



PRZEWODNIK SĘDZIEGO AKROBATYKI SPORTOWEJ

dla klasy Młodzik, III i II w Ćwiczeniach Zespołowych

2023 rok, wersja v 7.0

Obowiązuje od stycznia 2023 roku

Opracowała: Katarzyna Majewska-Kasprzak na podstawie przepisów FIG
Szata graficzna: Michał Adamczyk

SPIS TREŚCI

Przysięga sędziowska	3
1. Cele	3
2. Rodzaje imprez	3
3. Zawody i ich organizacja	4
4. Prawa i obowiązki zawodników	4
5. Prawa i obowiązki trenerów	4
6. Sędziowie	5
7. Arbiter	6-7
8. Zasady sędziowania – wykonanie techniczne	8
9. Tablice błędów – wykonanie techniczne	9-10
10. Zasady sędziowania – artystyczność	11
11. Kryteria oceny – artystyczność	12
12. Punktacja	12

ZAŁĄCZNIKI (na końcu)

- ❖ Tabela błędów – przykłady
- ❖ Arkusz sędziego artystyczności
- ❖ Arkusz sędziego wykonania technicznego

PRZYSIĘGA SĘDZIOWSKA

"W imieniu wszystkich sędziów i organizatorów zawodów akrobatycznych ślubuję całkowitą bezstronność, poszanowanie i przestrzeganie obowiązujących przepisów w duchu sportowej rywalizacji."

1. CELE

- 1.1 Podstawowym celem Przewodnika jest wyjaśnienie reguł i zasad obowiązujących w sędziowaniu akrobatyki sportowej – ćwiczenia na planszy, w klasach Młodzik, III i II.
- 1.2 Niniejszy Przewodnik wraz z Programem Klasyfikacyjnym mają zapewnić obiektywny przebieg, organizację i ocenę wszystkich zawodów organizowanych przez Okręgowe Związki i Polski Związek Gimnastyczny.
- 1.3 Przewodnik skierowany jest przede wszystkim do sędziów, którzy rozpoczynają swoją przygodę z sędziowaniem, ale także do zawodników i trenerów, aby mieli możliwość zapoznania się z zasadami organizacji zawodów oraz przepisami sędziowania.

2. RODZAJE IMPREZ

- 2.1 W akrobatyce sportowej w ćwiczeniach zespołowych wyróżniamy 5 konkurencji:
 - a) Dwójki dziewcząt
 - b) Dwójki chłopców
 - c) Dwójki mieszane (dolny - mężczyzna, górna - kobieta)
 - d) Trójki dziewcząt
 - e) Czwórki chłopców
- 2.2 Wyróżniamy kilka rodzajów imprez sportowych: zawody liczone do współzawodnictwa dzieci i młodzieży – Międzywojewódzkie Mistrzostwa Młodzików (organizowane w tzw. strefach), Mistrzostwa Polski Juniora Młodszego, a także imprezy regionalne, międzywojewódzkie, wojewódzkie oraz klubowe o charakterze okolicznościowym, np. „Turniej Gwiazdkowy”, „Turniej Mikołajkowy” itp.
- 2.3 Zasady uczestnictwa w zawodach określone są szczegółowo w Regulaminach Imprez Związku lub przez organizatora danych zawodów.

3. ZAWODY I ICH ORGANIZACJA

- 3.1 Wszystkie zawody powinny być przeprowadzone wg regulaminów i przepisów Związku.
- 3.2 W celu przeprowadzenia zawodów powołuje się :
- a) Dyrektora Technicznego Zawodów
 - b) Arbitra do poszczególnych konkurencji
 - c) Sędziów punktowych
 - d) Sekretariat
 - e) Opiekę medyczną – ratownik medyczny / lekarz

4. PRAWA I OBOWIĄZKI ZAWODNIKÓW

Prawa zawodnika:

- 4.1 Zapewnione bezpieczne warunki startu w zawodach.
- 4.2 Informacja o kolejności startu.
- 4.3 Możliwość powtórnego startu, w przypadku gdy z przyczyn niezależnych od zawodnika wykonanie ćwiczenia było niemożliwe, np. awaria prądu.

