



**ПРОЕКТ ПРАВИЛ
ВИДА СПОРТА
РОУП-СКИПИНГ
(СПОРТИВНАЯ СКАКАЛКА)**

**по версии
Интернационального спортивной скакалки союза
(International Jump Rope Union)**

**МИНИСТЕРСТВО СПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ПРИКАЗ**

от 1 октября 2019 года N 784

О признании и включении во Всероссийский реестр видов спорта спортивных дисциплин, видов спорта и внесении изменений во Всероссийский реестр видов спорта приказываю:

1.2. Вид спорта "роуп скиппинг (спортивная скакалка)" с номером-кодом вида спорта 1780001411Н.

Под редакцией Бойко Валерий Вячеславовича

Версия 3 действует с 01.11.2019

2019 год

Содержание

ПРЕДИСЛОВИЕ.....	3
1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ	4
1.1 Спортивные дисциплины вида спорта «роуп скиппинг (спортивная скакалка)»	4
1.2 Возрастные группы	7
1.3 Гендерные категории	8
1.4 Состав команды	8
1.5 Соревнований.....	9
2. ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА.....	10
2.1 Общее руководство	10
2.2 Судейская коллегия	11
3. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО РОУП-СКИППИНГУ (СПОРТИВНОЙ СКАКАЛКЕ)	17
3.1 Площадка.....	17
3.2 Порядок выхода спортсмена (команды) на площадку.....	18
3.3 Проверка сертификатов (приглашения)	18
3.4 Использование скакалок.....	19
3.5 Форма спортсменов	19
3.6 Общие запреты	20
4. ПРАВИЛА ПО ДИСЦИПЛИНАМ	20
4.1 Правила по дисциплинам скорости, силы и выносливости	20
4.2 Официальные треки	21
4.3 Особые правила для дисциплины Скорость Дабл датч 4x30 секунд	22
4.4 Тройные прыжки без учета времени	23
4.5 Фальстарты.....	24
4.6 Видеоповтор	25
4.7 Расчёт результатов в скорости, силе и выносливости	26
4.8 Расчёт результатов во фристайле.....	28
4.9 Расчет результатов в командном шоу фристайл	32
5. ПРАВИЛА ДЕЙСТВИЙ В СЛУЧАЕ ОДИНАКОВЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ.....	33
6. РАСЧЕТ РЕЙТИНГА	34
6.1 Дисциплина Скорости, силы, выносливости	34
6.2 Соревнования по Фристайлу	34
6.3 Результаты в многоборье	35
7 РЕЗУЛЬТАТЫ	36
Приложение 1	38
Приложение 2	40
Приложение 3	41
Приложение 4	43
Приложение 5	44
Приложение 6	45
Приложение 7	46
Приложение 8	47

ПРЕДИСЛОВИЕ

С 1 октября 2019 года тренерский и судейский корпус в России усердно трудился, пытаясь создать новый набор правил по роуп скиппингу (спортивной скакалке). Правила составлены на базе международных правил FISAC-IRSF и WJRF. Необходимость написать основные правила, появилась после того, как многие соревнования, проводимые в нашей стране не имеют четкого представления об организации, а следовательно не дают полной картины для разработки учебно-тренировочных занятий, а также подготовки судейского корпуса и требований к разрядам и званиям. Задача этих правил выявить слабые и сильные стороны. А для этого необходимы ваши отзывы, чтобы улучшить их и развиваться как вид спорта. Мы надеемся, что вы следите за нашими новостями в группе <https://vk.com/orelropeskiipping> во время этого процесса. Если вы не читали его, мы постарались дать подробное объяснение правил в этом документе.

Настоящие Правила вида спорта «Роуп скиппинг спортивная скакалка» (далее - Правила) составлены с учетом правил международных федераций роуп-скиппинга (IJRU), (WJRF), (FISAC-IRSF), (ERSO), являются обязательными для организаций, проводящих соревнования по роуп-скиппингу (спортивной скакалке) на всей территории Российской Федерации.

