



PRAVIDLA IJRU

Příručka pro rozhodčí

Verze 2.0.0

Překlad Czech Jump Rope



1 OBSAH

2	POČET A ROLE ROZHODČÍCH	5
3	HODNOCENÍ SPEEDU A MULTIPLES	7
3.2	Počítání	7
3.2.1	Obecné informace	7
3.2.2	Speed (rychlostní) disciplíny	8
3.2.3	Dvojšvihy	8
3.2.4	Navázané trojšvihy	8
3.3	Chybný start	9
3.4	Chybné výměny	9
3.5	Přešlapy	10
4	HODNOCENÍ FREESTYLOVÝCH DISCIPLÍN	11
4.1	Obtížnost	11
4.1.1	Obecné informace	11
4.1.2	Single Rope	11
4.1.3	Double Dutch	15
4.1.4	Wheel	18
4.2	Prezentace	21
4.2.1	Prezentace závodníka – forma, provedení (technická stránka)	21
4.2.2	Prezentace závodníka – Chyby	22
4.2.3	Prezentace sestavy – zábavnost	22
4.2.4	Prezentace sestavy – využití hudby	23
4.3	Povinné prvky	24
4.3.1	Obecné informace	24
4.3.2	Single Rope	25
4.3.3	Double Dutch	25
4.3.4	Wheel	26
4.4	Opakované prvky	27
4.5	Srážky	28

4.5.1	Chyby	28
4.5.2	Přešlapy (space violations)	28
4.5.3	Nedodržení časového limitu	29
5.	HODNOCENÍ SHOW FREESTYLU	30
5.1	Obtížnost	30
5.1.1	Dlouhé lano/Long Rope	30
5.1.2	Traveller	31
5.2	Prezentace	33
5.2.1	Prezentace závodníka – formace, pohyb po ploše	33
5.2.2	Prezentace závodníka – technické provedení, styl	33
5.2.3	Prezentace sestavy – zábavnost	34
5.2.4	Prezentace sestavy – využití hudby	34
5.3	Povinné prvky	34
5.3.1	Obecné informace	34
5.3.2	Povinné prvky	34
5.4	Srážky (deductions)	34
5.4.1	Chyby	34
5.4.2	Přešlapy	35
6	REJUMP (NOVÝ POKUS)	36
6.1	Obecné informace	36
6.2	Závada na videu	36
6.3	Poškozené švihadlo	36
6.4	Selhání hudby	37
7	VÝPOČET SKÓRE A VÝSLEDKŮ	38
7.1	Průměry	38
7.2	Zaokrouhlování	40
7.3	Výpočet skóre ve speed a multiples disciplínách	40
7.4	Výpočet skóre ve freestyle disciplínách	40
7.4.1	Obtížnost	41
7.4.2	Opakované prvky	42
7.4.3	Prezentace	42
7.4.4	Srážky	44

7.4.5	Povinné prvky	44
7.4.6	Výsledek	45
7.5	Výpočet skóre v Show Freestyle	45
7.5.1	Obecné informace	45
7.5.2	Prezentace	45
7.5.3	Povinné prvky	46
7.6	Výpočet umístění	46
7.6.1	Disciplíny Speed a Multiples	46
7.6.2	Disciplíny Freestyle	46
7.6.3	Výsledky v All Around disciplínách	47
7.7	Výsledky	48
7.7.1	Obecné informace	48
7.7.2	Neoficiální výsledky	48
7.7.3	Oficiální výsledky	48

2 POČET A ROLE ROZHODČÍCH

V této části je specifikováno, jaký je minimální počet rozhodčích pro každou disciplínu. Doporučený počet je uveden v závorkách.

2.1 Freestyle disciplíny

- | | | |
|-------|-------------------------|--|
| 2 (3) | P _A rozhodčí | (Athlete Presentation), prezentace závodníka – forma, technické provedení, chyby |
| 2 (3) | P _R rozhodčí | (Routine Presentation), prezentace sestavy – originalita a využití hudby |
| 2 (3) | R rozhodčí | (Required elements) povinné prvky, chyby, opakování prvků, srážky za nedodržení časového limitu a přešlapy |
| 3 (5) | D rozhodčí | (Difficulty) Obtížnost |

2.2 Disciplína Show Freestyle

- | | | |
|---|-------------------------|---|
| 3 | P _A rozhodčí | prezentace závodníka – forma, provedení a styl závodníků |
| 3 | P _R rozhodčí | prezentace sestavy – originalita, choreografie |
| 3 | R rozhodčí | povinné disciplíny, chyby, srážky za překročení časového limitu |
| 5 | D rozhodčí | obtížnost |

2.3 Speed a multiples disciplíny

- | | | |
|---|-------------|-----------------|
| 1 | Head Judge | hlavní rozhodčí |
| 2 | Speed Judge | speed rozhodčí |

2.4 Etika rozhodčích, očekávání kladená na rozhodčí

Rozhodčí by měli:

- Zajistit, že závodníci dodržují pravidla a že soutěž proběhne spravedlivě.
- Udržovat si certifikaci IJRU.
- Průběžně si doplňovat vzdělání a trénovat si rozhodcování v rámci on-line IJRU portálu.
- Sledovat sestavy na videu nebo při trénincích a zkoušet sestavy hodnotit.
- Trénovat hodnocení speed disciplín (počítat skoky na trénincích apod.).
- Být dobře obeznámeni se všemi pravidly a procedurami aktuálních pravidel IJRU.
- Dobře se seznámit se všemi povinnostmi toho typu rozhodčích, ke kterému jsou přiděleni.
- Být dobře obeznámeni se způsobem zápisu skóre tak, aby závody mohly probíhat plynule.
- Být dochvilní a zdvořilí.
- Být nestranní. Za žádných okolností rozhodčí nesmí při výkonu své funkce povzbuzovat jakéhokoliv závodníka.
- Být přátelští k ostatním rozhodčím, ale zdržet se komentářů a diskuze při rozhodování.
- Být přítomní na všech poradách rozhodčích dle pokynů ředitele soutěže.
- Profesionální vzhled. Ve většině případů bude k dispozici oficiální tričko pro rozhodčí od pořadatele soutěže.
 - pokud ne, rozhodčí by měli mít černé tričko bez vzorů a log.
 - černé kalhoty, šortky nebo sukni.
 - z oděvu by za žádných okolností nemělo být patrné, ke kterému týmu rozhodčí patří.
 - sportovní obuv, v žádném případě pantofle, sandále nebo bez obuvi.
- Rozhodčí nesmí používat osobní mobilní telefon. Filmování z pozice rozhodčího je rovněž zakázáno.
- Chování každého rozhodčího ovlivní názor publika na chování všech rozhodčích. Každý rozhodčí je povinen důstojně reprezentovat sbor rozhodčích.

3 HODNOCENÍ SPEEDU A MULTIPLES

3.1 Obecné informace

Rozhodčí počítají přeskoky každého závodníka od začátku do konce každé speed (rychlostní) nebo multiples (dvojšvihové, trojšvihové) disciplíny na zařízení schváleném IJRU nebo pořadatelem soutěže.

Hlavní rozhodčí (Head Judge) jsou zodpovědní za:

- Veškerou komunikaci na stanovišti, a to včetně komunikace s ředitelem soutěže, závodníky a trenéry.
- Upozornění závodníků na pozici kamery na stanovišti (v případě, že se používá videozáznam).
- Kontrolu, že je na stanovišti správný závodník/závodní tým, a to před zahájením kola.
- Označení chybného startu (false start) nebo chybné výměny (false switch), na kterých se musí shodnout většina rozhodčích.

Hlavní rozhodčí mohou sdělovat závodníkům přibližné, neoficiální skóre.

V případě, že se v rychlostních nebo multiples disciplínách skóre každých dvou ze tří rozhodčích liší o více než 3 kliky, hlavní rozhodčí zaznamená všechna skóre na záznamový arch a okamžitě upozorní ředitele soutěže, a to před začátkem dalšího kola.

V případě, že skóre nejsou automaticky sbírána elektronicky od každého rozhodčího, nebo v případě, že takové elektronické zasílání selže, je povinností hlavního rozhodčího zaznamenat přesné výsledky všech rozhodčích na stanovišti na záznamový arch. Hlavní rozhodčí může do záznamového archu zapsat výsledek o 1 menší, než byl na zařízení některého z rozhodčích, v případě, že daný rozhodčí upozorní na okolnost, která je popsána v pravidlech níže.

3.2 Počítání

3.2.1 Obecné informace

Ve speed ani multiples disciplínách se nedávají srážky za chyby.

Švihadla v Single Rope speed disciplínách se musí točit směrem dopředu. Švihadla v disciplínách Double Dutch Speed se musí točit tak, že pravá ruka točí proti směru hodinových ručiček a levá ruka ve směru hodinových ručiček.

3.2.2 Speed (rychlostní) disciplíny

Při speed disciplínách rozhodčí započítávají první dokončený přeskok pravou nohou a každý další přeskok pravou nohou, který následuje po přeskoku levou nohou.

V případě, že závodník udělá chybu a rozhodčí si uvědomí, že započítal přeskok, při kterém se stala chyba, rozhodčí začne znovu počítat až druhý přeskok pravou nohou, který nastal po přeskoku levou nohou. V případě, že závodník udělá chybu na konci časového limitu, a rozhodčí již nemohl upravit počet přeskoků podle výše uvedeného postupu, zapíše se do záznamového archu výsledek o jeden přeskok menší, než je ukázáno na zařízení daného rozhodčího.

3.2.3 Dvojšvihy

Ve speed disciplíně dvojšvihů počítá rozhodčí každý přeskok, při kterém dopadnou obě nohy společně na zem poté, co švihadlo dvakrát prošlo pod nohama, zatímco udělalo dvě rotace směrem dopředu kolem těla.

V případě, že závodník udělá chybu a rozhodčí si uvědomí, že započítal přeskok, při kterém se stala chyba, rozhodčí začne znovu počítat až druhý podařený dvojšvih, který nastal po chybě. V případě, že závodník udělá chybu na konci časového limitu, a rozhodčí již nemohl upravit počet přeskoků podle výše uvedeného postupu, zapíše se do záznamového archu výsledek o jeden přeskok menší, než je ukázáno na zařízení daného rozhodčího.

3.2.4 Navázané trojšvihy

V této disciplíně rozhodčí počítá každý přeskok, při kterém dopadnou obě nohy společně na zem poté, co švihadlo třikrát prošlo pod nohama, zatímco udělalo tři rotace směrem vpřed kolem těla.

Jakmile závodník skočí první trojšvih, začíná rozhodčí počítat. Rozhodčí přestane počítat, když závodník zastaví nebo udělá chybu nebo skočí jiný skok než trojšvih.