Obowiązki zawodnika:

- 4.4 Przestrzeganie zasad „Fair Play”.
- 4.5 Znajomość praw i obowiązków.
- 4.6 Gotowość do startu na 30 min. przed czasem wyznaczonym w programie zawodów.
- 4.7 Przestrzeganie instrukcji organizatora zawodów.

Uwaga:

- 4.8 Zawodnicy mogą występować bez lub w kapciach gimnastycznych bądź w skarpetkach, które muszą być białe bądź w kolorze naturalnym, czyste i w dobrym stanie.
- 4.9 Chłopcy ćwiczący w długich spodniach muszą mieć na stopach kapcie gimnastyczne lub skarpety (brak kara – 0,3 pkt.).

5. PRAWA I OBOWIĄZKI TRENERÓW

Prawa trenera:

- 5.1 Zapewnione bezpieczne warunki startu w zawodach.
- 5.2 Zapewniona lista z kolejnością startu oraz ramowy program zawodów.
- 5.3 Zapewniona pełna informacja na temat organizacji zawodów / logistyki.

Obowiązki trenera:

- 5.4 Przestrzeganie zasad „Fair Play” w stosunku do wszystkich uczestników zawodów.
- 5.5 Działanie zgodne z zasadami bezpieczeństwa.
- 5.6 Znajomość przepisów sędziowskich i antydopingowych.
- 5.7 Zakaz jakiegokolwiek kontaktu z sędziami podczas rozgrywania konkurencji. Jakiegokolwiek naruszenie tej zasady może skutkować udzieleniem kary przez Jury Appeal.

6. SĘDZIOWIE

6.1 Skład Komisji Sędziowskiej:

- a) Arbiter – Kierownik Konkurencji
- b) 2-6 sędziów punktowych

Prawa sędziego:

6.2 Wszyscy sędziowie mają prawo być szanowani z racji pełnionej na zawodach funkcji oraz za swoją wiedzę i doświadczenie sędziowskie.

Obowiązki sędziego – sędzia powinien:

- 6.3 Przed każdymi zawodami zapoznać się przepisami sędziowskimi.
- 6.4 Uczestniczyć w zebraniach przed zawodami, w trakcie i po zawodach, zwoływanych przez Arbitra bądź Komisję Jury Appeal.
- 6.5 Sędzia powinien zaopatrzyć się w karty sędziego (wzory kart sędziego dostępne są na stronie internetowej Związku).
- 6.6 Uczestniczyć w otwarciu zawodów.
- 6.7 Przestrzegać „Przepisy Sędziowania”.
- 6.8 Nosić oficjalny ubiór sędziowski - pkt. 6.14 (w przeciwnym razie może zostać niedopuszczony do sędziowania).
- 6.9 Nie kontaktować się z innymi sędziami, trenerami, zawodnikami w trakcie rozgrywania zawodów.
- 6.10 Wystawiać ocenę, samodzielnie bez konsultacji z innymi osobami.
- 6.11 Stosować się do zaleceń Arbitra i Jury Appeal.
- 6.12 Przybywać punktualnie na spotkania i sesje sędziowskie.
- 6.13 Zachować pisemny zapis zastosowanych przez siebie kar (karty pracy sędziego).
- 6.14 Ubiór sędziowski (w cyklu 2022-2024 obowiązują):
 - a) Czarna lub granatowa marynarka
 - b) Czarna lub granatowa spódnica (kobiety) lub długie spodnie (mężczyźni i kobiety)
 - c) Biała koszula lub sweter (mężczyźni i kobiety) lub bluzka (kobiety)
 - d) Arbiter nosi jasno-niebieską bluzkę, sweter lub koszulę
 - e) Czarne obuwie (nie sandały) lub czyste obuwie sportowe jeśli tak wymaga organizator. Obcasy, które mogą uszkodzić pole gimnastyczne są niedozwolone.
 - f) Włosy muszą być schludne i nie powinny przeszkadzać w widoczności.
 - g) Jeżeli jest noszona biżuteria, musi mieć profesjonalny wygląd.