В правилах освещаются наиболее важные вопросы организации и судейства соревнований по виду спорта «Роуп скиппинг (спортивная скакалка)», работы бригад судей, излагаются права и обязанности участников и лиц, обслуживающих соревнования.

Правила рассчитаны на организаторов соревнований, тренеров, судей, а так же спортсменов.

Правила роуп-скиппинга могут изменяться и дополняться по решению общего собрания аккредитованной в Министерстве спорта РФ Всероссийской федерацией роуп скиппинга (спортивной скакалке)

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

1.1 Спортивные дисциплины вида спорта «роуп скиппинг (спортивная скакалка)»

Соревнования по роуп скиппингу (спортивной скакалке) проводятся в спортивных дисциплинах.

Таблица № 1

ДИСЦИПЛИНЫ ЛИЧНОГО ЗАЧЕТА

№ п/п	Наименование дисциплины	Сокр. название по IJRU	Время дисциплины	Кол-во спортсменов
1	Одиночная скакалка. Скорость Спринт	(SRSS)	1×30 секунд	1
2	Одиночная скакалка. Выносливость Спринт	(SRSE)	1×180 секунд	1
3	Одиночная скакалка. Сила Тройные	(SRTU)	Без лимита времени	1
4	Одиночная скакалка. Индивидуальный фристайл	(SRIF)	0-75 секунд	1

Примечание: Соревнования в тройных прыжках проводятся только для возрастной категории не ниже 12 лет.

Из дисциплин, описанных в таблице 1, для каждого отдельного спортсмена выбираются следующие дисциплины соревнования:

Таблица 2

СОРЕВНОВАНИЯ В ИНДИВИДУАЛЬНОМ ОБЩЕМ ЗАЧЕТЕ

№ п/п	Наименование дисциплины	Сокр. название по IJRU	Время дисциплины	Кол-во спортсменов
1	Одиночная скакалка. Скорость Спринт	(SRSS)	1×30 секунд	1
2	Одиночная скакалка. Выносливость Спринт	(SRSE)	1×180 секунд	1
3	Одиночная скакалка. Индивидуальный фристайл	(SRIF)	0-75 секунд	1

Примечание: один и тот же спортсмен должен участвовать во всех трех дисциплинах, чтобы претендовать на индивидуальное общее зачёте.

Таблица 3

ДИСЦИПЛИНЫ КОМАНДНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ

№ п/п	Наименование дисциплины	Сокр. название по IJRU	Время дисциплины	Кол-во спортсменов
1	Одиночная скакалка. Спринт Эстафета	(SRSR)	4×30 секунд	4
2	Одиночная скакалка. Эстафета Двойные	(SRDR)	2×30 секунд	2
3	Дабл Датч. Спринт Эстафета	(DDSR)	4×30 секунд	4
4	Дабл Датч. Скорость Спринт	(DDSS)	1×60 секунд	3
5	Одиночная скакалка. Парный Фристайл	(SRPF)	0-75 секунд	2
6	Одиночная скакалка. Командный Фристайл	(SRTF)	0-75 секунд	4
7	Дабл Датч. Одиночный Фристайл	(DDSF)	0-75 секунд	3
8	Дабл Датч. Парный Фристайл	(DDPF)	0-75 секунд	4
9	Дабл Датч. Тройной Фристайл	(DDTF)	0-90 секунд	5
10	Китайское колесо. Парный Фристайл	(WHPF)	0-75 секунд	2

Примечание: соревнования в Дабл Датч Тройной Фристайл проводятся только для возрастной категории не ниже 12 лет.

Из дисциплин, описанных в таблице 3 для одиночной скакалки для общего зачёта выбираются следующие дисциплины:

Таблица 4

СОРЕВНОВАНИЯ С ОДИНОЧНОЙ СКАКАЛКОЙ В КОМАНДНОМ ОБЩЕМ ЗАЧЕТЕ

№ п/п	Наименование дисциплины	Сокр. название по IJRU	Время дисциплины	Кол-во спортсменов
1	Одиночная скакалка. Спринт Эстафета	(SRSR)	4×30 секунд	4
2	Одиночная скакалка. Эстафета Двойные	(SRDR)	2×30 секунд	2
3	Одиночная скакалка. Парный Фристайл	(SRPF)	0-75 секунд	2
4	Одиночная скакалка. Командный Фристайл	(SRTF)	0-75 секунд	4

Примечание: Спортсмены из одной и той же команды должны участвовать во всех перечисленных выше дисциплинах, чтобы быть квалифицированными для участия в общем командном зачете.

