

PRZEWODNIK SĘDZIEGO AKROBATYKI SPORTOWEJ

dla klasy Młodzik, III i II w Ćwiczeniach Zespołowych

2025 rok, wersja v 8.0

Obowiązuje od stycznia 2025 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	9
9. Tablice błędów – wykonanie techniczne	9-11
10. Zasady sędziowania – artystyczność	12
11. Pytania – artystyczność	13
12. Punktacja	13-14

ZAŁĄCZNIKI (na końcu)

- ❖ Różnice we wzroście – Pre-youth 11-16
- ❖ Tabela błędów – przykłady
- ❖ Arkusz sędziego artystyczności
- ❖ Arkusz sędziego wykonania technicznego
- ❖ Graficzny zapis układu

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 i Mistrzostwa Polski Juniorów, 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 lub Sędziego Głównego;
 - b) Arbitra do poszczególnych konkurencji;
 - c) Sędziów punktowych – wykonanie, artyzm, ewentualnie sędzia czasu i sędzia liniowy;
 - d) Sekretariat – system liczenia punktacji;
 - 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 sędziego Arbitra;
- 5.8 Trener powinien posiadać odpowiedni strój sportowy podczas przebywania na planszy podczas rozgrzewki – dres sportowy, obuwie sportowe lub boso.

6. SĘDZIOWIE

6.1 Skład Komisji Sędziowskiej:

- a) Arbiter – Kierownik Konkurencji
- b) 2-6 sędziów punktowych – w zależności od funkcji – równa liczba sędziów wykonania i artystyczności;

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.
- 6.5 Sędzia powinien zaopatrzyć się w karty sędziego (wzory kart sędziego dostępne są na stronie internetowej Związku) bądź w załącznikach;
- 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.
- 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 2025-2028 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.
- 7.4 Organizować, kierować i monitorować pracę sędziów punktowych w swojej komisji podczas całych zawodów.
Arbiter może zmienić oceny w przypadku rażących uchybień.
- 7.5 Sprawdzić i wycenić opisy układów.
- 7.6 Powiadomić trenera o zmianach bądź nieścisłościach w opisie układu przed rozpoczęciem konkurencji.
- 7.7 Może zatrzymać wykonywanie układu przez zawodników i pozwolić na powtórne wykonanie układu.
- 7.8 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.

7.9 Kary arbitra:

- 1. Przekroczenie czasu trwania układu **kara 0,1 za każdą sek.;**
- 2. Różnica wzrostu (dotyczy MPJMł. kat. Pre-youth 11-16) – załącznik
- 3. Niesportowe zachowanie w strefie startowej zawodów **kara 0,5;**
- 4. Naruszenie muzyki/błędy (zabronione słowa, niestosowny tekst) **kara 0,5;**
- 5. Wyjście za linię pola **kara 0,1 za każde przekroczenie linii;**
- 6. Lądowanie dwoma stopami za linię planszy lub upadek za linię **kara 0,5 (každorazowo);**
- 7. Rozpoczęcie układu przed muzyką lub zakończenie układu po lub przed muzyką **kara 0,3;**
- 8. Nieprzestrzeganie zasad publikacji reklamy na stroju (np. narodowy symbol jest słabo lub niewidoczny na kostiumie) **kara 0,3;**

9. Poprawienie kostiumu. Zagubienie akcesoriów. **kara 0,1 (každorazowo);**
10. 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;**
11. Zabronione (np.: luźne rękawy) lub nieskromny strój (np. zbyt głęboki dekol, kostium między mięśniami pośladkowymi) **kara 0,5;**
12. Znakowanie planszy, materac (z wyjątkiem 4ki układ statyczny i kombinowany.**kara 0,5;**
13. Nieprzystojne pozycje **kara 0,3;**
14. Trener obecny na planszy **kara 1,0;**

7.10 Kary sędziego trudności lub sędziego arbitra:

1. Błąd czasu każdego elementu statycznego dwójki/zespołu utrzymanego mniej niż zadeklarowano **kara 0,3 za każdą brakującą sek.;**
2. Statyczny element dwójki / zespołu utrzymany mniej niż 1 sekunda (rozpoczęty, a niedokończony):
 - a. **Kara czasu 0.9;**
 - b. **Brak trudności, kara wg programu klasyfikacyjnego;**
 - c. **Brak wymagań specjalnych;**
3. Element indywidualny statyczny utrzymany 1 sek. **kara czasu 0,3;**
4. Element indywidualny statyczny, niedokończony ..**kara czasu 0,6 oraz brak elementu – 1,0;**
5. Jakikolwiek element rozpoczęty, a niedokończony – **nie otrzymuje trudności, nie spełnia wymagań specjalnych;**
6. Element wykonany nie w kolejności zadeklarowanej w opisie układu **kara 0,3;**
7. Złożenie opisu układu po terminie **kara regulaminowa PZG.**

10. 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.