7. ARBITER

Obowiązki Arbitra:

- 7.1 Przed każdymi zawodami zapoznać się z przepisami sędziowskimi.
- 7.2 Działać etycznie, zgodnie z przepisami sędziowskimi i przysięgą sędziowską podczas całych zawodów.
- 7.3 Uczestniczyć w zebraniach przed zawodami i po zawodach, zwoływanych przez Organizatora lub Jury Appeal.
- 7.4 Stosować się do zaleceń Jury Appeal.
- 7.5 Organizować, kierować i monitorować pracę sędziów punktowych w swojej komisji podczas całych zawodów. **Arbiter może zmienić oceny w przypadku rażących uchybień.**
- 7.6 Sprawdzić i wycenić opisy układów.
- 7.7 Powiadomić trenera o zmianach bądź nieścisłościach w opisie układu przed rozpoczęciem konkurencji.
- 7.8 Może zatrzymać wykonywanie układu przez zawodników i pozwolić na powtórne wykonanie układu.
- 7.9 Oceniać wykonanie wszystkich układów w prowadzonej przez siebie konkurencji:
 - a) W przypadku 2 sędziów punktowych w komisji sędziowskiej, ocena Arbitra jest uwzględniana do obliczenia średniej oceny za wykonanie;
 - b) W przypadku 3, 4 lub 6 sędziów punktowych w komisji sędziowskiej, ocena Arbitra jest oceną kontrolną, służącą do rozstrzygania ewentualnych rozbieżności pomiędzy sędziami.

7.10 Kary arbitra:

1. Przekroczenie czasu trwania układukara 0,1 za każdą sek.;
2. Niesportowe zachowanie w strefie startowej zawodówkara 0,5;
3. Naruszenie muzyki/błędy (zabronione słowa)kara 0,5;
4. Wyjście za linię polakara 0,1 za każde przekroczenie linii;
5. Lądowanie dwoma stopami za linię planszy lub upadek za liniękara 0,5 (každorazowo);
6. Rozpoczęcie układu przed muzyką lub zakończenie układu po lub przed muzykąkara 0,3;
7. Nieprzestrzeganie zasad publikacji reklamy na stroju (np. narodowy symbol jest słabo lub nie widoczny na kostiumie) kara 0,3;
8. Poprawienie kostiumu. Zagubienie akcesoriów.kara 0,1 (každorazowo);
9. Każde naruszenia zasad dotyczących kostiumów i wizerunku , nie ujęte w wymienionych punktach (np.: czarne, długie spodnie u chłopców, brak kapci/skarpetek przy długich spodniach, teatralny makijaż, biżuteria)kara 0,3;
10. Zabronione (np.: luźne rękawy) lub nieskromny strój (np. zbyt głęboki dekolt, kostium między mięśniami pośladkowymi)kara 0,5;
11. Znakowanie planszy, materac (z wyjątkiem 4ki układ statyczny i kombinowany.kara 0,5;
12. Nieprzyzwoite pozycjekara 0,3;
13. Trener obecny na planszykara 1,0;

Kary sędziego trudności lub sędziego arbitra:

14. Błąd czasu każdego elementu statycznego dwójki/zespołu
wytrzymanego mniej niż zadeklarowanokara 0,3 za każdą brakującą sek.;
15. Statyczny element dwójki / zespołu wytrzymany mniej niż 1 sekunda (rozpoczęty a niedokończony):
 - a) Kara czasu 0.9;
 - b) Brak trudności, kara wg programu klasyfikacyjnego;
 - c) Brak wymagań specjalnych;
16. Element indywidualny statyczny wytrzymany 1 sek. kara czasu 0,3;
17. Element indywidualny statyczny, niedokończony ..kara czasu 0,6 oraz brak elementu – 1,0;
18. Jakikolwiek element rozpoczęty, a niedokończony – **nie otrzymuje trudności, nie spełnia wymagań specjalnych**
19. Element wykonany nie w kolejności zadeklarowanej w opisie układukara 0,3;
20. Złożenie opisu układu po terminiekara regulaminowa PZG.