Když závodník udělá chybu dříve, než naskáče 15 trojšvihů, má ještě jeden pokus. Pokud se závodník rozhodne pro druhý pokus, napočítaná skóre se vynulují (nebo nejsou zaznamenána) a závodník musí akceptovat skóre z druhého pokusu.

Po uplynutí 30 vteřin od začátku kola není závodníkovi povoleno začít skákat, a to ani druhý pokus, a rozhodčí nesmí započítat žádný další trojšvih tohoto závodníka.

Čas, který potřebují rozhodčí na přípravu nebo vynulování počítačícího zařízení, není započítán do těchto 30 vteřin. Pokud tedy závodník udělá chybu před koncem 30 vteřinové lhůty a rozhodčí nejsou připraveni před koncem 30 vteřinové lhůty, závodník začne skákat svůj druhý pokus okamžitě po tom, co jsou rozhodčí připraveni, i když již uplynula 30 vteřinová lhůta.

3.3 Chybný start

Chybný start (false start) nastane, když závodníkovo švihadlo započne rotaci před zazněním zvukového signálu.

V případě chybného startu dojde ke srážce bodů. Velikost srážky – viz kapitolu 7.3.

Chybné starty musí sledovat všichni rozhodčí na stanovišti. Po skončení soutěžního kola se chybné starty nahlásí hlavnímu rozhodčímu. Aby byl start považovaný za chybný a došlo ke srážce bodů, musí s tím souhlasit většina rozhodčích na stanovišti.

I v případě chybného startu jsou rozhodčí povinni počítat skoky.

3.4 Chybné výměny

V týmových speed nebo multiples disciplínách může dojít k chybné výměně (false switch), když závodníkovo švihadlo začne rotaci nebo když závodník převezme švihadla od točící osoby nebo když točící osoba naskočí do švihadla dříve, než zazní patřičný zvukový signál.

V případě chybné výměny dojde ke srážce bodů. Velikost srážky – viz kapitolu 7.3.

Chybné výměny sledují všichni rozhodčí na stanovišti. Po skončení soutěžního kola se chybné starty nahlásí hlavnímu rozhodčímu. Aby byla výměna považovaná za chybnou a došlo ke srážce bodů, musí s tím souhlasit většina rozhodčích na stanovišti.

Ve speed a multiples disciplínách Single Rope, ve kterých závodí více než jeden závodník, rozhodčí postupují následovně. Ve chvíli, kdy zazní patřičný zvukový signál, rozhodčí okamžitě přestanou počítat přeskoky závodníkovi, kterému doposud počítali a začnou počítat přeskoky následujícího závodníka. Jakýkoliv další skok předchozího závodníka není počítán ale není ani penalizován.

V disciplíně Double Dutch Speed Relay (DDSR) musí být dodrženo následující pořadí závodníků a točících osob:

1. A a B točí závodníkovi C, který skáče čelem k B
2. A a C točí závodníkovi D, který skáče čelem k A
3. D a C točí závodníkovi B, který skáče čelem k C
4. D a B točí závodníkovi A, který skáče čelem k D

Rozhodčí nepočítají žádné skoky, které by neodpovídaly výše uvedenému schématu.

3.5 Přeshlapy

K přeshlapu (space violation) dojde kdykoliv, kdy se část těla závodníka dotkne podlahy mimo vyznačené závodní pole.

V týmových disciplínách bude tým penalizován, kdykoliv některý z členů týmu překročí závodní pole, a to včetně členů týmu, kteří závodí v disciplíně ale zrovna aktivně neskáčí.

V době, kdy dochází k překročení závodního pole, rozhodčí musí přestat počítat přeskoky a hlavní rozhodčí slovně informuje závodníka(y), že jsou mimo závodní pole.

Rozhodčí pokračují v počítání, jakmile závodník(ci) vkročí zpět do závodního pole.

Skokani nebudou dále penalizováni, dokud úspěšně neprovedou první započítaný přeskok v rámci závodního pole.

V případě, že překročení stanoviště jednoho závodníka/týmu nějakým způsobem omezí jiného závodníka/tým, hlavní rozhodčí povolí re-jump (nový pokus) poškozenému týmu. Poškozený závodník/tým se může rozhodnout, zda bude absolvovat re-jump nebo bude akceptovat původní skóre. Poškozený závodník/tým musí informovat o svém rozhodnutí hlavního rozhodčího před opuštěním závodního pole.

4 HODNOCENÍ FREESTYLOVÝCH DISCIPLÍN

Freestyle rozhodčí hodnotí sestavy na základě obtížnosti a prezentace. Rozhodčí rovněž zaznamenávají jakékoliv srážky.

4.1 Obtížnost

4.1.1 Obecné informace

Rozhodčí obtížnosti (D=difficulty rozhodčí) udělí závodníkovi(ům) obtížnost za každý prvek provedený v Single Rope, Wheel a Double Dutch sestavách. Prvek je definován jako pohyb švihadla a/nebo závodníka, kterému je přiřazena určitá úroveň obtížnosti, kromě skoku s meziskokem, jednoduchého skoku a jednoduchého Side Swing. Základní úrovně obtížnosti a modifikátory (rozvíjející prvky) jsou popsány níže v textu a v následujících tabulkách.

V prvním řádku tabulky jsou úrovně obtížnosti (0,5, 1, 2 atd.), ve sloupcích pod těmito úrovněmi jsou pak prvky, které náleží k dané obtížnosti. Řádky jsou seskupeny podle typu prvků (Multiples, silové prvky (Powers), manipulace apod.). Každý prvek, kterému lze přiřadit úroveň/level obtížnosti, lze kombinovat. Kombinací tak vznikají prvky s vyšší úrovní obtížnosti. Výsledná úroveň obtížnosti vznikne součtem úrovně/levelem obtížností dvou nebo více provedených prvků. Prvky úrovně 0,5 nepřidávají obtížnost jiným prvkům.

V průběhu sestavy rozhodčí obtížnosti udělí obtížnost za každý prvek, který byl úspěšně proveden, a to v rámci časového limitu.

4.1.2 Single Rope

Prvky pro Single Rope freestyle a jejich modifikátory jsou seskupeny do typů prvků uvedených níže v tabulce. V případě sestavy, ve které skáče víc než jeden závodník, závodníci provedou simultánně různé prvky, rozhodčí udělí obtížnost provedenému prvku s nejnižší obtížností. Když jeden ze závodníků udělá během provádění prvku chybu, tento prvek se nepočítá, a obtížnost se začne započítávat, až když všichni závodníci začnou skákat.

DOVEDNOSTI A JEJICH ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI/LEVEL								
Základní obtížnost	0	0,5	1	2	3	4	5	6
Multiples	Jednoduchý přeskok		Dvojšvih	Trojšvih	Čtyřšvih	Pětšvih	Šestšvih	Sedmišvih
Powers (silové prvky)		Bubble (bez ohledu na počet namotání)	Prvky bez podšvihnutí švihadla („fake“): Frog, Push-up, Butt Bounce (skok na „zadku“), Back Jump	Prvky s podšvihnutím švihadla: výskok z Froga, Push-up, Crab, vskočení do Froga z obou nohou zároveň	Silové prvky na jedné ruce			Silové prvky pozadu. Např: Darkside, Sunny D
Gymnastické prvky			Hvězda a rondát	Přemety, Kip, Suicide	Salta			
Manipulace	Side Swing	Crosses, otočka o 180°	Prvky s jednou rukou v omezení (pod nohou, za zády,...): Toad, Crougar, EB, Side Swing s rukou v omezení	Prvky s oběma rukama v omezení: AS, CL, TS, Caboose, Elephant, Weave				
Releases (vypuštění švihadla)			Základní Release, inverzní Release, Snake Release, Floater	Mic Release, Release obou rukojetí	Lasso (Snake Release nad hlavou ve vzduchu, chycení ze vzduchu)			
Scoops/vzájemná interakce/spolupráce			Jeden skokan je „nabrán“, standardní skákání ve Wheel, „fake“ Leap Frog	Více skokanů je „nabráno“, více švihadel se hýbe v nabrání, Leap Frog	Více skokanů i více švihadel v rámci jednoho nabrání			
Footwork		Footwork						

Při hodnocení prvků s namotáním švihadla (Wraps) rozhodčí udělí jednotlivě level obtížnosti pokaždé, když švihadlo projde pod tělem nebo pro Wrapped Side Swing. Za přeskok přes namotané (wrapped) švihadlo se přidává +1 level obtížnosti. S každým dalším namotáním, po kterém následuje přeskok, se přidává +1 level, maximálně +3.

Při hodnocení prvků s vypuštěním švihadla (Releases) rozhodčí hodnotí každý Release jako individuální prvek. Pokud je vypuštění švihadla kombinováno s jiným prvkem (např.: výměna stran, chycené ve vzduchu nebo v jiném prvku), přidává se level obtížnosti podle obtížnosti daného prvku.

Za Multiple se počítá skok, při kterém švihadlo projde kolem závodníkovy těla více než jednou, zatímco je závodníkovo tělo ve vzduchu. V případě, že Multiple začíná Side Swingem, tělo závodníka již musí být ve vzduchu, než švihadlo projde kolem nohou závodníka. Analogicky když Multiple končí Side Swingem, musí švihadlo projít kolem nohou závodníka ještě před dopadem na zem. V opačném případě se tato rotace nezapočítá do konečného počtu Multiple a hodnotí se prvek s menším počtem otočení švihadla.

Pro Multiples rovněž platí, že v případě, že je ruka závodníka při provádění jednoho Multiple prvku v omezení, závodník musí během provedení tohoto prvku změnit pozici rukou nebo je znovu do omezené pozice dostat, aby se tomuto prvku dále zvýšila obtížnost. Omezení rukou je hodnoceno nezávisle na sobě. V případě, že je ruka ponechána v omezení pro více než jedno otočení švihadla beze změny pozice ruky, pro další prvky v tomto omezení nebude zvýšena úroveň obtížnosti. Příklady:

- pětišvih AS (verze 1) - Side Swing, open (do AS), AS, AS, AS = level 6 (level 4 za pětišvih + level 2 za obě ruce v omezení pro první AS)
- pětišvih AS (verze 2) - Side Swing, AS, open, AS, open = level 8 (level 4 za pětišvih + level 2 za obě ruce v omezení pro první AS + level 2 za obě ruce v omezení pro druhý AS, jelikož mezi první a druhým AS ruce změnily pozici do open)
- Side Swing-EB-CL = level 4 (level 2 za trojšvih + level 1 za omezení ruky za zády při EB + level 1 za omezení ruky pod kolena při CL)

Při hodnocení silových prvků jsou udělovány obtížnosti zvlášť pro vyskočení do prvku a vyskočení z prvku.