- 1. Wykonanie związane jest z jakością technicznego występu, a nie użytą techniką.
- 2. Każde ćwiczenie jest oceniane pod względem zbliżenia do doskonałości jego wykonania.
- 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.
- 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.
- 5. Błędy karane są za każdym razem, gdy się zdarzają poprzez odjęcie ich od maksymalnej oceny 10.00.
- 6. **Kara za wykonanie pojedynczego elementu nie może być większa niż 1.0.**

7. Skala kar:

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

11. 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.

46.5 AMPLITUDA

Kryteria Oceny	Odjęcia za błędy techniczne		
	Mały	Średni/ Znaczący	Duży
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

46.6 KSZTAŁT, KĄTY I LINIE CIAŁA

Kryteria Oceny	Odjęcia za błędy techniczne		
	Mały	Średni/ Znaczący	Duży
1. Brak idealnej lub pionowej pozycji w staniu 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 ramiona/kolana/kostki/nadgarstki w staniu 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 „rozkroczki” „poziomki”)	0,1	0,2 - 0,3	0,5
5. Nogi w szpagacie kąt mniejszy niż 180°	0,1	0,2 - 0,3	-
6. Nogi/stopy rozłączone w trakcie lądowania w elementach dwójkowych/zespołowych	0,1	-	-

46.7 ZACHWIANIA KROKI I ZEŚLIZGNIĘCIA

Kryteria Oceny	Odjęcia za błędy techniczne		
	Mały	Średni/ Znaczący	Duży
1. Zachwianie się górnego przy wejściu lub przy przebudowie.	0,1	0,2 - 0,3	
2. Zachwianie w fazie ruchu elementu w wyniku tego zostaje zatrzymany jego płynny ruch.	0,1	0,2 - 0,3	
3. Utrata siły podczas ruchu/przejęcia w wyniku czego następuje ponowne rozpoczęcie ruchu/przejęcia.		0,3	
4. Podskoki lub kroki przy pomaganiu w łapaniu lub lądowaniu: 1 krok: mały, 2-3 kroki: średni, 4+ kroki: 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.		0,3	
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.		0,3	
7. Potknięcie się w dowolnej części układu poza elementami.		0,3	0,5

46.8 NIESTABILNOŚĆ

Kryteria Oceny	Odjęcia za błędy techniczne		
	Mały	Średni/ Znaczący	Duży
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	więcej niż 3 kroki 0,5
3. Stabilizowanie pozycji po łapaniu lub przed rzutem również z „fusa”, albo stabilizowanie elementów statycznych.	0,1		
4. Dotknięcie partnera, dotknięcie podłogi lub znaczące podtrzymanie lub podparcie partnera w celu wytrzymania elementu statycznego lub przy lądowaniu.		0,3	
5. Niezamierzone podparcie lub upadek na jedno kolano, podparcie jedną ręką na podłożu, lub jedną nogą, głową lub barkiem na czy o partnera.			0,5
6. Krótkotrwałe przytrzymanie ciałem lub barkami przez dolnych/go, górnego/ej w celu ustabilizowania jego pozycji.		0,3	
7. Przytrzymanie przez dolnych tułowiem lub barkami górnego/ej przy dużych problemach w utrzymaniu równowagi lub aby uniknąć upadku.			0,5
8. Dodatkowe podtrzymanie przez partnerów, aby zapobiec upadkowi (np. przy nieudanym elemencie lównym lub aby wypełnić wszystkie fazy zeskoku „dokręcić salto”).			0,5

46.9 OBROTY

Kryteria Oceny	Odjęcia za błędy techniczne		
	Mały	Średni/ Znaczący	Duży
1. Przekręcenie lub niedokręcenie obrotów, „śrub”, salt.	0,1	0,2 - 0,3	0,5
2. Niedokręcenie salta wymagające trochę pomocy partnerów w celu ukończenia elementu.		0,3	
3. Niedokręcenie lub przekręcenie salta wymagające całkowitej pomocy partnera/ów w celu ukończenia salta lub uniknięcia upadku.			0,5

