

REGULAMIN WROTKI 2022



SPIS TREŚCI:

1. informacje ogólne – zasady sędziowania
2. kategorie
3. handbook

INFORMACJE OGÓLNE – ZASADY SĘDZIOWANIA

Zawody zostaną rozegrane w sześciu kategoriach. Każda z kategorii podlega ogólnej ocenie panelu technicznego (należy wystać PPC) i panelu oceny wg skali:

| | |
|--------------------------------|--------------------------|
| 0.0 – Nie wystartował | 5.0-5.9 – przeciętnie |
| 0.1-0.9 – ekstremalnie źle | 6.0-6.9 – całkiem dobrze |
| 1.0-1.9 – bardzo źle | 7.0-7.9 – dobrze |
| 2.0-2.9 – źle | 8.0-8.9 – bardzo dobrze |
| 3.0-3.9 – z wieloma błędami | 9.0-9.9 – świetnie |
| 4.0-4.9 – poniżej przeciętnego | 10.0 – perfekcyjnie |

Każdy z sędziów wystawia ocenę, a następnie wyciągana jest średnia ocen osobno dla panelu technicznego, osobno dla panelu oceny w dwóch kategoriach: osobno za elementy łączące i skating skills i osobno za choreografię i performance.

Suma tych trzech średnich (zaokrąglona do dwóch miejsc po przecinku) stanowi wynik końcowy.

Każdy zawodnik jest więc w stanie uzyskać max. 30 punktów (10 od panelu technicznego, 10 od panelu oceny za elementy łączące i skating skills i 10 od panelu oceny za choreografię i performance)

PANEL TECHNICZNY – ocenia poprawność i trudność elementów technicznych (skoki, piruety, sekwencja kroków, sekwencja spiral)

PANEL OCENY – ocenia każde z osobna:

* elementy łączące i skating skills – trudność, dokładność, różnorodność i jakość elementów łączących; dynamika jazdy; wykorzystanie całej powierzchni hali; różne kierunki jazdy; głębokie łuki; precyzja w dociskaniu odpowiednich kół;

* choreografia i performance – praca tułowiem i rękoma – dokładność, różnorodność; mimika twarzy;

teatralne odegranie / zinterpretowanie muzyki; pewność ruchów; dostosowanie się do rytmu muzyki;
dostosowanie stroju i ruchów do charakteru muzyki

ODJĘCIA

od końcowej sumy punktów odejmuje się:

-0,5pkt za każdy upadek

-1pkt za przekroczenie czasu muzyki

Czas rozgrzewki: 5 minut

Powierzchnia boiska: 20x40m

KATEGORIE STARTOWE

KIDS – rocznik 2011 i młodszy

beginners – dł programu 1:30 +/-10sek

masters – dł programu 2:30 +/- 10sek

TEENS – roczniki 2010-2002

beginners – dł programu 2:20 +/-10 sek

masters – dł programu 3:00 +/- 10 sek

ADULTS – rocznik 2001 i starsi

beginners – dł programu 1:30 +/- 10 sek

masters – dł programu 2:30 +/- 10 sek

KIDS BEGINNERS

zawodnik prezentuje tylko:

* skoki: trójka skakana, półflip, półtutz, pojedynczy salchow i pojedynczy toeloop;

max 4 elementy skokowe, spośród których jeden może być (ale nie musi) kombinacją dwóch skoków

* jeden lub dwa piruety, wyłącznie w pozycji bazowej piruetu stanego na jednej lub dwóch nogach

* jedna sekwencja kroków

* jedna sekwencja choreograficzna

KIDS MASTERS

zawodnik prezentuje tylko:

* skoki z 1 obrotem (bez axla)

dowolna ilość elementów skokowych; max 2 kombinacje od dwóch do pięciu skoków każda

* wyłącznie piruety stane

dowolna ilość piruetów; max dwie kombinacje

* jedna sekwencja kroków

* jedna sekwencja choreograficzna

TEENS BEGINNERS

zawodnik prezentuje tylko:

- * skoki: trójka skakana, półflip, półlutz, pojedynczy salchow i pojedynczy toeloop;
- max 4 elementy skokowe, spośród których jeden może być (ale nie musi) kombinacją dwóch skoków
- * jeden lub dwa piruety, wyłącznie w pozycji bazowej piruetu stanego na jednej lub dwóch nogach
 - * jedna sekwencja kroków
 - * jedna sekwencja choreograficzna

TEENS MASTERS

zawodnik prezentuje tylko:

- * skoki z 1 obrotem
- dowolna ilość elementów skokowych; max 2 kombinacje od dwóch do pięciu skoków każda dodatkowo zawodnik może (ale nie musi) zaprezentować axla (jako osobny skok lub w kombinacji), a także podwójnego salchowa i podwójnego toelooa jako osobny skok (poza kombinacją)
- * wyłącznie piruety stane i siadane
- dowolna ilość piruetów; max dwie kombinacje
- * jedna sekwencja kroków
 - * jedna sekwencja choreograficzna

ADULTS BEGINNERS

zawodnik prezentuje tylko:

- * skoki: trójka skakana, półflip, półlutz, pojedynczy salchow i pojedynczy toeloop;
- max 4 elementy skokowe, spośród których jeden może być (ale nie musi) kombinacją dwóch skoków
- * jeden lub dwa piruety, wyłącznie w pozycji bazowej piruetu stanego na jednej lub dwóch nogach
 - * jedna sekwencja kroków
 - * jedna sekwencja choreograficzna

ADULTS MASTERS

zawodnik prezentuje tylko:

- * skoki z 1 obrotem
- dowolna ilość elementów skokowych; max 2 kombinacje od dwóch do pięciu skoków każda dodatkowo zawodnik może (ale nie musi) zaprezentować axla (jako osobny skok lub w kombinacji).
- * wyłącznie piruety stane i siadane
- dowolna ilość piruetów; max jedna kombinacja
- * jedna sekwencja kroków
 - * jedna sekwencja choreograficzna

HANDBOOK

SKOKI:

1. max powtórzenie jednego skoku półobrotowego i pojedynczego (bez axla): 3 razy
max powtórzenie jednego skoku podwójnego i axla: 2 razy
2. podczas wybicia stoper może być użyty wyłącznie podczas skakanania skoków kopanych oraz salchowa.
3. jako kombinację skoków rozumie się serię dwóch lub więcej skoków w których krawędź wyjazdowa pierwszego skoku jest jednocześnie krawędzią z której zawodnik wybija się do drugiego skoku (w programie używane są tylko i wyłącznie kombinacje skoków)
4. Najazd i wyjazd ze skoków odbywa się po lekko zarysowanym łuku (dążącym do linii prostej)
5. Skoki kopane mogą być skakane z dwóch nóg
6. Skróty skoków

1AV1 - trójka skakana

1FV1 – półflip

1FLz1 - półlutz

1A – axel

1T, 2T – toe loop (pojedynczy, podwójny)

1S, 2S – Salchow (pojedynczy, podwójny)

1Lo – loop

1F – flip

1Lz – lutz

Th – thoren (euler)

PIRUETY

1. Jako kombinację piruetów rozumie się piruet, w którym zmienia się krawędź lub/i noga lub/i pozycja lub/i zawiera skoki
2. Użycie stoperów podczas kręcenia piruetów dozwolone jest wyłącznie w pozycjach piruetu stanego: bielmann, layback, sideways, torso sideways
3. Pozycja bazowa piruetu stanego jest pozycją bociana. Pozycja bazowa piruetu rotacyjnego jest ze skrzyżowanymi nogami.
4. Zawodnik powinien dostawać premię punktową za każdą pozycję inną niż pozycja bazowa
5. min. liczba obrotów w całym piruecie: 3
min. liczba obrotów w jednej pozycji piruetu kombinowanego: 2
6. Skróty

USp – upright spin – piruet stany w pozycji bazowej (bez kombinacji)

FwUSp – forward upright Spin (bez kombinacji)

LySp – layback Spin (bez kombinacji)

SwUSp – Sideway Upright Spin (bez kombinacji)

BielSp – Bielmann Spin (bez kombinacji)

TSwUSp – torso sideways upright spin (bez kombinacji)

SSp – sit spin – piruet siadany w pozycji bazowej (bez kombinacji)

BrSSp – broken leg (bez kombinacji)

BhSSp – behind spin (bez kombinacji)

FwSSp – sit forward (bez kombinacji)

SwSSp – sit sideways (bez kombinacji)

CoSp = combo spin

FCoSp – flying combo spin

piruety stane



FwUSp
tułów pochylony do przodu



LySp
głowa i ramiona odchylają się do tyłu, plecy wygięte są w łuk.
Ułożenie nogi wolnej jest dowolne



SwUSp



BielUSp



TSwUSp
zawodnik musi wykonywać całkowity szpagat

piruety siadane



FwSSp
tułów całkowicie położony na nodze

Noga wolna znajduje się pod kątem min 45stopni do tej, na której zawodnik

SwSSp
się kręci



BhSSp

SEKWENCJA KROKÓW

- * dowolny rysunek pokrywający min. $\frac{1}{4}$ powierzchni boiska
- * zawodnik powinien użyć jak najbardziej różnorodnych kroków.
- * kroki na jednej nodze (trójki, trójki odwrotne, zwroty, zwroty odwrotne) powinny być wykonywane na zasadzie zmiany nacisku na koło – i bez odrywania kół od podłoża
- * zawodnik powinien pracować również górą ciała lub/i tułowiem
- * Skrót: StSq

SEKWENCJA SPIRAL

- * dowolny rysunek pokrywający minimum $\frac{1}{4}$ powierzchni boiska
- * minimum dwie spirale utrzymane minimum 3 sekundy każda, w tym minimum jedna na jednej nodze.
Spirala na jednej nodze – kolano nogi wolnej musi znajdować się powyżej biodra nogi jadącej
Spirala na dwóch nogach – mondo, ina bauer
- * sekwencję spiral zawodnik powinien uzupełnić o kroki i/lub skok lub skoki choreograficzne (split, stag)
- * sekwencję choreograficzną należy zacząć z pozycji zatrzymania się
- * Skrót: ChSq