy rozgrzewkowe na sprzęcie zawodów, decyzja o długości rozgrzewki należy do sędziego arbitra.
4. Każdy zawodnik rozpoczyna układ na sygnał dany przez Kierownika Komisji Sędziowskiej.
5. Oceniana jest zgodność elementów z układem wzorcowym, czystość wykonania (we wszystkich pozycjach stopy i nogi powinny być trzymane razem, proste tam gdzie to możliwe, stopy i palce powinny być „obciągnięte”, łokcie wyprostowane tam gdzie to możliwe) oraz stabilność na końcu układu.
6. Zawodnik będzie sędziowany tylko zgodnie z liczbą elementów wykonanych na stopy na ścieżkę lub obszar lądowania.
7. Po ostatnim elemencie zawodnik musi stanąć wyprostowany przez co najmniej 3 sekundy, w przeciwnym razie będzie ukarany za brak stabilności.
8. Każdy układ jest oceniany oddzielnie. Całkowita ocena to suma ocen za wykonanie plus trudność liczona dla układów dowolnych (dotyczy kategorii zaawansowanej).
9. Potrącenia tylko za błędy wykonania jak są odejmowane od oceny maksymalnej (10 pkt) lub oceny wskazanej przez sędziego głównego.

Ocena wykonania

1. Ocenianie wykonania w przedziale od 0,0 do 0,5 pkt.
2. Odejmowanie swoich potrąceń od maksymalnej noty 10 pkt. Lub wskazanej przez Sędziego głównego.
3. Potrącenia za błędy wykonania:
 - Brak formy (nieprawidłowa pozycja), brak kontroli, wysokości i rytmu w każdym elemencie.
0,1 - 0,5 pkt.
 - Brak stabilności i/lub nieustannie 3 sek. nieruchomo 0,1 – 0,3 pkt.

Najważniejsze odcięcia:

Podparty przewrót w przód – 0,3 – 0,5 pkt

Przewrót w przód wykonany przez dotknięcie głową – 0,3 pkt

Przewrót w tył wykonany przez bark – 0,5 pkt

Przewrót w tył wykonany na kolana – 0,4 pkt

Połączenie elementów przez podwójne odstawienie nogi – 0,2- 0,5 pkt

OBOWIĄZKI sędziego trudności

1. Sprawdzenie wymaganych elementów oraz stosowanie kar za pominięte wymogi.
2. Określenie trudności każdego wykonanego elementu.
3. Pokazywanie oceny trudności.

Układy obowiązkowe w podziale na grupy wiekowe i zaawansowania:

Grupa wiekowa dziewczęta i chłopcy 5-6 lat

1 układ

Z postawy przewrót w przód – 2 pkt

I łącznie – 1 pkt

Przewrót w przód – 2 pkt

Do postawy – 1 pkt

Przerzut bokiem do postawy bocznej – 4 pkt

Grupa wiekowa dziewczęta 7-10 lat BASIC

1 układ

przewrót w przód – 2,5 pkt

wyskok tempowy – 1 pkt

przerzut bokiem – 3 pkt

do wypadu, dostawienie nogi – 1 pkt

przewrót w tył – 2,5 pkt

Grupa wiekowa dziewczęta 8-10 lat PRO

1 układ

przewrót w przód – 2,5 pkt

wyskok tempowy – 1 pkt

przerzut bokiem – 3 pkt

do wypadu, dostawienie nogi – 1 pkt

przewrót w tył – 2,5 pkt

2 układ

1 lub 2 dowolne połączone elementy, bez przewrotów, przerzut bokiem można wykonać wyłącznie jako jeden z dwóch elementów

Dziewczęta grupa wiekowa 11+ lat – BASIC

1 układ

przewrót w przód – 2,5 pkt

wyskok tempowy – 1 pkt

przerzut bokiem – 3 pkt

do wypadu, dostawienie nogi – 1 pkt

przewrót w tył – 2,5 pkt

Dziewczęta grupa wiekowa 11+ lat – MEDIUM

1 układ

przewrót w przód – 2,5 pkt

wyskok tempowy – 1 pkt

przerzut bokiem – 3 pkt

do wypadu, dostawienie nogi – 1 pkt

przewrót w tył – 2,5 pkt

2 układ

1 lub 2 dowolne połączone elementy, bez przewrotów, przerzut bokiem można wykonać wyłącznie jako jeden z dwóch elementów

CHŁOPCY

1 układ

przewrót w przód – 2,5 pkt

wyskok tempowy – 1 pkt

przerzut bokiem – 3 pkt

do wypadu, dostawienie nogi – 1 pkt

przewrót w tył – 2,5 pkt

2 układ

1 lub 2 dowolne połączone elementy, bez przewrotów

Dziewczęta grupa wiekowa 11+ lat – PRO

1 układ

jeden lub dwa dowolne połączone elementy – obowiązkowe salto

2 układ

2 lub 3 dowolne połączone elementy

Dziewczęta grupa wiekowa 14+ lat – PRO

1 układ

jeden lub dwa dowolne połączone elementy – obowiązkowe salto

2 układ

2 lub 3 dowolne połączone elementy

Oceniane są tylko elementy zakończone na stopach.

