

**STUPNE OBŤIAŽNOSTI (LEVELY), KATEGÓRIA SÓLO, SEZÓNA 2014-2015****Počet požadovaných podmienok pre Levely: 1 pre Level 1, 2 pre Level 2, 3 pre Level 3, 4 pre Level 4**

<b>Krokové pasáže</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Minimálna rozmanitosť (Level 1), jednoduchá rozmanitosť (Level 2), rozmanitosť (Level 3), komplexnosť (Level 4) obrátov a krokov počas celej krokovej pasáže (<b>povinné</b>)</li> <li>2) Otáčanie v oboch smeroch (doľava a doprava) s rotáciou celého tela a celkovým pokrytím najmenej 1/3 kresby pre každý smer rotácie</li> <li>3) Využitie pohybu hornej časti tela najmenej v 1/3 kresby krokovej pasáže</li> <li>4) Dve rôzne kombinácie z 3 zložitých obrátov (zvraty, protizvraty, protitrojky, twizzle, kľučky) predvedené so zreteľným rytmom počas krokovej pasáže</li> </ol>
<b>Všetky piruety</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Zložité variácie (počítajú sa toľkokrát, koľkokrát sú predvedené s obmedzeniami špecifikovanými nižšie)</li> <li>2) Zmena nohy vykonaná skokom</li> <li>3) Skok počas piruety bez zmeny nohy</li> <li>4) <a href="#">Zložitá zmena polohy na tej istej nohe</a></li> <li>5) <a href="#">Zložitý vjazd do piruety</a></li> <li>6) Jasná zmena hrany v nízkej (len zo zadnej vnútornej do prednej vonkajšej), v piruete vo váhe, zaklonenej/uklonenej a Biellmannovej polohe</li> <li>7) <a href="#">Všetky 3 základné polohy na druhej nohe</a></li> <li>8) Pirueta v oboch smeroch nasledujúcich okamžite za sebou v nízkej piruete alebo v piruete vo váhe</li> <li>9) Jasné zrýchlenie v piruete vo váhe, v nízkej, zaklonenej/uklonenej alebo v Biellmannovej polohe</li> <li>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)</li> <li>11) <a href="#">Zložitá variácia vjazdu skokom v skokoch do piruet / v piruetách začínajúcich skokom (viď vysvetlivky)</a></li> </ol> <p><b>Dodatkové podmienky pre zaklonenú/uklonenú piruetu:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>12) 1 jasná zmena polohy zo záklonu do úklonu alebo naopak, najmenej 3 otočky v každej polohe (počíta sa aj vtedy ak je zaklonenka/uklonenka súčasťou akejkoľvek inej piruety)</li> <li>13) Biellmannovej poloha po zaklonenej/uklonenej piruete (KP – po 8 otočkách v zaklonenej/uklonenej piruete)</li> </ol> <p><b>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).</b></p> <p><b>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).</b></p> <p><b>V akejkoľvek piruete so zmenou nohy maximálne množstvo podmienok dosiahnutých na jednej nohe je dva (2).</b></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 V1 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 V1 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 V2 v tabuľke hodnôt.

**[Piruety](#)**

1) [Pre piruety začínané skokom \(bez zmeny nohy a len v jednej polohe\) v oboch programoch \(KP i VJ\) sa požaduje nasledovné:](#)

- a) Zreteľne viditeľný skok, len pre juniorský KP je tiež požadované dosiahnuť predpísanú polohu vo vzduchu
- b) Základná poloha musí byť dosiahnutá počas prvých 2 otočiek po dopade a od momentu, kedy je táto poloha prvotne dosiahnutá musí byť výdrž 2 otočky v tejto polohe po dopade

Znamienko „V1“ označuje, že jedna z týchto požiadaviek nebola splnená, znamienko „V2“ označuje, že obidve z týchto požiadaviek neboli splnené.

2) [Pre všetky piruety so zmenou nohy: sa požaduje najmenej 1 základná poloha na každej nohe. Znamienko „V1“ označuje, že táto požiadavka nebola splnená.](#)

[Základná hodnota piruet s označením „V1“ je uvedená v stĺpci V1 v tabuľke hodnôt.](#)

Základná hodnota piruet s označením „V2“ je uvedená v stĺpci V2 v tabuľke hodnôt.

Základná hodnota kombinovaných piruet s 2 alebo 3 základnými polohami (najmenej 2 otočky v každej z týchto polôh) sú zohľadnené v tabuľke hodnôt.