8. ZASADY SĘDZIOWANIA – WYKONANIE TECHNICZNE

Sędziując szczególną uwagę zwracamy na:

- a) Skuteczność i logikę, a także kreatywność wejść i zejść z elementów;
- b) Skuteczność technicznego wykonania;
- c) Dokładność kształtu i linii ciała;
- d) Amplitudę w wykonaniu zespołowych i indywidualnych elementów: pełne napięcie mięśniowe w elementach statycznych i maksymalna faza lotu elementów dynamicznych;
- e) Stabilność statycznych elementów;
- f) Pewność, efektywność łapań, podrzutów i rzutów;
- g) Kontrolowane lądowania.

8.1 Wykonanie związane jest z jakością technicznego występu, a nie użytą techniką.

8.2 Każde ćwiczenie jest oceniane pod względem zbliżenia do doskonałości jego wykonania.

8.3 Sędziowie wykonania biorą pod uwagę amplitudę i techniczną poprawność każdego wykonanego elementu. Wiąże się to z napięciem, wygięciem i pełnym ruchem, np. ile z maksymalnej przestrzeni zostało wykorzystane do wykonania elementu. Każdy element zespołowy i indywidualny podlega ocenie.

8.4 Skuteczność techniki ocenia się przez zdolność do osiągnięcia płynnych wejść do elementów, statycznych wytrzymań, stabilnych zejść i lądowań, płynnych skocznościowych elementów indywidualnych oraz pewność łapań i rzutów. Dynamiczne elementy muszą osiągać maksymalne fazy lotu – amplitudę.

8.5 Błędy karane są za każdym razem, gdy się zdarzają poprzez odjęcie ich od maksymalnej oceny 10.00.

8.6 Kara za wykonanie pojedynczego elementu nie może być większa niż 1.0.

8.7 Skala kar:

- a) Mały błąd0,1
- b) Średni błąd (znaczący)0,2 - 0,3
- c) Duży błąd 0,5
- d) Upadek 1,0

9. TABLICE BŁĘDÓW - WYKONANIE TECHNICZNE

Tablice to generalny zbiór kar jakie mogą być stosowane za błędy techniczne. Niemożliwe jest opisanie wszystkich błędów. Oczekuje się, że Sędziowie będą korzystać z Tablic jak z przewodnika dającego wskazania stosowania kar również za błędy w nich nie ujęte.

	MAŁY	ŚREDNI / ZNACZĄCY	DUŻY
AMPLITUDA			
1. Utrata napięcia poszczególnych części ciała lub brak amplitudy w wykonaniu elementu, (stopy, nogi, kolana, ramiona, plecy...)	0,1	0,2 - 0,3	0,5
2. Brak amplitudy w fazie lotu w elementach dynamicznych, odchylenie od poprawnych kierunków we wszystkich elementach statycznych, dynamicznych i indywidualnych.	0,1	0,2 - 0,3	0,5
KSZTAŁY, KĄTY I LINIE CIAŁA			
1. Brak idealnej lub pionowej pozycji w stanie na rękach	0,1	0,2 - 0,3	0,5
2. Wygięcie, załamanie pleców i/lub bioder podczas próby utrzymania prostej pozycji.	0,1	0,2 - 0,3	0,5
3. Ugięte ramion/kolana/kostki/nadgarstki w stanie na rękach, nieodpowiednio do typu stania	0,1	0,2 - 0,3	0,5
4. Nogi powyżej lub poniżej prawidłowej pozycji (np. nogi poniżej poziomu w pozycji „rozkroczy” „poziomki”)	0,1	0,2 - 0,3	0,5
5. Nogi w szpagacie kąt mniejszy niż 180°	0,1	0,2 - 0,3	X
ZACHWIANIA, KROKI I ZEŚLIZGNIĘCIA			
1. Zachwianie się górnego przy wejściu lub przy przebudowie	0,1	0,2 - 0,3	X
2. Zachwianie w fazie ruchu elementu w wyniku tego zostaje zatrzymany jego płynny ruch.	0,1	0,2 - 0,3	X
3. Utrata siły w podczas ruchu/przejścia w wyniku czego następuje ponowne rozpoczęcie ruchu/przejścia.	X	0,3	X
4. Podskoki lub kroki przy pomaganiu w łapaniu lub lądowaniu: 1 krok – mały, 2-3 kroki – średni, 4+ - duży	0,1	0,2 - 0,3	0,5
5. Ześlizgnięcie się stopy, ręki lub ramienia podczas budowania elementów, balansowania, przejścia/zmiany pozycji lub łapania przy lądowaniach.	X	0,3	X
6. Jedna noga, ręka lub inna część ciała przelatuje przez „kosz” czy ześlizguje się z punktu podparcia przy elementach dynamicznych: łapania i lądowania na partnerze	X	0,3	X
7. Potknięcie się w dowolnej części układu poza elementami.	X	0,3	0,5
NIESTABILNOŚĆ			
1. Niestabilność albo drżenie/zachwianie dolnego, średniego lub górnego w czasie budowy elementu statycznego lub w elemencie dynamicznym.	0,1	0,2 - 0,3	0,5
2. Dolny/a przenosi ciężar z pięt na palce lub robi kroki próbując ustabilizować element.	0,1	0,2 - 0,3	Wiecej niż 3 kroki – 0,5
3. Stabilizowanie pozycji po łapaniu lub przed rzutem również z „fusa”, albo stabilizowanie elementów statycznych.	0,1	X	X