Následující modifikace přidají provedenému prvku +1 level obtížnosti (pokud není specifikováno jinak):

Multiples:

- rotace těla nejméně o 270° v horizontálním nebo vertikálním směru: EK (otočka o 360°), BC, Full Twist
- další +1 level za každých dalších 180° otočených při skoku ve vzduchu nad 360°, např. 540°, 720°, 900°

Powers a gymnastické prvky:

- Cross provedený zároveň s power nebo gymnastickými prvky (crossy, EB, Toad...)
- dopad do pozice v kliku (Push-up), splitu, crabu
- dopad do pozice ve stojce (Frog) +2 levely
- asistované salto, asistovaný přemet apod. (To neplatí v případě, že jeden závodník poskytuje druhému závodníkovi pomoc po celou dobu provedení prvku. V tomto případě se naopak obtížnost sníží o jednu level.)
- zvýšení obtížnosti o +1 level za každé otočení o 90 °v rámci silového prvku, pokud je švihadlo podšvihnuto

Manipulace:

- Switch Crosses (AS × AS, cross x cross, AS × CL pokud se mění ruka, která je nahoře)
- dvojité překřížení ruky kolem těla, nohy nebo druhé ruky (Go-Go's/Crazy Criss-Cross)
- Wraps (namotávání); hodnotí se, jak je uvedeno výše
- změna směru pohybu švihadla v pohybu (nevztahuje se na prvek EK)
- výměna rukojetí švihadla (switching handles)
- Transition jump (skok s jednou rukou v omezení bezprostředně následovaný skokem s rukou v omezení na druhé straně (např. crougar-crougar)).

Release (vypuštění švihadla):

- chycení vypuštěného švihadla (Release) rukou v omezení (restricted position)
- Release s rukou v omezení, a to pouze v případě, když je ruka celá za tělem (za zády nebo za oběma nohama)
- chycení vypuštěného švihadla jinou částí těla než rukou

Záporné modifikace:

- -1 level když je proveden gymnastický prvek se švihadlem v jedné ruce

Výjimky:

- Kipy (sklopky) a přemety popředu s podšvihnutím švihadla před dopadem mají level obtížnosti 6
- prvky Money-Maker/Kamikaze Frog, přemet pozadu – vše s podšvihnutím švihadla před dopadem na ruce mají level obtížnosti 7

Příklad prvků a vysvětlení

Tabulka se použije jako základ pro stanovení obtížnosti pro každý dokončený prvek. Obyčejný dvojšvih je ohodnocen úrovní 1. V případě, že je dvojšvih proveden s jednou rukou v omezení (např. Toad ve dvojšvihu), rozhodčí musí přičíst jednu úroveň obtížnosti. Takový prvek tedy získá celkovou obtížnost 2, která bude zaznamenána do aplikace. V případě, že ten samý prvek by byl proveden v trojšvihu, získá obtížnost 3: Cross s omezením jedné ruky = 1, trojšvih = 2, celkově tedy $1 + 2 = 3$.

Několik základních prvků může být spojeno dohromady, aby vytvořili prvek s vyšší obtížností. Například salto vzad s Toadem v trojšvihu (TJ) bude mít level 6: salto vzad = 3, trojšvih = 2, Toad = 1, celkově tedy $3 + 2 + 1 = 6$.

Cross nezvyšuje obtížnost v rámci Multiples, ale zvyšuje obtížnost v silových a gymnastických prvcích. Prvek Frog ve svém základním provedení získává obtížnost 2. Když je dopad proveden do Cross, takto provedený prvek získá level obtížnosti 3.

Rozhodčí musí být dostatečně obeznámen s co nejvíce prvky, aby mohl rychle stanovit jejich obtížnost tak, jak je závodníci provádějí a byl je schopen zaznamenat pro účely zjištění konečného skóre.

4.1.3 Double Dutch

Prvky a modifikace v rámci Double Dutch jsou uvedeny v tabulce níže. Pokud jsou v případě disciplín Double Dutch Pairs či Triad Freestyle prováděny různé prvky zároveň, rozhodčí udělí obtížnost prvku s nejnižší obtížností. Výjimkou je pouze vzájemná interakce závodníků.

Prvky v Double Dutch jsou hodnoceny následovně: výsledná obtížnost je v každém okamžiku součtem obtížností prvků, který provádí závodník(ci) ve švihadle (při kterém jim švihadlo projde pod nohama/rukama), a obtížnosti, kterou získají ti, co točí, za své dovednosti točení. (Např. v prvním skoku závodník ze stoje udělá Push-up (L2), v dalším skoku z Push-up jde do stoje (L2), zatímco jedna točící osoba točí s jednou rukou v omezení pod kolenem (Crougar) (+1L), výsledná obtížnost je 3. Za tyto dva prvky tedy tým dostane Level 2 a Level 3.

Obtížnost je udělena všem prvkům, při kterých se aktivně zapojují všichni závodníci (např. asistovaný přemet/salto někým, kdo je mimo švihadla se rovněž počítá, protože tento závodník se aktivně zapojil do provedení tohoto konkrétního prvku). Podobně jsou různé druhy točení ohodnoceny pouze v případě, že všichni ostatní závodníci, kteří netočí, skáčou.

DOVEDNOSTI A JEJICH ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI/LEVEL						
Základní obtížnost	0	0,5	1	2	3	4
Multiples	Jednoduchý přeskok		Dvojšvih	Trojšvih a čtyřšvih	Pětišvih a šestišvih	Sedmi- a osmišvih
Powers (Silové prvky)			Mountain Climber, silové prvky bez skočení švihadla (např. Up the Ladder Push-up), Piggyback	Frog, Push-up, Crab, Butt Bounces, Back Jump, roštěpy (splits), Leap Frog, Kip	Skákání na rukou, Frog s odrazem z obou nohou (High Frog), V-Kick, mosty	
Gymnastické prvky			Hvězda, rondát, rotace těla o 360°)	Přemety, Suicide	Salta	
Dovednosti točení (turner skills)	Základní točení (popředu a pozadu)	Změna do synchronizovanéh o Wheel	Pinwheel, <u>změna do základního Wheel</u> , točení, při kterém točí jedna ruka v omezené pozici (např. Crougar)	Točení, které v sobě zahrnuje více než jeden pohyb rukou (např. obě ruce v omezení, silové prvky, gymnastické prvky)		
Releases (vypuštění švihadla)			Helicopter, Floaters	Mic, Release obou rukojetí		
Výměny (Switches)		Jednoduchá výměna (skokani se vymění pomalu, nevskočí ihned po předání švihadla)	Rychlá výměna, Wheel Switch, výměna rukojetí během Wheel, jakákoliv interakce mezi skokanem a točící osobou			
Footwork (taneční kroky)		Footwork				

Různé dovednosti točení (Turner Involvement skill) přidají na obtížnosti pouze tehdy, když točící osoby mění dovednosti točení. To znamená, že jiný než základní druh točení nebude přidávat obtížnost, jestliže v něm závodník naskáče více než 2 přeskoky.

V případě, že točící osoby točí ve Wheel, rozhodčí aplikují tabulku obtížnosti pro Wheel. Připomínáme, že prvky s obtížností 0,5 nezvyšují obtížnost jiného prvku.

Obtížnost různých druhů točení se uděluje za každou točící osobu, kromě:

- Basic Pin Wheel – Točící osoby se otáčejí směrem dovnitř o 360 a více stupňů, přičemž Double Dutch švihadla se otáčejí stejným směrem.
- Basic Wheel

Následující modifikace přidají 1 nebo více levelů obtížnosti prvku, který je prováděn (pokud není specifikováno jinak):

Powers a gymnastické prvky:

- +1 level za každé otočení o 90° v rámci silového prvku, pokud je švihadlo podšvihnuto
- Powers a gymnastické prvky provedené na jedné ruce
- +1 level za každou rotaci těla o 360° v rámci Powers nebo gymnastického prvku

Vzájemná interakce:

- +1 level za Powers (silový prvek) provedený přes jiného závodníka a +1 level za každou další vrstvu v rámci silového prvku
- +2 levely za salta a přemety (flipy) přes jiného závodníka
- Asistované salto, asistovaný přemet apod. (To neplatí v případě, že jeden závodník poskytuje druhému závodníkovi pomoc po celou dobu provedení prvku. V tomto případě se naopak obtížnost sníží o 1 level.)

4.1.4 Wheel

Při hodnocení Wheelu, rozhodčí hodnotí každý prvek provedený každým závodníkem, s výjimkou prvků, které jsou prováděny v synchronizovaném Wheelu. V případě synchronizovaného Wheelu je udělena obtížnost prvku nejnižší obtížnosti. Prvky, které jsou provedeny tak, že oba závodníci drží obě rukojeti svého švihadla, nebudou hodnoceny. Prvky a modifikace v rámci Wheelu jsou uvedeny v tabulce níže.

DOVEDNOSTI A JEJICH ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI/LEVEL								
Základní obtížnost	0	0,5	1	2	3	4	5	6
Multiples	Jednoduchý přeskok		Dvojšvih	Trojšvih	Čtyřšvih	Pětšvih	Šestšvih	
Powers (Silové prvky)		Bubble (bez ohledu na počet namotání)	Prvky bez podšvihnutí švihadla („fake“): Frog, Push-up, Butt Bounce, Back Jump	Prvky s podšvihnutím švihadla: výskok z Froga, Push-up, Crab, vskočení do Frog z obou nohou zároveň	Silové prvky na jedné ruce			Silové prvky pozadu: Darkside, Sunny D (pokud provedeno oběma skokany současně)
Gymnastické prvky			Hvězda a rondát	Přemety, Kip, Suicide	Salta			
Manipulace	Side Swing	Crosses, otočka o 180°	Prvky s jednou rukou v omezení (pod nohou, za zády,...): Toad, Crougar, EB	Prvky s oběma rukama v omezení: AS, CL, TS, Caboose, Elephant, Weave				
Releases (vypuštění švihadla)			Základní Release, inverzní Release, Snake Release, Floater	Mic Release, Release obou rukojetí	Lasso (Snake Release nad hlavou ve vzduchu, chycení ze vzduchu)			
Scoops/interakce/ vzájemná spolupráce		Výměna míst	Jeden skokan je „nabrán“	Více skokanů je „nabráno“, více švihadel se hýbe v nabrání, Leap Frog	Více skokanů i více švihadel v rámci jednoho nabrání			
Footwork (taneční kroky)		Footwork						

Další specifikace jsou obsaženy v kapitole 4.1.2.

