

STUPNE OBŤIAŽNOSTI (LEVELY), KATEGÓRIA SÓLO, SEZÓNA 2016-2017

Počet požadovaných podmienok pre Levely: 1 pre Level 1, 2 pre Level 2, 3 pre Level 3, 4 pre Level 4

Krokové pasáže	<ol style="list-style-type: none">1) Minimálna rozmanitosť (Level 1), jednoduchá rozmanitosť (Level 2), rozmanitosť (Level 3), komplexnosť (Level 4) zložitých obrátov a krokov počas celej krokovej pasáže (povinné)2) Otáčanie v oboch smeroch (doľava a doprava) s rotáciou celého tela a celkovým pokrytím najmenej 1/3 kresby pre každý smer rotácie3) Využitie pohybu tela najmenej v 1/3 kresby krokovej pasáže4) Dve rôzne kombinácie 3 zložitých obrátov (zvraty, protizvraty, protitrojky, twizzle, kľučky) predvedené na rôznych nohách so zreteľným rytmom počas krokovej pasáže
Všetky piruety	<ol style="list-style-type: none">1) Zložité variácie (počíta sa toľkokrát, koľkokrát sú predvedené s obmedzeniami špecifikovanými nižšie)2) Zmena nohy vykonaná skokom3) Skok počas piruety bez zmeny nohy4) Zložitá zmena polohy na tej istej nohe5) Zložitý vjazd do piruety6) Jasná zmena hrany v nízkej (len zo zadnej vnútornej do prednej vonkajšej), v piruete vo váhe, zaklonenej/uklonenej a Biellmannovej polohe7) Všetky 3 základné polohy na druhej nohe8) Pirueta v oboch smeroch nasledujúcich okamžite za sebou v nízkej piruete alebo v piruete vo váhe9) Jasné zrýchlenie v piruete vo váhe, v nízkej, zaklonenej/uklonenej alebo v Biellmannovej polohe.10) Najmenej 8 otočiek bez akejkoľvek zmeny polohy/variácie, nohy alebo hrany (váha, zaklonená/uklonená zložitá variácia akejkoľvek základnej polohy alebo len pre kombinované piruety nezakladnej polohy)11) Zložitá variácia vjazdu skokom v skokoch do piruet / v piruetách začínajúcich skokom (viď vysvetlivky) <p>Dodatočné podmienky pre zaklonenú/uklonenú piruetu:</p> <ol style="list-style-type: none">12) 1 jasná zmena polohy zo záklonu do úklonu alebo naopak, najmenej 2 otočky v každej polohe (počíta sa aj vtedy ak je zaklonenka/uklonenka súčasťou akejkoľvek inej piruety)13) Biellmannovej poloha po zaklonenej/uklonenej piruete (KP – po 8 otočkách v zaklonenej/uklonenej piruete) <p>Podmienky 2-9, 11-13 sa počítajú iba jedenkrát za program (prvýkrát, kedy sa o ne pretekár/ka pokúsil/a). Podmienka 10 sa počíta iba jedenkrát za program (v prvej piruete, kde je úspešne predvedená; ak je v tejto piruete predvedených 8 otočiek na každej nohe, môže sa počítať ktorákoľvek z nich podľa zásady v prospech pretekára).</p> <p>Akákoľvek kategória zložitej variácie piruety v základnej polohe sa počíta iba jedenkrát za program (prvýkrát, kedy sa o ne pretekár/ka pokúsil/a). Zložitá variácia v nezakladnej polohe sa počíta jedenkrát za program len v kombinovanej piruete (prvýkrát, kedy sa o ňu pokúša).</p> <p>V akejkoľvek piruete so zmenou nohy maximálne množstvo podmienok dosiahnutých na jednej nohe je dva (2).</p>

POŽIADAVKY NA PRVKY (viď tiež vysvetlivky uvedené na druhej strane)

Skoky

- 1) Plná rotácia: znamienko < a << označuje chybu. Základná hodnota skokov so znamienkom < je uvedená v stĺpci V v tabuľke hodnôt. Skok so znamienkom << sa hodnotí ako rovnaký skok s nižšou rotáciou o jednu otočku.
- 2) Správna odrazová hrana v skokoch F/Lz: znaky „e“ a „!“ označujú chybu. Základná hodnota skokov s označením „e“ je uvedená v stĺpci V v tabuľke hodnôt. Znak „!“ dovoľuje ponechať plnú základnú hodnotu skoku. Ak sú pre ten istý skok uplatnené oba znaky < a „e“, základná hodnota je uvedená v stĺpci V1.

Piruety

1. Pre skoky do piruet (bez zmeny nohy a v jednej polohe) a piruety začínané skokom v oboch programoch (KP i VJ) sa požaduje: „zreteľne viditeľný skok“. Znamienko „V“ označuje, že táto podmienka nebola splnená. Základná hodnota piruety so znamienkom „V“ je uvedená v stĺpci V v tabuľke hodnôt.
2. Základná hodnota kombinovanej piruety len s 2 základnými polohami (najmenej 2 otočky v každej z týchto polôh) je tiež uvedená v stĺpci V v tabuľke hodnôt.

VYSVETLIVKY: STUPNE OBŤIAŽNOSTI (LEVELY) PRESÓLISTOV, sezóna 2016-2017

KROKOVÉ PASÁŽE

Druhy zložitých obrátov a krokov: twizzle, protitrojky, klučky, zvraty, protizvraty, choctaw

Minimálna rozmanitosť: Musí obsahovať najmenej 5 zložitých obrátov a krokov, žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát.