4. Dotknięcie partnera, dotknięcie podłogi lub znaczące podtrzymanie lub podparcie partnera w celu wytrzymania elementu statycznego lub przy lądowaniu.	X	0,3	X
5. Niezamierzone podparcie lub upadek na jedno kolano, podparcie jedną ręką na podłożu, lub jedną nogą, głową lub barkiem na czy o partnera.	X	X	0,5
6. Krótkotrwałe przytrzymanie ciałem lub barkami przez dolnych/go, górnego/ej w celu ustabilizowania jego pozycji	X	0,3	X
7. Przytrzymanie przez dolnych tułowiem lub barkami górnego/ej przy dużych problemach w utrzymaniu równowagi lub aby uniknąć upadku	X	X	0,5
8. Dodatkowe podtrzymanie przez partnerów aby zapobiec upadkowi (np. przy nieudanym elemencie łownym lub aby wypełnić wszystkie fazy zeskoku „dokręcić salto”)	X	X	0,5
OBROTY			
1. Przekręcenie lub nie dokręcenie obrotów, „śrub”, salt	0,1	0,2 - 0,3	0,5
2. Nie dokręcenie salta wymagające trochę pomocy partnerów w celu ukończenia elementu	X	0,3	X
3. Nie dokręcenie lub przekręcenie salta wymagające całkowitej pomocy partnera/ów w celu ukończenia salta lub uniknięcia upadku	X	X	0,5
NIEUKOŃCZENIE ELEMENTÓW I UPADKI			
1. Nie dokończenie elementu bez upadku	X	X	0,5
2. Partner schodzi na podłoże i ląduje niezamierzenie lub nielogicznie , bez kontroli, ze statycznego punktu lub punktu podporu, ale bez upadku	X	X	0,5
3. Jedna stopa lub ręka ześlizguje się z punktu podporu na partnera i używa rąk aby uniknąć upadku	X	X	0,5
4. Obie stopy/ręce ześlizgują się z kosza, ramion lub innego punktu podporu na partnerów podczas próby wylapania elementu statycznego bądź w łapaniu = upadek	X	X	1,0
5. Upadek na podłoże lub partnera/ów z piramidy, elementu dwójkowego, kosza, bez kontroli czy logicznego lądowania = upadek	X	X	1,0
6. Niekontrolowane lądowanie lub upadek na głowę, plecy, brzuch czy bok, oba kolana, obie ręce, ręce i kolana równocześnie lub inną część ciała = upadek	X	X	1,0
7. Przewrót w przód lub przewrót w tył bez pokazania najpierw pozycji lądowania na nogi = upadek	X	X	1,0