Následující modifikace přidají 1 nebo více úrovní obtížnosti prvku, který je prováděn (pokud není specifikováno jinak):

Multiples:

- rotace těla (nejméně o 270° v horizontálním nebo vertikálním směru): EK, BC, Full Twist
- +1 level za každých dalších 180° otočených při skoku ve vzduchu nad 360°, např. 540°, 720°, 900°

Powers a gymnastické prvky:

- +1 level za Cross provedený zároveň s Powers nebo gymnastickými prvky
- +1 level za dopad do pozice v kliku (Push-up), Split, Crab
- +2 levely za dopad do pozice ve stojce (Frog)
- +1 level asistované salto, asistovaný přemet apod. (To neplatí v případě, že jeden závodník poskytuje druhému závodníkovi pomoc po celou dobu provedení prvku. V tomto případě se naopak obtížnost sníží o 1 level.)
- +1 level za každé otočení o 90° v rámci silového prvku, pokud je švihadlo podšvihnuto

Manipulace:

- Switch Crosses (AS × AS, cross x cross, AS × CL pokud se mění ruka, která je nahoře)
- dvojité překřížení ruky kolem těla, nohy nebo druhé ruky (Go-Go's/Crazy Criss-Cross)
- Wraps (namotávání) – bodování popsáno v kap. 4.1.2
- změna směru pohybu švihadla v pohybu (nevztahuje se na prvek EK)
- výměna rukojetí švihadla (switching handles)
- Transition jump (skok s jednou rukou v omezení bezprostředně následovaný skokem s rukou v omezení na druhé straně).

Release (vypuštění švihadla):

- chycení vypuštěného švihadla (Release) rukou v omezení (restricted position)
- Release s rukou v omezení. Vypuštění rukojeti v omezení, a to pouze v případě, když je ruka celá za tělem (za zády nebo za oběma nohama)
- chycení vypuštěného švihadla po vypuštění jinou částí těla než rukou

Výjimky:

- Kipy (sklopky) a přemety popředu s podšvihnutím švihadla před dopadem mají úroveň obtížnosti 6

- Prvky Money-Maker/Kamikaze Frog, přemet pozadu – vše s podšvihnutím švihadla před dopadem na ruce mají úroveň obtížnosti 7.

Záporné modifikace:

- -1 level když je proveden gymnastický prvek se švihadlem v jedné ruce

4.2 Prezentace

Hodnocení prezentace je rozděleno na dvě skupiny rozhodčích: prezentace závodníka (A - Athlete) a prezentace sestavy (R - Routine). Prezentace se hodnotí pomocí značek: (+, √, -).

4.2.1 Prezentace závodníka – forma, provedení (technická stránka)

Při hodnocení formy a provedení rozhodčí sleduje držení a postavení těla, rozsah a pravidelnost a tvar švihadla. Prvky by měly být provedeny nejlepším možným způsobem, s ohledem na estetiku a na publikum a rozhodčí. Za každý provedený prvek rozhodčí uděluje hodnocení pomocí značek (+, √, -). Ve freestyleových sestavách by měl rozhodčí ohodnotit průměrné technické provedení všech závodníků daného prvku. Například: v párovém freestylu bude mít jeden ze závodníků výborné technické provedení a druhý pouze základní, výsledné skóre technické prezentace bude průměrné.

Forma a provedení – technická stránka		
- Základní	√ Průměrná	+ Výborná
Nahrbená nebo skrčená pozice těla, viditelně nedostatečně zvládnutý prvek, závodník se dívá do podlahy	Ohnutá pozice těla, která napomáhá zvládnutí prvku	Vzpřímená pozice těla, ramena a hlava směřují vzhůru, rovná záda
Závodník má viditelný problém dokončit prvek. Nepatřičně skrčené/ohnuté nohy nebo záda.	Závodník zvládne daný prvek, ale s drobnými nedostatky	Natažené nohy, rovné křivky a správné držení těla po celou dobu provedení prvku
Váhání v provedení sestavy, evidentní snaha vzpomenout si na další průběh sestavy. Dlouhé přestávky nebo zadržávání v sestavě.	Drobná zaváhání v průběhu sestavy.	Plynulost sestavy, závodník si perfektně pamatuje průběh sestavy a je sebevědomý. Oblouk švihadla je vždy plynulý a neustále v pohybu.

Křivka švihadla je kolísavá.	Křivka švihadla není špatná, ale není výjimečná.	Křivka švihadla je plynulá a pravidelná.
Obtíže při dokončování prvku, těžký nebo nízký dopad.	Některé prvky jsou provedeny precizně, v jiných jsou drobná zaváhání, některé dopady nejsou plně zvládnuté.	Závodník vykazuje vysokou zdatnost. Vysoký výskok a měkké dopady do vzpřímené polohy nebo do polohy, která odpovídá konkrétnímu prvku.
Závodník provádí prvek v poloze, kdy je obtížné prvek posoudit (není jasné, co závodník dělá).	Některé prvky nejsou provedeny ideálně vzhledem k rozhodčím nebo publiku.	Prvky jsou provedeny vždy v ideálním směru vzhledem k publiku a/nebo rozhodčím. Směr pohybu, způsob provedení je vizuálně potěšující.
Páry nebo týmy nejsou zkoordinované nebo synchronizované a/nebo se potřebují vizuálně ujistit/domlouvat.	Páry nebo týmy jsou někdy koordinované nebo synchronizované a někdy nejsou.	Páry nebo týmy jsou perfektně koordinované nebo synchronizované po celou dobu sestavy.

4.2.2 Presentace závodníka – Chyby

Rozhodčí hodnotící prezentaci závodníka zaznamenává rovněž i počet chyb. Více v kapitole 4.5.1.

4.2.3 Presentace sestavy – zábavnost

Při hodnocení zábavnosti sestavy se rozhodčí soustředí na originální a kreativní prvky a jejich kombinace, zajímavé využití prostoru závodního pole, plynulé přechody mezi prvky, apod. Rozhodčí také sledují, jestli v sestavě nedochází k opakování prvků nebo jejich kombinací. Rozhodčí zaznamenává skóre pomocí značek (+, √, -) alespoň každé dvě vteřiny

Zábavnost		
- Základní	√ Průměrná	+ Výborná
Viditelný nedostatek sebedůvěry, závodník se ani nesnaží o vizuální kontakt s rozhodčími nebo publikem	Určitý vizuální kontakt s rozhodčími a/nebo publikem, ale minimální. Závodník se viditelně soustředí na sebe během sestavy.	Viditelně si sestavu užívá, je si vědom, že je sledován, snaží se upoutat pozornost rozhodčích a publika, snaží se o vizuální kontakt.

Sestava je předvídatelná, nebere v úvahu diváka.	Některé části sestavy jsou zajímavé, ale jiné jsou předvídatelné.	Sestava je po celou dobu zajímavá a zábavná. Prvky nejsou předvídatelné.
Časté opakování, je patrné, že závodník nemá dostatečný repertoár prvků, často opakuje stejný prvek.	Prvky se obměňují, ale některé se opakují.	Závodník využívá širokou škálu prvků, prvky se neustále mění.
Sestava neobsahuje přesuny v rámci závodního pole nebo se jedná o předvídatelné přesuny. Téměř se nemění směr točení švihadla.	Závodník se pohybuje a využívá závodní pole, ale tyto přesuny nejsou originální.	Směr pohybu švihadla a závodníka jsou nepředvídatelné a různé, což dělá sestavu neustále zajímavou.
Trhané přechody a přestávky v průběhu sestavy.	Sestava v sobě obsahuje přechody, ale nejsou moc zajímavé či dobře provedené.	Sestava má plynulé přechody mezi jednotlivými částmi.
Úzká paleta prvků, choreografie je jednoduchá.	Sestava je evidentně zamýšlena jako celek, ale není nějakým způsobem dotažena.	Mnoho zajímavých pohybů, úseků sestavy a choreografie. „Wow“ faktor (sestava, která upoutá publikum)

4.2.4 Prezentace sestavy – využití hudby

Při hodnocení využití hudby v rámci sestavy rozhodčí sledují obecné využití hudby, zda je hudba něčím zajímavá a zda odpovídá choreografii. Rozhodčí hodnotí pomocí značek (+, √, -) alespoň každé dvě vteřiny. V případě, že závodník hudbu nevyužívá, musí rozhodčí ohodnotit „-“ (mínus) alespoň každé dvě vteřiny. V případě, že pořadatel rozhodne, že závodníci budou soutěžit bez hudby, rozhodčí prezentace sestavy nezaznamenává do této sekce nic.

Využití hudby		
- Základní	√ Průměrná	+ Výborná
Akcenty v hudbě neodpovídají tomu, co se děje v sestavě. Rytmus	Sestava je víceméně v rytmu a na doby hudby. V sestavě se objevují určité části, které	Závodník skáče celou dobu v rytmu použité hudby. Skvělé využití přechodů

hudby se neshoduje s rytmem sestavy/závodníka.	zohledňují přechody nebo zvláštnosti v použité hudbě.	a/nebo zvláštností/akcenty v použité hudbě.
Hudba není (téměř) vůbec nějakým způsobem propojená se sestavou.	Sestava se viditelně snaží vyjádřit duch a styl použité hudby.	Styl sestavy a provedení závodníkem je silně spojeno s hudbou. Sestava jako kdyby vyprávěla příběh v souladu s hudbou a vytvářela emocionální propojení s použitou hudbou.
Není využita úvodní a/nebo závěrečná póza či sekvence.	Závodník využije úvodní a závěrečnou pózu nebo sekvenci, ale bez výrazného napojení se zbytkem sestavy a jejího vylepšení.	Úvodní póza/sekvence vytvoří očekávání pro další pokračování sestavy, závěrečná póza udělá za sestavou jasnou a elegantní tečku.

4.3 Povinné prvky

Aby se zajistila všestrannost a proměnlivost freestyle sestav, musí sestavy obsahovat určité typy prvků (tzv. povinných prvků). Za každý chybějící typ prvku se budou při výpočtu konečného skóre strhávat body.

4.3.1 Obecné informace

- Závodník musí úspěšně dokončit prvek, kterému je možné přidělit úroveň obtížnosti, aby mohl být považován za povinný prvek.
- Povinné prvky mohou být prováděny izolovaně nebo v kombinacích.
- Závodník může splnit v rámci jednoho prvku více povinných prvků najednou.
- Povinné prvky mohou mít jakoukoliv z obtížností. Závodník/ci nejsou povinni po provedení povinného prvku pokračovat ve skákání.
- V Single Rope párových sestavách a Single Rope týmových sestavách musí být prvky provedeny současně, aby mohly být započteny.
- V Double Dutch a Wheels disciplínách, může být povinný prvek proveden kterýmkoliv ze závodníků nebo skupinou závodníků (nemusí se na něm podílet všichni, aby byl započítán).

4.3.2 Single Rope

- **4 různé Multiples**

- Prvky, ve kterých švihadlo projde vícekrát pod nohama závodníka v rámci jednoho skoku

- **4 různé Powers a/nebo gymnastické prvky**

Jsou to dovednosti, ve kterých závodník:

- Skáče na dlaních nebo předloktí nebo začíná v pozici, kdy se dlaně nebo předloktí dotýkají země
- Sedí
- Je na zádech
- Je na břiše
- Je v pozici kraba, provazu, rozštěpu
- Má hlavu pod úroveň pasu a zároveň nohy nad úroveň pasu

- **4 různé Wraps (namotání) a/nebo Releasy (vypuštění švihadla)**

- Release začíná okamžikem, kdy závodník vypustí rukojeť/i a končí okamžikem, kdy rukojeť/i chytí a provede další přeskok.
- Wrap je jakékoli přeskočení/překročení namotaného švihadla kolem závodníka nebo jeho části těla.