46.10 NIEUKOŃCZENIE ELEMENTÓW I UPADKI

Kryteria Oceny	Odjęcia za błędy techniczne		
	Mały	Średni/ Znaczący	Duży
1. Niedokończenie elementu bez upadku.			0,5
2. Partner schodzi na podłoże i ląduje niezamierzenie lub nielogicznie, bez kontroli, ze statycznego punktu lub punktu podporu, ale bez upadku.			0,5
3. Jedna stopa lub ręka ześlizguje się z punktu podporu na partnera i używa rąk, aby uniknąć upadku.			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			1,0
5. Upadek na podłoże lub partnera/ów z piramidy, elementu dwójkowego, kosza, bez kontroli czy logicznego lądowania = upadek			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			1,0
7. Przewrót w przód lub przewrót w tył bez pokazania najpierw pozycji lądowania na nogi = upadek			1,0

12. ZASADY SĘDZIOWANIA - ARTYSTYCZNOŚĆ

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

9.2 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.

9.3 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.

10. PYTANIA - ARTYSTYCZNOŚĆ

Partnerstwo

Czy istnieje akceptowalny **poziom dojrzałości** pomiędzy wszystkimi partnerami?

Czy istnieje dobry **poziom przygotowania technicznego i fizycznego** pomiędzy partnerami?

Czy istnieje widoczne, stałe połączenie pomiędzy partnerami?

Wykonanie

Czy istnieją **nieprzerwana płynność** i partie **doskonałej synchronizacji**?

Czy wszyscy partnerzy prezentują dużą **amplitudę** w układzie?

Czy choreografia jest oryginalna i tworzy **osobistą tożsamość**?

Ekspresja

Czy wszyscy partnerzy **wyrażają prawidłowe emocje** w układzie?

Czy istnieje **harmonia ekspresji** między partnerami?

Czy **utrzymują emocje** przez cały układ?

Kreatywność

Czy prezentują **różnorodność elementów** i wykonują rzadko spotykane elementy?

Czy pokazują **oryginalność i pomysłowość** w układzie?

Czy mają specjalne/różne sposoby **wejść i zejść** z/do elementów?

Muzykalność

Czy w układzie zachowane są **charakter i rytm** muzyki?

Czy **muzyczne frazy i akcenty** są przestrzegane i stosowane w całym układzie?

Czy **choreografia** jest w harmonii z **muzyką**?

12. PUNKTACJA

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

- a) z dwóch ocen w przypadku 4 sędziów, po odrzuceniu najniższej i najwyższej;
- b) z trzech ocen w przypadku 3 sędziów;
- c) 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:

- a) z dwóch ocen w przypadku 4 sędziów, po odrzuceniu najniższej i najwyższej;
- b) z trzech ocen w przypadku 3 sędziów;
- c) 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:

a) **młodzik wynosi max 20,00 pkt.**

(wykonanie techniczne 10,00 pkt., trudność 10,00 pkt.)

b) **trzeciej (III) wynosi max 40,00 pkt.**

(wykonanie techniczne 10,00 pkt. x 2, artystyczność 10,00 pkt., trudność 10,00 pkt.)

c) **drugiej (II) wynosi max 40,00 pkt. + premia**

(wykonanie techniczne 10,00 pkt. x 2, artystyczność 10,00 pkt., trudność 10,00 pkt., + premia)

ZAŁĄCZNIKI

RÓŻNICE WE WZROŚCIE

1. Różnica między oceną końcową za każdy wykonany układ, a oceną końcową za każdy wykonany układ uwzględniającą różnicę we wzroście między partnerami poza dozwoloną 29 cm (29,99 cm z tolerancją) wynosi:

➤ ponad 30 cm do 34,99 różnica we wzroście pomiędzy partnerami skutkuje karą:

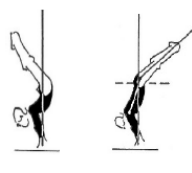
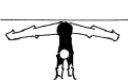
Pre – Youth	11 - 16	0,1
Youth	12 – 18	0,3
Junior	13 – 19	0,5
Senior	+ 15	0.5