10. ZASADY SĘDZIOWANIA - ARTYSTYCZNOŚĆ

Główne zasady

10.1 Artystyczność to nie tylko „co” zawodnicy wykonują ale także „jak” i „gdzie” to jest wykonywane.

10.2 W przypadku oceny artystycznej następujące Kryteria Artystyczne umożliwiają właściwą drogę oceny:

- a) PARTNERSTWO MAX 2,0 PKT.
- b) EKSPRESJA MAX 2,0 PKT.
- c) WYKONANIE/TEATRALNOŚĆ MAX 2,0 PKT.
- d) KREATYWNOŚĆ MAX 2,0 PKT.
- e) MUZYKALNOŚĆ MAX 2,0 PKT.

10.3 Opis kryteriów:

1. Partnerstwo

To taki dobór partnerów, w wyniku którego tworzą oni pomiędzy sobą logiczny związek określony między innymi takimi aspektami:

- ✓ Dojrzałość
- ✓ Poziomem przygotowania
- ✓ Równowagą okazywaną w ramach wzajemnych relacji/partnerstwem.
- ✓ Musi się to charakteryzować widocznym połączeniem/koneksją.

2. Ekspresja

- ✓ Sprawienie, aby widzowie zrozumieli twoje myśli, uczucia, charakter lub postawę.
- ✓ Zawodnicy przekazują określone emocje.

3. Wykonanie/Teatralność

- ✓ Akt/gra, proces lub sztuka tworzenia i wykonania przy użyciu amplitudy, przestrzeni, ścieżek, poziomów.
- ✓ Synchronizacja między partnerami → wykonywać to jak jedna osoba, a nie dwóch lub więcej oddzielnych zawodników.

4. Kreatywność

Pokazuje wyobraźnię, oryginalność, pomysłowość, inspirację. Różnorodność w:

- ✓ Kompozycji
- ✓ Wejściach i zejściach
- ✓ Elementach

5. Muzykalność

Zawodnicy wyrażają muzykę przez cały występ poprzez:

- ✓ Dopasowanie ruchu i formy do rytmu, melodii i nastroju odtwarzanej muzyki.
- ✓ Synchronizację z rytmami muzyki
- ✓ Zmienność, wielkość lub szybkość/tempo ruchów wyrażanych za pomocą muzyki.
- ✓ Używanie ekspresyjnych ruchów, na które wpływa melodia, zmiany rytmu, akcenty, nastroje lub ich kombinacje.

11. KRYTERIA OCENY - ARTYSTYCZNOŚĆ

Perfekcyjnie 2,0	Układ zawiera / demonstruje znakomity/wyjątkowy poziom danego kryterium
Wspaniale 1,8 – 1,9	Układ zawiera / demonstruje wysoki poziom wypełnienia danego kryterium
Bardzo dobrze 1,6 – 1,7	Układ zawiera / demonstruje bardzo dobry poziom wypełnienia danego kryterium
Dobrze 1,4 – 1,5	Układ zawiera / demonstruje dobry/poprawny poziom wypełnienia danego kryterium
Satysfakcjonująco 1,2 – 1,3	Układ zawiera / demonstruje niski poziom wypełnienia danego kryterium
Słabo 1,0 – 1,1	Układ zawiera / demonstruje bardzo niski poziom wypełnienia danego kryterium

Przedziały oceny z artystyczności:

Perfekcyjny poziom układu	9.6 – 10.0
Wspaniały poziom układu	9.0 – 9.5
Bardzo dobry poziom układu	8.0 – 8.9
Dobry poziom układu	7.0 – 7.9
Satysfakcjonujący poziom układu	6.0 – 6.9
Słaby poziom układu	5.0 – 5.9

12. PUNKTACJA

12.1 Ocena za wykonanie techniczne za zaprezentowany układ jest średnią arytmetyczną:

- z dwóch ocen w przypadku 4 sędziów, po odrzuceniu najniższej i najwyższej;
- z trzech ocen w przypadku 3 sędziów;
- z dwóch ocen w przypadku 6 sędziów, po odrzuceniu dwóch par najniższej i najwyższej;

następnie średnia jest pomnożona 2 razy, z dokładnością do 0,001 bez zaokrąglania końcowego wyniku.