Dodatečné povinné prvky pro Single Rope Pair Freestyle a Single Rope Team Freestyle:

- **4 různé vzájemné interakce**

- Za vzájemnou interakci (spolupráci) jsou považovány prvky, ve kterých závodníci pomohou jeden druhému, sdílejí švihadlo, naberou svým švihadlem jiného závodníka a společně švihadlo přeskočí (Scoop) a/nebo provedou prvek nad nebo pod jiným závodníkem.

4.3.3 Double Dutch

- **4 různé dovednosti točení (turner skills)**

- Točení švihadly jiným než základním Double Dutch způsobem nebo společně stejným směrem
- Základní Double Dutch točení = střídavé točení švihadly v navzájem opačném směru bez Multiples

- **4 různé Powers a/nebo gymnastické prvky**

Jsou to dovednosti, ve kterých závodník:

- Skáče na dlaních nebo předloktí nebo začíná v pozici, kdy se dlaně nebo předloktí dotýkají země
- Sedí
- Je na zádech
- Je na břiše
- Je v pozici kraba, provazu, rozštěpu
- Má hlavu pod úroveň pasu a zároveň nohy nad úroveň pasu

Pro Double Dutch disciplíny, ve kterých se účastní více než tři závodníci v sestavě, platí ještě dodatečné povinné prvky:

- **4 různé vzájemné interakce**

- Za vzájemnou interakci jsou považovány prvky, ve kterých závodníci pomohou jeden druhému, udělají dovednost pod/nad sebou, přeskochí se nebo se fyzicky dotýkají.

4.3.4 Wheel

- **4 různé Multiples**

- Prvky, ve kterých oba závodníci vyskočí ve stejnou dobu a zároveň pod jejich nohama projdou obě švihadla 1x a více.

- **4 různé Powers a/nebo gymnastické prvky**

- Jsou to dovednosti, ve kterých závodník:

- Skáče na dlaních nebo předloktí nebo začíná v pozici, kdy se dlaně nebo předloktí dotýkají země
- Sedí
- Je na zádech
- Je na břiše
- Je v pozici kraba, provazu, rozštěpu
- Má hlavu pod úroveň pasu a zároveň nohy nad úroveň pasu

- **4 různé Wraps (namotání švihadla) a/nebo Releasy (vypuštění švihadla)**

- Release (vypouštění) začíná okamžikem, kdy závodník vypustí rukojeť/i a končí okamžikem, kdy rukojeť/i chytí a provede další typ skoku přeskok.

- Wrap je jakékoli přeskočení/překročení namotaného švihadla kolem závodníka nebo jeho části těla. O namotání (Wrap) se jedná, když závodník skočí/překročí švihadlo, když je toto švihadlo omotáno kolem závodníkovy těla nebo části jeho těla
- **4 různé vzájemné interakce**
 - Za vzájemnou interakci jsou považovány prvky, ve kterých závodníci pomohou jeden druhému, udělají dovednost pod/nad sebou, přeskočí se nebo se fyzicky dotýkají. Stejně tak je za interakci považována výměna míst.

4.4 Opakované prvky

Rozhodčí hodnotící povinné prvky jsou zodpovědní za počítání opakovaných prvků a za zaznamenání obtížnosti těchto opakovaných prvků.

Pokaždé, když je přesně stejný prvek obtížnosti 3 a výše v sestavě zopakován, obtížnost tohoto prvku bude odečtena ze skóre obtížnosti. Tedy pokud dojde v sestavě k přesnému zopakování prvku obtížnosti 3 a výše, rozhodčí pro povinné prvky zaznamená, že došlo k opakování a zároveň zaznamená úroveň obtížnosti takto provedeného prvku.

Variace dovedností, které nejsou považovány za opakování:

- Změna směru točení švihadla (popředu, pozadu)
- Různé způsoby, jak do prvku vejít, respektive jak prvek ukončit

Variace, které se považují za opakované:

- Provedení dovednosti na jinou stranu nebo za použití druhé končetiny
- Provedení dovednosti v jiném směru ve vztahu k podlaze či švihadlu (například otočení o 180 ° a provedení stejné dovednosti)
- Když dovednost provede jiný závodník (nebo jiná kombinace závodníků) v sestavě

Z hlediska opakování v Double Dutch je potřeba hodnotit dovednost jako celek (kombinace závodníků a dovedností točení). Obecně se počítá to, co se stane během dvou skoků. Jakákoli změna dovednosti točení nebo skokanských dovedností, vytvoří jinou celkovou dovednost. Jednoduše řečeno, když se pouze vymění skokani, kteří provádějí stejné dovednosti, tak jsou tyto dovednosti považovány za opakované.

4.5 Srážky

4.5.1 Chyby

Za chybu je považováno

- každé nezamýšlené zastavení švihadla/švihadel (pozn.: wrapy, změna směru, namotávání švihadla na část těla nebo chycení švihadla v póze není chyba)
- pokud se závodníkovi při pokusu chytit švihadlo při releasu nepodaří chytit žádnou část švihadla
- pokud je švihadlo z jakéhokoliv důvodu upuštěno při předvádění prvku

V případě, že se švihadlo/a jen mírně zaškokrtne, ale nezastaví a sestava pokračuje bez přerušení, je to považováno za „bobble“, nikoliv za chybu. V tom případě to nebude započítáno jako chyba. Nicméně, bobble započítají ve svém hodnocení rozhodčí prezentace.

Další chyba může nastat při dalším pokusu přeskocení švihadla.

V týmových disciplínách Single Rope může nastat více chyb najednou. Pokud dva závodníci udělají chybu ve stejném momentě, počítá se chyba každého z nich.

Chyby se započítávají pro každou skupinu švihadel, nikoliv za každého závodníka. V případě interakcí v disciplínách Single Rope, Wheel disciplínách a Double Dutch disciplínách, je chyba započítána jen jedna (a nikoliv jako chyba všech zúčastněných závodníků).

4.5.2 Přeslapy (space violations)

K přeslapu dojde kdykoliv, kdy se část těla závodníka dotkne podlahy mimo vyznačené závodní pole. Čáry vyznačující závodní pole jsou součástí závodního pole.

V době, kdy dojde k přeslapu, rozhodčí nesmí hodnotit prvky, které byly provedeny mimo vyznačené závodní pole. Rozhodčí pokračují v hodnocení sestavy, jakmile se závodník vrátí do vyznačeného prostoru.

Závodník nemůže dostat další srážku za přeslap, dokud úspěšně neprovede alespoň jeden prvek uvnitř závodního pole.

Rozhodčí musí během dané sestavy počítat všechny přeslapy. Každý přeslap odpovídá 1 chybě.

4.5.3 Nedodržení časového limitu

V případě, že závodník(ci) začnou svoji sestavu předtím, než se rozezní jejich hudební doprovod, nebo když závodník(ci) provedou skoky nebo jiné pohyby související se sestavou po skončení jejich časového limitu, dochází k nedodržení časového limitu.

V rámci jedné sestavy mohou nastat maximálně dvě nedodržení časového limitu. Rozhodčí zaznamená maximálně dvě nedodržení časového limitu. Každé nedodržení časového limitu odpovídá 1 chybě.

5. HODNOCENÍ SHOW FREESTYLU

5.1 Obtížnost

Rozhodčí obtížnosti hodnotí každou provedenou dovednost. Rozhodčí by neměli hodnotit dovednosti, pokud v ní 25 % týmu chybí (tj. buď chybí, nebo stojí / nehýbá se). Jinak řečeno, aby rozhodčí mohl danou dovednost hodnotit, musí tuto dovednost dokončit alespoň 75 % závodníků týmu. (Např.: 12 závodníků skáče 3-Wheel a jeden 3-Wheel chybí. V rozhodčí obtížnosti hodnotí a čekají, až se daný 3-Wheel opět roztočí. Pak začnou bodovat.).

Úroveň/Level obtížnosti prováděných dovedností bude určena výše uvedenými tabulkami: Single Rope- (kapitola 4.1.2), Double Dutch- (kapitola 4.1.3) a Wheel (kapitola 4.1.4). Long Rope a Traveller budou posuzovány pomocí následujících modifikátorů obtížnosti.

5.1.1 Dlouhé lano/Long Rope

Long Rope je disciplína, která využívá švihadel nejméně 6 metrů dlouhých, která se mohou libovolně točit. Například se jedná o: Trojúhelník, Umbrella (deštník), Rainbow (duha) a Giant Wheel (obří Wheel).

Výchozí úroveň 0 (nehodnotí se)

2 točící osoby mimo švihadlo a jeden závodník, který skáče uvnitř jednoho švihadla v meziskoku/jednoduchým přeskokem.

Pro přidávání 1 úrovně obtížnosti se držte následujících instrukcí:

Dovednosti točení (turner skills)

- Více dlouhých lan zkřížených / otáčejících se jiným směrem současně
 - např. jednoduché Eggbeaters (švihadla do kříže) a jednoduché Umbrellas (deštníky) = level 1
- Točící osoba nabírá jinou točící osobu
 - např. Rainbow (duha); také thajské dlouhé lano nebo jeho varianty, jako je Matrix
- Každé další švihadlo, které točí stejná osoba.
 - např.: základní trojúhelník (3 točící osoby s 1 nebo více skokany) = level 1 - přičemž všichni točící osoby točí 2 dlouhá švihadla.
 - např.: jednoduchý deštník je stále level 1, protože každá točící osoba točí pouze jedno švihadlo.

- Nabírání s jednoduchým přeskokem + zvyšování levelu za každý provedený Multiple
 - +2 levely za Scoop (nabírání jiného skokana) ve dvojšvihů,
 - +3 levely za Scoop ve trojšvihů
- Nabírání točících osob
 - +1 úroveň za jednu točící osobu, +2 úrovně pro obě točící osoby, kteří skáčí přes jedno švihadlo.
- Navázané nabírání skokanů (consecutive scooping) (př: shotgun/při nabírání skokan se švihadlem neudělá skok vedle nabíraného skokana)
- Všechny točící osoby se pohybují a / nebo otáčejí během nabírání
- Všechny točící osoby provádějí při nabírání dovednost.
 - úroveň obtížnosti se hodnotí podle výše uvedených tabulek Double Dutch (kapitola 4.1.3) nebo Wheel (kapitola 4.1.4)

Skokanské dovednosti

- Více než 1 závodník, kteří společně skáčí v jednom dlouhém švihadle
 - přidává se pouze 1 level (nehledě na počet závodníků v dlouhém lanu)
 - např.: Rainbow v kombinaci se Single Rope = Level 3: +1 za nabírání točících osob v dlouhém laně, +1 za to, že ve švihadle skáče více osob, +1 za kombinaci Single Rope a Long Rope
- Skokan nabraný jiným skokanem při provádění dovednosti
 - viz tabulka úrovní obtížnosti Single Rope (kapitola 4.1.2), Double Dutch (kapitola 4.1.3) a Wheel (kapitola 4.1.4)
- Skokan(i) se pohybují/otáčejí se a točící osoby se při jejich nabírání také pohybují
- Skokani mění formace a točící osoby se zároveň pohybují
 - např.: otáčející řada, pohyb z jedné formace do druhé, výměna pozic atd.