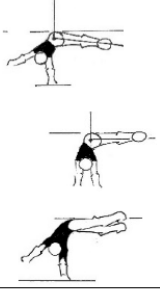
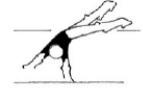
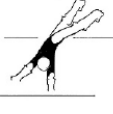
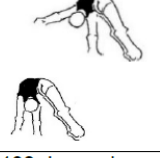
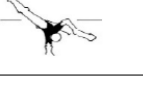
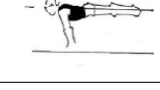
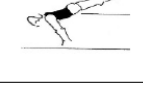
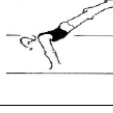
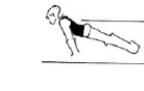
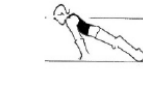
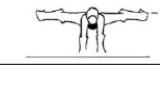
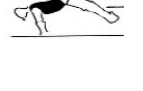
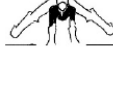
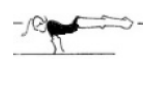
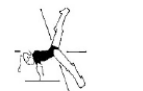
➤ ponad 35 cm i więcej różnica we wzroście pomiędzy partnerami skutkuje karą:

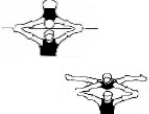
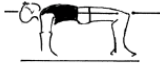
Pre – Youth	11 – 16	0,3
Youth	12 -18	0,5
Junior	13 – 19	1,0
Senior	+ 15	1.0

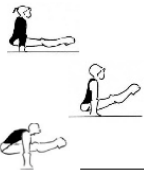
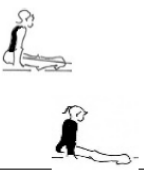
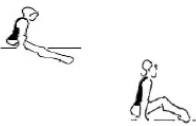
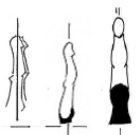
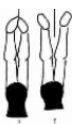
TABELE BŁĘDÓW

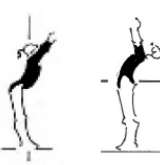
Błędy w pozycjach statycznych

		Mistakes				
	Element	Ideal	0,1	0,2	0,3	0,5
1	Handstand					
						
		 				
						
2	Arch / Mexican					
						
						
						
			 			

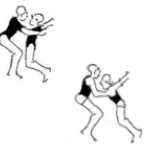
		Mistakes				
	Element	Ideal	0,1	0,2	0,3	0,5
3	Flag				 	
	Deep Flag					
	Split Flag	180 degree legs spread 			 	
4	Planche					
						
		 				
						
			 			

		Mistakes				
	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				
	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					
						
						

	Mistakes					
	Element	Ideal	0,1	0,2	0,3	0,5
14	Standing					
						
15	Sitting spread legs				more than 90° 	
16						

Błędy w pozycjach dynamicznych

		Mistakes					
	Element	Ideal Position	0,1	0,2	0,3	0,5	1,0
1	Tuck						
							
2	Pike	 					
3	Straight					 no body tension	
							
4	Steps or Landing without support		 1 step	 2 steps	 3 steps	 4 or more steps	
5	Landing with support						
							
							



Kryteria oceny	
PARTNERSTWO	
Czy istnieje akceptowalny poziom dojrzalości pomiędzy wszystkimi partnerami?	
Czy istnieje dobry poziom przygotowania technicznego i fizycznego pomiędzy partnerami?	
Czy istnieje widoczne, stałe połączenie pomiędzy partnerami?	
WYKONANIE	
Czy istnieją nieprzerwana płynność i partie doskonałej synchronizacji ?	
Czy wszyscy partnerzy prezentują dużą amplitudę w układzie?	
Czy choreografia jest oryginalna i tworzy osobistą tożsamość ?	
EKSPRESJA	
Czy wszyscy partnerzy wyrażają prawdziwe emocje w układzie?	
Czy istnieje harmonia ekspresji między partnerami?	
Czy utrzymują emocje przez cały układ?	
KREATYWNOŚĆ	
Czy prezentują różnorodność elementów i wykonują rzadko spotykane elementy?	
Czy pokazują oryginalność i pomysłowość w układzie?	
Czy mają specjalne/różne sposoby wejść i zejść z/do elementów?	
MUZYKALNOŚĆ	
Czy w układzie zachowane są charakter i rytm muzyki?	
Czy muzyczne frazy i akcenty są przestrzegane i stosowane w całym układzie?	
Czy choreografia jest w harmonii z muzyką ?	