12.2 Ocena za artystyczność (w klasie III i II) za zaprezentowany układ jest średnią arytmetyczną:

- z dwóch ocen w przypadku 4 sędziów, po odrzuceniu najniższej i najwyższej;
- z trzech ocen w przypadku 3 sędziów;
- z dwóch ocen w przypadku 6 sędziów, po odrzuceniu dwóch par najniższej i najwyższej;

12.3 Ocena za trudność układu (dotyczy tylko klasy III i II) jest sumą wartości za wykonane elementy w układzie.

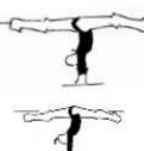
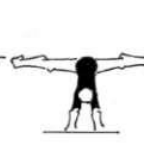
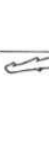
12.4 Maksymalna ocena końcowa za jeden układ w klasie:

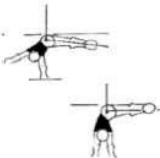
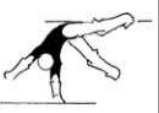
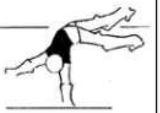
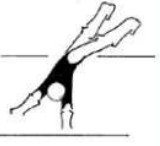
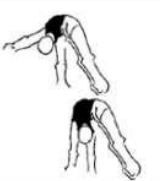
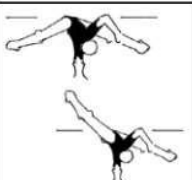
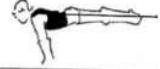
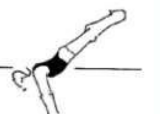
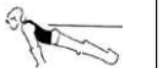
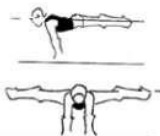
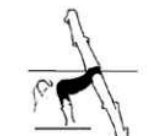
- młodzik wynosi max 20,00 pkt.**
(wykonanie techniczne 10,00 pkt., trudność 10,00 pkt.)
- trzeciej (III) wynosi max 40,00 pkt.**
(wykonanie techniczne 10,00 pkt. x 2, artystyczność 10,00 pkt., trudność 10,00 pkt.)
- drugiej (II) wynosi max 40,00 pkt. + premia**
(wykonanie techniczne 10,00 pkt. x 2, artystyczność 10,00 pkt., trudność 10,00 pkt., + premia)

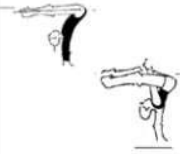
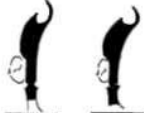
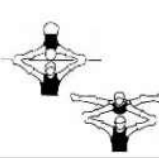
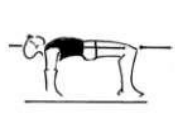
ZAŁĄCZNIK NR 1

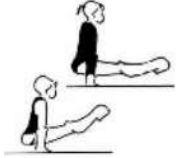
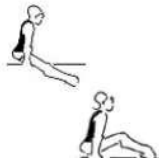
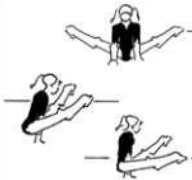
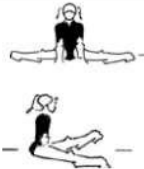
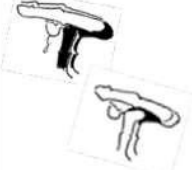
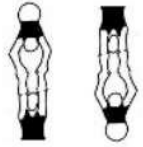
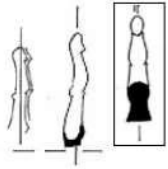
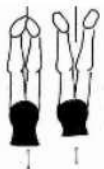
PRZEWODNIK DLA SĘDZIOWANIA WYKONANIA TECHNICZNEGO

Błędy w pozycjach statycznych

	Element	Ideal	0.1	0.2	0.3	0.5
1	Handstand					
						
						
						
2	Arch / Mexican					
						
						
						
						