Kombinace disciplín

- +1 level za každou přidanou kombinaci disciplín

5.1.2 Traveller

Travellerem se nazývá dovednost, kdy točící osoba a zároveň skokan nabírá 2 a více skokanů po sobě. Traveller (točící osoba) mezi skokany v řadě může udělat maximálně jeden skok.

Výchozí úroveň 0 (nehodnotí se)

1 traveller, který nabírá skokany v meziskoku s jedním skokem mezi nimi.

Pro přidávání 1 úrovně obtížnosti se držte následujících instrukcí:

Traveller dovednosti

- Nabírání s jednoduchým přeskokem, +1 level za každý provedený Multiple
 - Jednoduché přeskoky se hodnotí podle tabulky Single Rope (level 1 - když je jeden skokan nabrán travellerem, level 2 - když jsou nabráni oba)
 - +2 levely za Scoop (nabírání) ve dvojšvih, +3 levely za Scoop (nabírání) ve trojšvih
- Navázané Scoops (nabírání) (např.: Shotgun/při nabírání skokan neudělá skok vedle nabíraného skokana)
- Scoop pozadu (traveller skáče pozadu, když nabírá skokany)
- Scoop naslepo (když se traveller nedívá na skokana, kterého nabírá – když skáče popředu +1 level, když skáče pozadu +2 levely)
- Otáčení se během nabírání
 - +1 level za každé otočení o 180°: 180° +1 level, 360° +2, 540° +3, atd.
- Traveller, který při nabírání provádí dovednost
 - viz tabulku úrovní obtížnosti Single Rope (kapitola 4.1.2), Double Dutch (kapitola 4.1.3) a Wheel (kapitola 4.1.4)
- Více travellerů
 - +1 level, když jsou od sebe odděleni místem/přeskokem, +2 když nabírají současně

Skokanské dovednosti

- Skokan provádí při nabírání skokanskou dovednost
 - viz tabulka úrovní obtížnosti Single Rope (kapitola 4.1.2), Double Dutch (kapitola 4.1.3) a Wheel (kapitola 4.1.4)
- Skokan(i) se pohybují/otáčejí se a točící osoby se při jejich nabírání také pohybují
- Skokani mění formace a točící osoby se současně pohybují
 - např.: otáčející řada, pohyb z jedné formace do druhé, výměna pozic atd.

Kombinace disciplín

- +1 level za každou přidanou kombinaci disciplín
 - např.: Wheel Traveller +1, Wheel Traveller nabíraný dlouhým švihadlem +2, atd.

5.2 Prezentace

Rozhodčí prezentace jsou v Show Freestylu rozdělena do dvou skupin, jako u ostatních freestylových disciplín. Tito rozhodčí hodnotí pomocí značek (+, √, -) v celém průběhu sestavy, a to minimálně každou druhou vteřinu.

5.2.1 Prezentace závodníka – formace, pohyb po ploše

Držení těla a výraz je popsáno v sekci 4.2.1 a následně se k tomu přidají body v tabulce níže.

Formace, pohyb po ploše – technická stránka		
- Základní	√ Průměrná	+ Výborná
Formace jsou tvořeny málo a linie nejsou v jedné rovině	Pár formací, linie útvaru jsou většinou v jedné rovině	Skokani vytvářejí mnoho formací, které jsou dobře rozmístěny a mají pravidelný tvar
Málo pohybu po soutěžní ploše, nevyužití soutěžní plochy	Skokani poměrně dobře využívají soutěžní plochu a pohyby jsou po ploše jsou prováděny mírným tempem	Skokani využívají soutěžní plochu velmi dobře, přemísťování je plynulé a rychlé

5.2.2 Prezentace závodníka – technické provedení, styl

Při hodnocení stylu by se rozhodčí měli soustředit na to, jak závodníci vystupují a komunikují s publikem.

Technické provedení, styl závodníka		
- Základní	√ Průměrná	+ Výborná
Nevhodné, rušivé výrazy v obličeji a celého těla (řeč těla)	Výraz v obličeji ukazuje vnitřní soustředěnost, nedostatek očního kontaktu. Řeč těla je neutrální/nijak výrazná	Výraz v obličeji a řeč těla jsou profesionální, závodníci se přirozeně usmívají a navazují oční kontakt
Týmové dresy jsou nevhodné, nehodí se k hudbě, choreografii a stylu	Týmové dresy jsou neutrální (nevýrazné, ale neruší celkový dojem)	Týmové dresy jsou profesionální, zkvalitňuje vystoupení, hodí se k vybrané hudbě a choreografii

Závodníci jsou nesebevědomí, bez úsilí navázat kontakt s rozhodčími a publikem. Jejich výstup je nevhodný	Závodníci se párkrát propojí s rozhodčími a publikem, ale mají momenty, kde se musí zjevně hodně soustředit	Závodníci jsou sebevědomí, komunikují s publikem i rozhodčími, profesionální vystoupení bez známky koncentrace
---	---	--

5.2.3 Prezentace sestavy – zábavnost

Zábavnost se hodnotí podle tabulky v kapitole 4.2.3.

5.2.4 Prezentace sestavy – využití hudby

Využití hudby se hodnotí podle tabulky v kapitole 4.2.4.

5.3 Povinné prvky

Pro zajištění správnosti a rozmanitosti týmové show musí závodníci splnit povinné prvky. Za každý nesplněný povinný prvek se budou odečítat body z konečného skóre.

5.3.1 Obecné informace

- Závodníci musí úspěšně dokončit prvek, kterému je možno přisoudit nějakou z obtížností, aby mohl být považován za povinný prvek
- Povinné prvky mohou být prováděny izolovaně nebo v kombinacích
- Závodníci mohou splnit v rámci jednoho prvku více povinných prvků najednou
- Povinné prvky mohou mít jakoukoliv z obtížností
- Alespoň 75 % týmu se musí podílet na provedení povinného prvku, aby byl započítán

5.3.2 Povinné prvky

- Single Rope
- Double Dutch
- Wheel
- Long Ropes
- Traveller

5.4 Srážky (deductions)

Srážky budou hodnoceny stejně jako u ostatních freestylů, s následujícími výjimkami:

5.4.1 Chyby

Za chybu se považuje situace, kdy 50 % týmu udělá chybu ve stejný moment (více v kapitole 4.5.1).

5.4.2 Přeslapy

V Show freestylu se přeslapy nehodnotí.

6 REJUMP (NOVÝ POKUS)

6.1 Obecné informace

Hlavní rozhodčí (v rychlostních disciplínách) nebo floor manager po konzultaci s panelem rozhodčích (ve freestyle disciplínách) okamžitě informuje ředitele soutěže v případě, že má závodník právo na nový soutěžní pokus. Závodník, kterého se to týká, vyčká u ředitele soutěže, dokud nebude určeno, kdy nový soutěžní pokus proběhne.

Ředitel soutěže informuje trenéra nebo zástupce týmu, který byl přítomen v trenérském čtverci. Když ani jeden z nich není k dispozici, ředitel soutěže informuje oficiálního trenéra, národního trenéra nebo vedoucího výpravy. Tito mají 5 minut, aby učinili rozhodnutí, zda závodník využije nového soutěžního pokusu. V případě, že se rozhodnou nevyužít nového pokusu, závodníkovi bude započteno skóre z prvního pokusu.

Závodník bude mít k dispozici minimálně 10 minut mezi jednotlivými pokusy.

Skóre, které závodník získá v druhém pokusu (pokud ho využije), bude konečné skóre.

6.2 Závada na videu

V případě, že nelze provést přepočtení skóre v rychlostních disciplínách na videu (v případě, že přepočtení je potřeba) z důvodu technického (kamera nesprávně filmovala, záznam byl omylem smazán, rozhodčí omezoval snímání kamery nebo kamera neměla dostatek paměti nebo baterie), dostane závodník možnost nového soutěžního pokusu.

6.3 Poškozené švihadlo

V případě, že se závodníkovi neúmyslně poškodí švihadlo během soutěžního pokusu a většina rozhodčích souhlasí, že došlo k poškození švihadla, závodník dostane možnost jednoho nového soutěžního pokusu. Jakmile však závodník opustí závodní pole, nemůže se domáhat nového soutěžního pokusu z důvodu poškození švihadla.

Poškozené švihadlo může být např.:

- Roztřepené lanko
- Švihadlo oddělené od ručky
- Přetržené švihadlo
- Rozbitá ručka (rozbití, které znemožňuje další použití)
- Jakékoliv poškození, které znemožňuje správné fungování švihadla

V případě, že se švihadlo opět poškodí během druhého pokusu, závodník již nedostane další pokus, nicméně si může přinést další švihadlo/a k závodnímu poli pro případ, že by se švihadlo znovu poškodilo. Pro disciplíny Single Rope je povoleno jedno švihadlo pro každého závodníka, pro Double Dutch a Wheel je povolena jedna sada švihadel.

Pro týmové disciplíny jsou povoleny rovněž pouze dva pokusy bez ohledu na to, kterému závodníkovi se poškodilo švihadlo. Například, pokud se při prvním pokusu poškodí švihadlo závodníkovi A a v druhém pokusu závodníkovi B, tým už nedostane žádný další pokus.

6.4 Selhání hudby

V případě, že hudba selže během průběhu disciplíny, závodník/ci by měli pokračovat bez hudby. Po skončení disciplíny bude kontaktován ten, kdo hudbu pouští, aby se zjistilo, zda chyba byla na straně přístroje. Pokud ano, závodník/ci dostanou nový soutěžní pokus.

V případě, že je puštěna jiná hudba, než závodníci poskytli pořadatelům soutěže, musí zastavit svoji sestavu do 5 sekund. V případě, že se jim podaří doručit správnou hudbu do 10 minut, získají nový soutěžní pokus. V případě, že závodník/ci předložili špatnou hudbu, nedostanou nový soutěžní pokus.

7 VÝPOČET SKÓRE A VÝSLEDKŮ

Cíl této kapitoly je jasně a srozumitelně vysvětlit, jakým způsobem jsou vypočítávány výsledky, a to tak, aby nevznikaly žádné otázky a nejasnosti. Sekce obsahující detailní výpočty s použitím matematických vzorců jsou **podbarveny**. Před každou takovou sekcí je princip výpočtu vysvětlen co nejsrozumitelněji po jednotlivých krocích.