Trudność każdego elementu jest obliczona wg następujących zasad:

Przerzut bokiem	0,1 pkt
Przejście mostkiem w przód	0,5 pkt
Przejście mostkiem w tył	0,5 pkt
Przerzut w przód	0,5 pkt
Rundak	0,3 pkt
Fiflak	0,6 pkt
Salto w pozycji kucznej	0,8 pkt
Salto w pozycji łamanej	1,0 pkt
Salto w pozycji prostej	1,0 pkt
Baran	1,0 pkt
Salto machowe bokiem	0,6 pkt
Salto machowe przodem	1,0 pkt

Grupy Wyczynowe – sekcja akrobatyki

Klasa III (5 elementów)

1. W kwalifikacjach zawodnik wykonuje dwa dowolne układy.
2. W finale zawodnik wykonuje dwa dowolne układy.
3. W finale zawodnik może powtórzyć elementy lub układy z kwalifikacji.
4. Premia za każde podwójne salto: trudność +1pkt.
5. Pierwszy i drugi układ musi być wykonany zgodnie z przepisami FIG§13.1*,§13.1.1*,§13.1.2*oraz§15.5*.
6. W kwalifikacjach przynajmniej jeden układ musi zawierać salto, a w finale każdy z układów. Za brak salta w jednym z układów zawodnik będzie ukarany odjęciem 2 pkt. przez Kierownika Komisji Sędziowskiej.

Klasa młodzieżowa 8-10 lat

1. W kwalifikacjach zawodnik wykonuje dwa układy.
2. Trudność układów wg tabel FIG – dodawana do oceny za wykonanie.
3. Układ I
Z rozbiegu odbiciem obunóż lotny przewrót w przód – 3 pkt
łącznie wyskok tempowy - 1pkt
łącznie rundak – 3 pkt
Wyskok w górę z zamachem RR przodem w górę z lądowaniem na dwie NN do przysiadu podpartego - 1pkt
4. Układ II składa się z 2 elementów.

5. Finał – dwa układy dowolne 3 elementowe, wymagane salto w jednym z dwóch układów.
 6. W finale zawodnik może powtórzyć elementy z kwalifikacji.

Pierwszy Krok

Układ I

Z postawy zasadniczej ,zamachem jednonóż stanie na rękach (zaznaczyć) – 3 pkt

łącznie przewrót w przód – 1 pkt

łącznie wyskok tempowy – 1 pkt

Przerzut bokiem do wypadu z RR w górę, dołączenie nogi do wykroczonej, ostawa zasadnicza RR w górę – 3 pkt

Przez siad o nogach prostych przewrót w tył do przysiadu podpartego – powstać - 2 pkt

Układ II

Z rozbiegu odbiciem obunóż lotny przewrót w przód – 3 pkt

łącznie wyskok tempowy - 1pkt

łącznie rundak – 3 pkt

Wyskok w górę z zamachem RR przodem w górę z lądowaniem na dwie NN do przysiadu podpartego - 1pkt

Przewrót w tył z przysiadu podpartego do przysiadu podpartego, wyskok w górę z lądowaniem na dwie NN, RR w górę w skos - 2pkt

Element		Diff
Cartwheel		0.1
Round-off	(	0.1
Front Handspring	H	0.1
Flic-flac	F	0.1
Whipback (tempo salto)	^	0.2
Back somersault (ss)	- 0	0.5
Back somersault (ss)	- <	0.6
Back somersault (ss)	- /	0.6
Front somersault	- - 0	0.6
Front somersault	- - <	0.7
Side somersault	- 0x	0.5
Side somersault	- <x	0.6
Back ss with ½ twist	1./	0.7
Front ss with ½ twist	.1	0.8
Back ss with 1 twist	2.	0.9
Front ss with 1 twist	.2	1.0
Back ss with 1½ twist	3.	1.1
Front ss with 1½ twist	.3	1.2
Back ss with 2 twist	4.	1.3