Kategoria				Układ				Sędzia				Data			
W2 - M2 - MX2 - W3 - M4				BAL - DYN - COM - FINAL											
Grupa		Zespół/Numer		Grupa		Zespół/Numer		Grupa		Zespół/Numer		Grupa		Zespół/Numer	
NIE	MODER ATE	TAK	Total	NIE	MODER ATE	TAK	Total	NIE	MODER ATE	TAK	Total	NIE	MODER ATE	TAK	Total
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4		0	0,2	0,4	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3	
0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,1	0,3		0	0,		

Rzut	SHORTHAND				Suma błędów	Ocena końcowa
Zespół nr						
Deduc						

Rzut	SHORTHAND				Suma błędów	Ocena końcowa
Zespół nr						
Deduc						

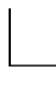
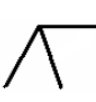
Rzut	SHORTHAND				Suma błędów	Ocena końcowa
Zespół nr						
Deduc						

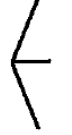
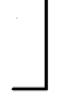
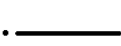
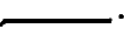
Rzut	SHORTHAND				Suma błędów	Ocena końcowa
Zespół nr						
Deduc						

Rzut	SHORTHAND				Suma błędów	Ocena końcowa
Zespół nr						
Deduc						

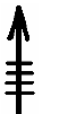
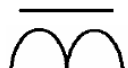
Rzut	SHORTHAND				Suma błędów	Ocena końcowa
Zespół nr						
Deduc						

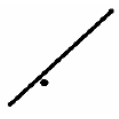
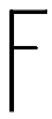
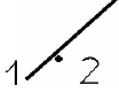
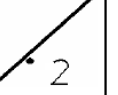
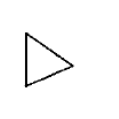
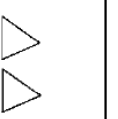
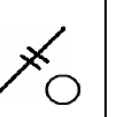
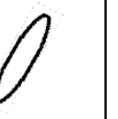
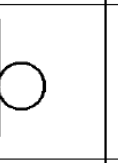
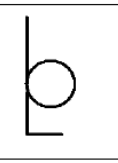
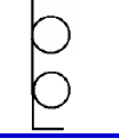
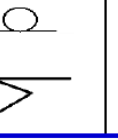
GRAFICZNY ZAPIS UKŁADU

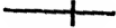
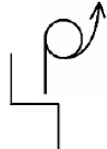
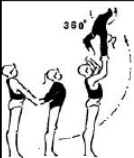
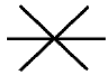
1. Stand							
Basic stand		chair		Free chair		lunge	
							
feet astride		front support		bridge		tripod	
							
Free tripod		half needle					
							
2. Arabesque							
arabesque		attitude		wineglass		wineglass split	
							
backbend		deep backbend		back scale		eye	
							
needle stand		front needle					
							
3. Split							
box / side split		straight / front split					
							

4. Sit							
leg straight		feet astride		Japan / Pancake		stand on knees	
							
sit on knees		1 knee		knee arch			
							
5. Lying							
back		front		right angel		front angel	
							
back angel							
							
6. Head							
headstand		head support					
							
7. Shoulder/chest							
shoulder stand		chest stand		big C			
							

8. Arm							
half arm		half 1 arm		long arm		long 1 arm	
	N		↑		⌊		⌋
hands knotted		Y support		free			
	↑		Y		T		
9. Handstand							
2 hands straight		1 hand straight		hands knotted		2 hands Mexican	
	⌋		⌋		↓		⌋
1 hand Mexican		2 split		2 disloc		2 flag	
	⌋		X		⌋		⌋
planche		2 crocodile		2 straddle		lever	
	⌋		⌋		4		4
Russian lever							
	⌋						

10. Jump							
side		split		split change leg		ring1 foot	
							
ring 2 feet		straight		180°		360°	
							
540°		720°		straddle			
							
11. Swing							
cannonball/...							
							
12. Roll							
forward		back		side		dive/swallow roll	
							
13. Wheel							
cartwheel		1arm cartwheel		aerial wheel		back walkover	
							
1armback		forward walkover		free walkover		Russian walkover	
							
Valdez		kip to stand					
							

14. Spring							
handspring		flic		headspring		round-off	
							
handspring 1-2		Fly spring 2-2					
							
15. Salto's							
whip		back		double back		triple back	
							
pike back		Double pike		straight back		double straight	
							
180°		full in back out		front		double front	
							
pike front		straight front		side		Barani	
							
16. Spin							
180°		360°		540°		720°	
							
900°		sit spin		needle spin			
							

17. Logrolls							
180°		360°					
							
18. Pitch							
2hand pitch		pair pitch		basket (2)		platform(3)	
							
Lap pitch		pitch over head		boost			
							
19. Catch							
arms		arms (group)		wrap front		wrap back	
							
on shoulder		In hand					
							
20. Miscellaneous							
steps		Diamidov		butterfly		Flairs	
							
cut to		cutback					
	