## VYSVETLIVKY: STUPNE OBTIAŽNOSTI (LEVELY) PRE SÓLISTOV, sezóna 2014-2015

### KROKOVÉ PASÁŽE

**Druhy obrátov (predvedené na jednej nohe):** trojky, twizzle, protitrojky, klučky, zvraty, protizvraty

**Druhy krokov (predvedené na jednej nohe kedykoľvek je to možné):** špičkové kroky, chassé, mohawky, choctaw, vlnovky (oblúky so zmenou hrany), cross-rolly.

**Minimálna rozmanitosť:** Musí obsahovať najmenej 5 obrátov a 2 kroky. Žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát.

**Jednoduchá rozmanitosť:** Musí obsahovať najmenej 7 obrátov a 4 kroky. Žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát.

**Rozmanitosť:** Musí obsahovať najmenej 9 obrátov a 4 kroky. Žiadny z jednotlivých druhov sa nemôže počítať viac ako 2 krát.

**Komplexnosť:** Musí obsahovať najmenej 5 rôznych druhov obrátov a 3 rôzne druhy krokov všetky predvedené najmenej 1krát v oboch smeroch.

**Využitie pohybov tela** znamená viditeľné použitie akéhokoľvek pohybu paží, hlavy, trupu, bokov a 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“ Rovnaká zrážka bude použitá ak pretekárovi trvá príliš dlho dosiahnutie potrebnej základnej polohy v piruete v jednej polohe.

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

Budú uznané len v prípade, ak pretekár vykoná 2 otočky v základnej / nezákladnej polohe pred skokom, dosiahne základnú polohu v rámci prvých 2 otočiek po dopade a udrží túto základnú polohu najmenej 2 otočky.

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

**Všetky 3 základné polohy na druhej nohe:** je zavedený kvôli zjednoteniu požiadaviek pre sólo a športové dvojice

**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 dodatočná podmienka pre zvýšenie levelu vo všetkých leveloch v základnej polohe nízkej a piruety vo váhe. 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, napr.: úplná poloha nízkej piruety vo vzduchu (s výškou a úplnou kontrolou pohybov) alebo poloha otvoreného motýlika (butterfly) vo vzduchu (dosiahnuť polohu nízkej piruety okamžite po dopade) v skoku do nízkej piruety, jasný vjazd cez motýlika alebo takmer poloha šnúry vo vzduchu v skoku do libely/ atď. Ak je vjazd do piruety súčasne „zložitý“ (podm.č.5) aj „skokom“ (podm. č. 11) , bude sa počítať len podmienka za zložitú variáciu vjazdu skokom a zložitý vjazd do piruety (podm. č.5) sa nebude považovať za pokus.

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

### SKOKY

V sezóne 2014-2015 a 2015 – 2016 bude technický panel rozhodovať o názvoch Flip alebo Lutz (F / Lz) podľa zámeru / úmyslu pretekára (príprava na skok). Diskusia týkajúca sa hlásenia Flipa / Lutza vo vzťahu k odrazovej hrane bude pokračovať začínajúc od sezóny 2016-2017. Flip sa odsdkakuje zo zadnej vnútornej hrany, Lutz sa odsdkakuje zo zadnej vonkajšej hrany; technický panel rozhodne o odsdkokovej hrane a označí chybu znakom „e“ a „l“ V prípade vážnej chyby (znak „e“) bude znížená základná hodnota skoku aj GOE, výsledné GOE je negatívne. V prípade menších chýb (znak „l“) pôvodná základná hodnota zostáva, GOE je redukované, avšak výsledné GOE nie je obmedzené.

Skoky v KP, ktoré nespĺňajú požiadavky (vrátane zlého počtu otočiek) budú mať nulovú hodnotu, avšak budú blokovat 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, 2F<<+2T\*). Avšak vo VJ, ak akákoľvek časť kombinácie nie je v súlade s požiadavkami, celé kombinácia bude vymazaná: 2Lz\*+2T\*, 2T\*+2Lo\*).

Ak je ten istý 3-tý alebo 4-tý skok predvedený 2 krát ako sólový skok vo VJ, druhý predvedený bude označený znamienkom „+REP“ (základná hodnota skoku bude pôvodná hodnota skoku vynásobená koeficientom 0,7 a zaokrúhlená na 2 desatinné miesta)