Jednoduchá rozmanitosť: Musí obsahovať najmenej 7 zložitých obrátov a krokov, žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát.

Rozmanitosť: Musí obsahovať najmenej 9 zložitých obrátov a krokov, žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát.

Komplexnosť: Musí obsahovať najmenej 11 zložitých obrátov a krokov, žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát, 5 druhov musí byť predvedených v oboch smeroch.

Využitie pohybov tela znamená viditeľné použitie akéhokoľvek pohybu paží, hlavy, trupu, bokov a dolných končatín, ktorý má vplyv na rovnováhu hlavného ťažiska tela celkovo najmenej v 1/3 kresby krokovej pasáže.

Dve kombinácie zložitých obrátov (zvraty, protizvraty, protitrojky, twizzle, klučky) sa považujú za rovnaké, ak pozostávajú z rovnakých obrátov vykonaných v rovnakom poradí a na rovnakých hranách a na tej istej nohe.

PIRUETY

Zložitá variácia polohy je pohyb časti tela nohy, ramena, ruky alebo hlavy, ktorý vyžaduje viac fyzickej sily alebo ohybnosti a má vplyv na rovnováhu a základné ťažisko tela. Len tieto variácie môžu zvyšovať level.

Existuje 11 kategórií zložitých variácií, medzi ktorými sú: 3 v polohe vo váhe. Rozlišujú sa podľa otočenia línie ramien: vo váhe vpred (CF – camel forward) – s líniou ramien paralelne s ťadom, vo váhe nabok (CS – camel sideways) – s líniou ramien otočenou do vertikálnej polohy, vo váhe hore (CU – camel upward) – s líniou ramien vytočenou viac ako do vertikálnej polohy. Ak voľná noha klesne dole na dlhší čas počas prípravy na zložitú variáciu vo váhe, príslušná podmienka na zvýšenie levelu bude stále uznaná, avšak rozhodcovia aplikujú zníženie GOE za „slabú/ nevhodnú /neestetickú polohu“.

Zmena nohy vykonaná skokom & Skok počas piruety bez zmeny nohy:

Budú uznané len v prípade, ak pretekár dosiahne základnú polohu v rámci prvých 2 otočiek po dopade.

Zložitý vjazd do piruety: obyčajný zadný vjazd nebude viac považovaný za zložitý vjazd do piruety

Piruety v oboch smeroch v nízkej alebo v piruete vo váhe: Predvedenie piruet v oboch smeroch (v smere a protismeru hodinových ručičiek), ktoré nasledujú okamžite za sebou, bude ocenené tak, že sa to započíta ako podmienka pre zvýšenie levelu v základnej polohe nízkej a piruety vo váhe. Dlhý výjazd z prvej časti a dlhý vjazd do druhej časti piruety bude zohľadnený v GOE. Požadujú sa minimálne 3 otočky v každom smere. Pirueta predvedená v oboch smeroch, ako je uvedené vyššie, sa považuje za jednu piruetu.

Zložitá variácia vjazdu skokom v skokoch do piruet/ v piruetách začínajúcich skokom: bude uznaná len v prípade, ak je poloha vo vzduchu naozaj zložitá a korčuľiar dosiahne základnú polohu v rámci prvých 2 otočiek po dopade.

Obyčajný skok do libely neblokuje možnosť započítať zložitý vjazd skokom do piruety ako podmienku na zvýšenie levelu.

Podmetenka (mlyn/ilúzia) bude považovaná za podmienku na zvýšenie levelu iba 1 krát, a to prvýkrát, kedy sa o ňu pretekár pokúsi, či už ako ťažký vjazd / zložitú zmenu polohy / ako nezákladnú polohu.

SKOKY

Flip sa odskakuje zo zadnej vnútornej hrany, **Lutz** sa odskakuje zo zadnej vonkajšej hrany; technický panel rozhodne o odskokovej hrane a označí chybu znakom „e“ a „!“ V prípade vážnej chyby (znak „e“) bude znížená základná hodnota skoku aj GOE. V prípade menších chýb (znak „!“) pôvodná základná hodnota zostáva, GOE je redukované.

Skoky v KP, ktoré nespĺňajú požiadavky (vrátane zlého počtu otočiek) budú mať **nulovú hodnotu**, avšak budú blokovať kolónku pre skok, ak je ešte nejaká voľná. Ak nie je povolená kombinácia dvoch 2-tých skokov (seniori, seniorky, juniori), skok z pôvodne nižšou hodnotou (pred rozhodnutím o znamienku <, <<, e) sa nebude počítať (napr.: 2Lz+2T*, 2T*+2Lo, 2Lz<+2T*, 2F<<+2T*).

KP, opakovania: Ak je ten istý skok predvedený druhýkrát ako sólový skok a ako časť kombinácie, druhý vykonaný sa nebude počítať (ak je toto opakovanie súčasťou kombinácie, nebude sa počítať iba ten skok, ktorý nie je v súlade s požiadavkami.)

VJ, skokový prvok navyše: Ak je predvedený skok/skoky navyše, nulovú hodnotu má len ten skok, ktorý nie je predvedený podľa požiadaviek. Skoky sa posudzujú podľa poradia predvedenia.