Mistakes Balance						
	Element	Ideal	0.1	0.2	0.3	0.5
3	Flag					
	Deep Flag					
	Split Flag					
4	Planche					
						
						
						
						

		Mistakes Balance				
	Element	Ideal	0.1	0.2	0.3	0.5
5	Yogi / Disloc					
						
6	Crocodile					
	Pancake					
7	Wide arm					
8	Back bend					
9	Bridge					
						
10	Table					
						

Mistakes Balance						
	Element	Ideal	0.1	0.2	0.3	0.5
11	Straddle / Pike					
						
	High Pike Russian Lever					Top: spread legs in Russian lever
12	Arms					
						
13	Feet/knees					
						
						

Błędy w pozycjach dynamicznych

		Dynamics					
	Element	Ideal Position	0.1	0.2	0.3	0.5	1.0
1	Tuke						
							
2	Pike						
3	Straight						
						no body tension	
4	Steps or Landing without support		 1 Step	 2 steps	 3 Steps	 4 and more Steps	
5	Landing with support						
							
							



ARKUSZ
ARTYSTYCZNOŚCI



Kryteria oceny	
PARTNERSTWO	
Czy istnieje jasny poziom DOJRZAŁOŚCI pomiędzy zawodnikami?	
Czy jest połączenie TECHNICZNEGO i FIZYCZNEGO przygotowania między zawodnikami?	
Czy jest stałe POŁĄCZENIE pomiędzy partnerami widoczne dla widowni?	
WYKONANIE	
Czy występuje stała PŁYNNOŚĆ w układzie?	
Czy wszyscy zawodnicy mają dużą AMPLITUDE we wszystkim?	
Czy występuje SYNCHRONNOŚĆ pomiędzy zawodnikami przez cały czas?	
Czy choreografia jest ORYGINALNA ?	
Czy partnerstwo stworzyło osobową IDENTYFIKACJĘ ?	
EKSPRESJA	
Czy wszyscy zawodnicy POKAZUJĄ EMOCJE w układzie?	
Czy zawodnicy UTRZYMUJĄ EMOCJE przez cały czas w układzie?	
Czy istnieje HARMONIA EKSPRESJI pomiędzy zawodnikami?	
KREATYWNOŚĆ	
Czy pokazują ORYGINALNOŚĆ i INWENCJE w całym układzie?	
Czy mają SPECJALNA/RÓŻNĄ drogą WEJŚĆ i ZEJŚĆ z elementów?	
Czy pokazują RÓŻNORODNOŚĆ elementów i RZADKO WYKONYWANE ELEMENTY ?	
MUZYKALNOŚĆ	
Czy choreografia jest w ZGODZIE Z MUZYKĄ przez cały czas?	
Czy układ jest wykonany BEZ zadnej PRZERWY pomiędzy choreografią i elementami?	
Czy MUZYCZNA FRAZA, AKCENTY są zachowane i wykorzystane w całym układzie?	

kategoria		Układ		Sędzia		Data	
W2 - M2 - MX2 - W3 - M4				BAL - DYN - COM - FINAL			
Grupa		Zespół/Numer		Grupa		Zespół/Numer	
mierne / nie bardzo		TAK		Total		NIE	
max 1,0						mierne / nie bardzo	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,1		0,2		0	
0		0,1		0,2		0	
0		0,1		0,2		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	
0		0,2		0,4		0	
0		0,1		0,3		0	
0		0,1		0,3		0	
max 1,0						max 1,0	

Rzut	SHORTHAND				Suma błędów	Ocena końcowa
Zespół nr						
Deduc						

Rzut	SHORTHAND				Suma błędów	Ocena końcowa
Zespół nr						
Deduc						

Rzut	SHORTHAND				Suma błędów	Ocena końcowa
Zespół nr						
Deduc						

Rzut	SHORTHAND				Suma błędów	Ocena końcowa
Zespół nr						
Deduc						

Rzut	SHORTHAND				Suma błędów	Ocena końcowa
Zespół nr						
Deduc						

Rzut	SHORTHAND				Suma błędów	Ocena końcowa
Zespół nr						
Deduc						