7.1 Průměry

V případě dvou rozhodčích stejného typu se vypočte průměr jejich skóre.

Příklad 1

Rozhodčí	Skóre
Rozhodčí 1	112
Rozhodčí 2	114
Výsledek	113

Výsledný průměr je $\frac{112+114}{2} = 113$

V případě tří rozhodčích stejného typu se vytvoří průměr dvou nejbližších skóre. Pokud jsou skóre od sebe shodně vzdálena, výhoda je na straně závodníka a vytvoří se průměr dvou vyšších skóre.

Příklad 2

Rozhodčí	Skóre
Rozhodčí 1	112
Rozhodčí 2	114
Rozhodčí 3	118
Výsledek	113

Jelikož skóre rozhodčích 1 a 2 jsou od sebe vzdálena méně (2 kliky) než rozhodčích 2 a 3 (4 kliky), průměr se vytvoří ze skóre rozhodčích 1 a 2, tedy 113.

Příklad 3

Rozhodčí	Skóre
Rozhodčí 1	112
Rozhodčí 2	115
Rozhodčí 3	118
Výsledek	116,5

Jelikož skóre rozhodčích 1 a 2 jsou od sebe vzdálena o 3 a skóre rozhodčích 2 a 3 rovněž o 3, k získání průměru se použijí vyšší skóre (rozhodčí 2 a 3). Průměr těchto dvou skóre je 116,5.

V případě čtyřech a více rozhodčí stejného typu se škrtnou nejvyšší a nejnižší skóre a vytvoří se průměr se zbývajících skóre.

$$\frac{\text{Rozhodčí}_1 + \text{Rozhodčí}_2 + \text{Rozhodčí}_3 + \text{Rozhodčí}_4 - \text{Rozhodčí}_{\max} - \text{Rozhodčí}_{\min}}{4 - 2}$$

Příklad 4

Rozhodčí	Skóre
Rozhodčí 1	112
Rozhodčí 2	115
Rozhodčí 3	118
Rozhodčí 4	119
Rozhodčí 5	121
Výsledek	117,33

Rozhodčí 1 a rozhodčí 5 mají nejnižší, respektive nejvyšší skóre, proto se škrtnají. Zůstávají skóre rozhodčích 2, 3 a 4, ze kterých se vytvoří průměr $\frac{115+118+119}{3} = 117,33$

7.2 Zaokrouhlování

Všechny proměnné se počítají bez zaokrouhlování kromě proměnných, které se označují velkými písmeny (R , D , P , M , Q , F_p , $L(x)$). Ty se zaokrouhlují na dvě desetinná místa. Např.

když proměnná je R , pak $R = \frac{[R \times 100]}{100}$

7.3 Výpočet skóre ve speed a multiples disciplínách

Zapíše se skóre všech rozhodčích a vypočte se průměr (viz kap. 7.1).

Tento průměr se nazývá a .

Za chybný start a chybné výměny se odečte 10 kliků za každý případ chybného startu/chybné výměny. Konečný výsledek je vytvořen jako průměr nejbližších dvou skóre mínus srážky za chybné starty/chybné výměny.

Počet chybných startů a chybných výměn, které jsou zapsány hlavním rozhodčím, jsou sečteny a vynásobeny deseti. Tato proměnná se označuje m . ($m = (\text{starts} + \text{switches}) \times 10$)

Výsledek, který se označuje R , je vypočten odečtením srážek (m) od průměru (a). ($R = a - m$)

7.4 Výpočet skóre ve freestyle disciplínách

Skóre freestyle disciplín je založeno na modelu kumulativní obtížnosti (cumulative difficulty model), který následně ovlivňuje skóre získaná za prezentaci, povinné prvky a všechny srážky.

Obtížnost je vypočtena tak, že se přičítají body za každý provedený prvek. Není stanovena horní hranice pro celkové skóre obtížnosti. Stejně tak jsou počítány opakované prvky, které jsou pak následně odečteny od skóre obtížnosti.

Skóre za prezentaci zvyšuje nebo snižuje celkové skóre procentuálně podle dosažených známek (+, √ nebo -).

Srážky za chyby, nedodržení časového limitu a překročení závodního pole procentuálně sníží celkové skóre.

Každý chybějící povinný prvek také procentuálně sníží celkové skóre.

Konečné hodnocení sestavy (označené R) se vypočte tak, že se skóre za obtížnost (D), ze kterého je odečteno skóre za opakování prvků (U) vynásobí skórem za prezentaci (P), za srážky (M) a za povinné prvky (Q). Konečný výsledek nemůže být nižší než nula.

$$R = (D - U) \times P \times M \times Q$$

Výpočet každého z výše uvedených skóre je vysvětlen v následujících kapitolách.

7.4.1 Obtížnost

Není stanovená horní hranice obtížnosti. Skóre za obtížnost je součet bodů za každý prvek provedený v sestavě. Pokaždé, když závodník provede úspěšně nějaký prvek, obtížnost tohoto prvku se připočte ke skóre obtížnosti.

Body za každou úroveň obtížnosti mohou být vypočteny podle následujícího vzorce, kde x je úroveň prvku $L(x) = 0,1 * 1,8^x$ zaokrouhlo na dvě desetinná místa. Nicméně prvek obtížnosti 0 (nula) je vždy ohodnocen nula body.

Přibližné bodové ohodnocení za úroveň prvků je:

Úroveň/level	0	0,5	1	2	3	4	5	6	7	8
Body za prvek	0,00	0,13	0,18	0,32	0,58	1,05	1,89	3,4	6,12	11,02

Skóre obtížnosti každého z rozhodčích se vypočte tak, že se vynásobí počet prvků za každou úroveň obtížnosti počtem bodů za korespondující úroveň. (Například, když závodník provede 10 prvků úrovně obtížnosti 1, získá 1,8 bodů, tedy $10 \times 0,18 = 1,8$).

Následně, pro každého rozhodčího, jsou sečteny body za každou úroveň skoků. Například, když závodník provede 10 prvků úrovně 1, 10 prvků úrovně 2 a 10 prvků úrovně 3, získá 10,8 bodů ($10 * 0,18 + 10 * 0,32 + 10 * 0,58 = 1,8 + 3,2 + 5,8 = 10,8$).

Skóre každého rozhodčího obtížnosti se vypočte tak, že počet skoků jedné úrovně (označené n_x , kde x označuje úroveň prvku) se vynásobí počtem bodů za tuto úroveň $L(x)$, přičemž se sečtou (s_x) takto získané výsledky za každou úroveň obtížnosti. Výsledek za každého rozhodčího obtížnosti se označuje jako d_j , kde j je pořadové číslo rozhodčího. Rozhodčí 1 je označen jako d_1 , rozhodčí 2 jako d_2 atd.) Například:

$$S_1 = L(1) \times n_1$$

$$S_2 = L(2) \times n_2$$

$$d_1 = \sum_{n=1}^x s_n = s_1 + s_2 + \dots + s_x$$

Z výsledků všech rozhodčích obtížnosti je pak vytvořen průměr tak, jak je popsáno v kapitole 7.1, výsledek se označuje jako D .

7.4.2 Opakované prvky

Rozhodčí povinných prvků zapisují úroveň obtížnosti opakovaných prvků. Srážka za opakování prvků je vypočtena stejným způsobem jako skóre obtížnosti.

Srážka za opakování prvků je vypočtena stejným způsobem jako skóre obtížnosti. Výsledek se označuje U . Srážka za opakování (U) nemůže být větší než skóre obtížnosti D .

7.4.3 Prezentace

Skóre prezentace bude vynásobeno skórem obtížnosti, což může zvýšit nebo snížit celkové skóre. Skóre za prezentaci může sestavu ovlivnit o + 60 % až - 60 %. Skóre prezentace se rozděluje do tří kategorií:

- Technické provedení, forma: 50 % z 60 %
- Zábavnost: 25 % z 60 %
- Využití hudby: 25 % z 60 %

Jinak řečeno, skóre za prezentaci můžeme procentuálně vyčíslit takto:

- Technické provedení, forma: ± 30 %
- Zábavnost: ± 15 %
- Využití hudby: ± 15 %

Skóre prezentace se vypočítá tak, že se všem uděleným značkám (plus, minus, fajfka) každého rozhodčího udělí skóre. Fajfka se rovná 0, „plus“ je pozitivní faktor a „minus“ negativní faktor.

Ze skóre všech rozhodčích každé kategorie je následně vytvořen průměr (dle kapitoly 7.1). Následně se kategorie sčítají dohromady a vytvoří tak celkové skóre prezentace.

Skóre prezentace ovlivňuje skóre obtížnosti skrze faktor $F_p = 60\% = 0,60$

Hodnocení technického provedení ovlivňuje skóre faktorem $F_{p,F} = \frac{1}{2} F_p$

Hodnocení zábavnosti může ovlivnit skóre faktorem $F_{p,E} = \frac{1}{4} F_p$

Hodnocení využití hudby může ovlivnit skóre faktorem $F_{p,M} = \frac{1}{4} F_p$

V případě, že se u soutěžních disciplín nevyužívá hudba, jsou faktory následující:

Hodnocení technického provedení ovlivňuje skóre faktorem $F_{p,F} = \frac{1}{2} F_p$

Hodnocení zábavnosti může ovlivnit skóre faktorem $F_{p,E} = \frac{1}{2} F_p$

Hodnocení využití hudby může ovlivnit skóre faktorem $F_{p,M} = 0$

Skóre každé kategorie každého rozhodčího prezentace se nachází v intervalu -1 a 1 a značí se j_F , j_E , j_M . Získá se tak, že se zprůměrují známky, které rozhodčí udělil tak, že „-“ je ohodnoceno -1 (počet mínusů, které rozhodčí udělil, se označuje $n_{x,minus}$, kde x je označení kategorie F, E nebo M), „√“ je ohodnoceno 0 (přesto je důležité udělovat fajfky, jelikož počet fajfek ovlivní celkový průměr, počet fajfek, které rozhodčí udělil, se označuje $n_{x,check}$) a „+“ je ohodnoceno 1 (počet plusů, které rozhodčí udělil, se označuje $n_{x,plus}$).

$$j_x = \frac{-1 \cdot n_{x,minus} + 0 \cdot n_{x,check} + 1 \cdot n_{x,plus}}{n_{x,minus} + n_{x,check} + n_{x,plus}} = \frac{n_{x,plus} - n_{x,minus}}{n_{x,minus} + n_{x,check} + n_{x,plus}}$$

Průměr skóre všech rozhodčích pro každou kategorii se vypočte zprůměrováním j_x všech rozhodčích, kteří hodnotili tuto kategorii, jak je popsáno v kapitole 7.1. Označuje se a_F , a_E , a a_M .

Multiplikační faktor, který se použije na výpočet konečného skóre, označovaný P , se vypočítá tak, že se průměry a_x vynásobí s jejich faktorem $F_{p,x}$ a přičte se k jedné:

$$P = 1 + (a_F \times F_{p,F} + a_E \times F_{p,E} + a_M \times F_{p,M})$$

Skóre každého rozhodčího lze také vypočítat následujícím způsobem:

$$\frac{n_{x,minus} \times (1 - F_{p,x}) + n_{x,check} + n_{x,plus} \times (1 + F_{p,x})}{n_{x,minus} + n_{x,check} + n_{x,plus}}$$

Z těchto skóre je pak vypočten průměr pro každou kategorii (viz kapitola 7.1), průměry se sečtou a označují se P .

7.4.4 Srážky

Chyby počítají rozhodčí povinných prvků a prezentace závodníka (viz kap. 2.1). Konečný počet chyb je získán průměrem počtu chyb od jednotlivých rozhodčí. Každá chyba znamená snížení konečného skóre o 2,5 %.

Rozhodčí povinných prvků zaznamenává mimo jiné i srážky za přešlapy a překročení časového limitu. Tyto srážky se průměrují zvlášť a přidají se ke srážkám za chyby, čímž se vytvoří celkové skóre za srážky.

Každá chyba (chyba, nedodržení časového limitu, překročení závodního pole) sníží skóre o faktor $F_d = 0,25 \% = 0,025$.

Počet chyb je vypočten jako průměr (viz kap. 7.1) chyb zaznamenaných jednotlivými rozhodčími povinných prvků a prezentace atleta. Tento průměr se označuje a_m a je zaokrouhlen na celé číslo. Faktor F_d je následně vynásoben průměrem a_m , výsledek se označuje m . ($m = F_d \times [a_m]$)

Počet dalších srážek (nedodržení časového limitu, překročení závodního pole) je opět získán jako průměr zaznamenaných srážek rozhodčími R a označuje se a_v , zaokrouhlen na celé číslo. Vynásobením faktorem F_d se získá výsledek v . ($v = F_d \times [a_v]$)

Všechny chyby (m) a srážky (v) jsou sečteny a následně odečteny od 1 s výsledkem označovaným M a nemůže být menší než nula.

$$M = 1 - (m + v)$$

7.4.5 Povinné prvky

Každý neprovedený povinný prvek představuje snížení skóre o 2,5 %. Jako příklad může posloužit následující tabulka pro Single Rope freestyle sestavu:

	Počet povinných prvků	Počet provedených prvků	Počet chybějících povinných prvků	Srážka
Multiples	4	4	0	0
Gymnastika/silové prvky	4	3	1	2,5 %
Wraps/Releases	4	1	3	7,5 %
Celková srážka za chybějící povinné prvky				10 %

Každý chybějící povinný prvek představuje snížení skóre o faktor $F_q = F_d = 2,5\% = 0,025$

Průměrný počet zaznamenaných chybějících povinných prvků (označován a_q) je zaokrouhlen na celé číslo a vynásoben faktorem F_q , výsledek je označen q ($q = F_q \times [a_q]$)

Výsledek q je odečten od 1, aby se získal činitel, čímž získáme výsledek označený Q ($Q = 1 - q$)

7.4.6 Výsledek

Konečný výsledek se získá tak, že se od skóre za obtížnost odečte skóre za opakování prvků, následně se upraví o procenta za prezentaci (zvýší nebo sníží), dále se sníží o procenta za srážky a nakonec se sníží o procenta za chybějící povinné prvky. Minimální výsledné skóre je 0 (nula).

Výsledku, označovaného R , se dosáhne vynásobením skóre za obtížnost (D), od kterého se odečetlo skóre za opakování prvků (U), činitelem za prezentaci (P), vynásobením činitelem za srážky (D), vynásobením činitelem za chybějící povinné prvky (Q). Výsledek nemůže být nižší než 0.

$$R = (D - U) \times P \times M \times Q$$

7.5 Výpočet skóre v Show Freestyle

7.5.1 Obecné informace

Výsledky za Show Freestyle jsou v podstatě vypočítávány jako ostatní freestyle disciplíny, ovšem s následujícími výjimkami.

7.5.2 Prezentace

Skóre prezentace může ovlivnit skóre obtížnosti činitelem $F_p = 50\% = 0,5$

Hodnocení technického provedení ovlivňuje skóre faktorem $F_{p,F} = \frac{1}{4} F_p$

Hodnocení stylu může ovlivnit skóre faktorem $F_{p,S} = \frac{1}{4} F_p$

Hodnocení zábavnosti může ovlivnit skóre faktorem $F_{p,E} = \frac{1}{4} F_p$

Hodnocení využití hudby může ovlivnit skóre faktorem $F_{p,M} = \frac{1}{4} F_p$

7.5.3 Povinné prvky

Tyto jsou vypočítávané stejně jako povinné prvky (viz kap. 7.4.5). Nicméně, povinné disciplíny buď jsou nebo nejsou zahrnuty v show, proto maximální počet chybějící povinných disciplín je shodný jako počet povinných disciplín.

Každá chybějící disciplína může snížit skóre činitelem $F_q = 5 \% = 0,05$

7.6 Výpočet umístění

7.6.1 Disciplíny Speed a Multiples

Závodník s nejvyšším výsledkem (R) se umístí na prvním místě. Závodník s druhým nejvyšším výsledkem se umístí na druhém místě, atd.

V případě shody výsledků, kdy počet m závodníků nebo týmů má stejný výsledek R , kterému připadá umístění n , všichni tito závodníci nebo týmy získají toto umístění n . Další nejlepší výsledek R pak získá umístění posunutě o počet m závodníků nebo týmů. Např. 3 závodníci ($m = 3$) dosáhli stejného výsledku, který odpovídá čtvrtému místu ($n = 4$). Závodník s následujícím nejlepším výsledkem se tak umístí na 7. místě ($3 + 4 = 7$).

7.6.2 Disciplíny Freestyle

Závodník s nejvyšším výsledkem (R) se umístí na prvním místě. Závodník s druhým nejvyšším výsledkem se umístí na druhém místě atd.

V případě shody výsledků, kdy několik závodníků nebo týmů má stejný výsledek R , se dále posuzuje velikost srážek (M). Závodníci s menším počtem srážek se umístí výše.

V případě, že výše uvedené stále vede ke shodě výsledků, dalším ukazatelem je skóre za povinné prvky (Q). Závodníci nebo týmy s lepším skóre za povinné prvky (méně chybějících povinných prvků) se umístí výše.

V případě, že výše uvedené stále vede ke shodě výsledků, dalším ukazatelem je skóre prezentace (P). Závodníci nebo týmy s vyšším skóre za prezentaci se umístí výše.

V případě, že výše uvedené stále vede ke shodě výsledků, dalším ukazatelem je skóre za opakování prvků (U). Závodníci nebo týmy s méně opakovanými prvky se umístí výše.

V případě, že výše uvedené stále vede ke shodě výsledků, dalším ukazatelem je skóre obtížnosti (D). Závodníci nebo týmy s vyšším skóre obtížnosti se umístí výše.

V případě, že vše z výše uvedeného stále vede ke shodě výsledků, závodníci nebo týmy, které těchto výsledků dosáhli, se umístí na shodném místě n . Další nejlepší výsledek R pak získá umístění posunutě o počet m závodníků nebo týmů na místě n .

7.6.3 Výsledky v All Around disciplínách

Pořadí závodníků v All Around disciplínách se určí sečtením umístění v disciplínách, které jsou zahrnuty do All Around hodnocení. Vítěz bude mít nejnižší součet těchto umístění. Například, závodník získá 1., 2. a 3. místo ve třech disciplínách. Jeho celkové umístění T bude 6 ($1 + 2 + 3 = 6$).

V případě Individual Overall Competition se umístění za Single Rope Individual Freestyle vynásobí 2, než se přičte k součtu všech umístění.

V případě shody skóre jsou skóre za každou disciplínu přepočteny na normalizované skóre, aby se zachovaly rozdíly mezi skóre a současně se zachoval rovnocenný podíl, který disciplíny hrají v celkovém výsledku.

Nejvyšší skóre v disciplíně získává hodnotu 100, nejnižší skóre získává hodnotu 1.

Pro převedení výsledku (R) do normalizovaného skóre, nejvyšší skóre dosažené v dané disciplíně (a které je součástí Overall/All Around) je označeno h , nejnižší skóre je označeno l . Pak pro každý jednotlivý výsledek v dané disciplíně se vypočte normalizované skóre (N) následujícím způsobem:

$$N = \frac{(100 - 1)(R - l)}{h - l} + 1$$

Pro Individual Overall Competition jsou výsledky N za disciplínu Single Rope Individual Freestyle násobeny 2, aby se zajistilo, že Freestyle bude hrát stejnou roli jako rychlostní disciplíny.

Normalizované skóre za všechny disciplíny je pak sečteno do celkového normalizovaného skóre (tie-breaker, B). Závodník/tým s nejvyšším normalizovaným skóre se umístí nejvýše, závodník/tým s druhým nejvyšším normalizovaným skóre se umístí druhý atd.

V případě shody se vypočte procentuální rozdíl skóre u každé disciplíny. Tyto procentuální rozdíly se sečtou. U závodníků, kde byla shoda výsledků, se rozhodne, kdo byl lepší tak, že závodník, který má nejvyšší procentuální rozdíl, se umístí nejvýše.

7.7 Výsledky

7.7.1 Obecné informace

Všechny zveřejněné výsledky musí obsahovat informace o disciplíně a závodníkovi/týmu: unikátní ID, jméno závodníka/týmu, země/klubu a v případě týmových disciplín i jména členů týmu.

7.7.2 Neoficiální výsledky

Dokud nebudou výsledky ověřeny a autorizovány, mohou se některé výsledky publikovat jako neoficiální. Publikace neoficiálních výsledků není povinná, podobně jako není povinný rozsah publikace neoficiálních výsledků.

Pro rychlostní disciplíny může být zveřejněn výsledek (*R*) a umístění (*S*).

Pro disciplíny Freestyle může být zveřejněno: výsledek (*R*), skóre za obtížnost (*D*), skóre za prezentaci (*P*), skóre za srážky (*M*), skóre za povinné prvky (*Q*), skóre za opakované prvky (*U*) a umístění (*S*).

Pro Overall/All Around soutěž může být zveřejněno: výsledek každé disciplíny (*R*), normalizované skóre za každou disciplínu (*N*), celkové normalizované skóre (*B*), pořadí v každé disciplíně (*S*), součet pořadí (*T*) a celkové pořadí (*S*).

7.7.3 Oficiální výsledky

Poté, co se všechny výsledky ověří, mohou být zveřejněny. Měly by zahrnovat vše, co je uvedeno v kap. 7.7.2 s tím rozdílem, že pouze *N* a *B* jsou volitelné (musí však být publikovány v případě shody v Overall/All Around kategorii).