Из дисциплин, описанных в таблице 4 для командного Дабл Датч общего зачёта выбираются следующие дисциплины.

Таблица 5

ДИСЦИПЛИНЫ В КОМАНДНОМ ДАБЛ ДАТЧ ОБЩЕМ ЗАЧЕТЕ

№ п/п	Наименование дисциплины	Сокр. название по IJRU	Время дисциплины	Кол-во спортсменов
1	Дабл Датч. Спринт Эстафета	(DDSR)	4×30 секунд	4
2	Дабл Датч. Скорость Спринт	(DDSS)	1×60 секунд	3
3	Дабл Датч. Одиночный Фристайл	(DDSF)	0-75 секунд	3
4	Дабл Датч. Парный Фристайл	(DDPF)	0-75 секунд	4

Примечание: Каждый спортсмен команды должен участвовать хотя бы в одной из этих дисциплин.

Таблица 6

КОМАНДНОЕ МНОГОБОРЬЕ

№ п/п	Наименование дисциплины	Сокр. название по IJRU	Время дисциплины	Кол-во спортсменов
1	Одиночная скакалка. Спринт Эстафета	(SRSR)	4×30 секунд	4
2	Одиночная скакалка. Эстафета Двойные	(SRDR)	2×30 секунд	2
3	Дабл Датч. Спринт Эстафета	(DDSR)	4×30 секунд	4
4	Дабл Датч. Скорость Спринт	(DDSS)	1×60 секунд	3
5	Одиночная скакалка. Парный Фристайл	(SRPF)	0-75 секунд	2
6	Одиночная скакалка. Командный Фристайл	(SRTF)	0-75 секунд	4
7	Дабл Датч. Одиночный Фристайл	(DDSF)	0-75 секунд	3
8	Дабл Датч. Парный Фристайл	(DDPF)	0-75 секунд	4

Примечание: Каждый спортсмен команды должен участвовать по крайней мере в одной из 8 дисциплин.

Таблица 7

ДИСЦИПЛИНА КОМАНДНОЕ ШОУ ФРИСТАЙЛ

№ п/п	Наименование дисциплины	Сокр. название по IJRU	Время дисциплины	Кол-во спортсменов
1	Командное Шоу Фристайл	(SCTF)	0-360 секунд	8-20

Примечания:

1. В зависимости от возраста участников, целей и задач соревнований в них могут быть включены и другие дисциплины.
2. Рекорды России регистрируются только в официальных соревнованиях, проводимых под руководством аккредитованной в Министерстве спорта РФ Всероссийской федерации роуп скиппинга (спортивной скакалки):
3. По итогам года могут составляться рейтинги сильнейших спортсменов в России. Для этого учитываются результаты, показанные спортсменами в соревнованиях, включенных в официальный календарь Всероссийской федерации роуп скиппинга (спортивной скакалки).
4. Для отбора спортсменов на различные соревнования, Всероссийская федерация роуп скиппинга (спортивной скакалки) устанавливает нормы и определяет соревнования, на которых эти нормы должны быть выполнены.
5. Соревнования проводятся в каждой дисциплине, только в том случае если есть 3 и более заявок (участников, команд).

1.2 Возрастные группы

Требования к участникам спортивного соревнования по виду спорта роуп скиппинг (спортивная скакалка)

Участники соревнований делятся на следующие возрастные группы (Таблица № 8).

Таблица № 8

Возрастная группа	Кол-во лет	
Дети	7-9	10-11
Юниоры	12-14	15-17
Взрослые	18+	30+

Для участия в спортивных соревнованиях спортсмен должен достичь установленного минимального возраста до даты официального начала соревнования. Максимальный возраст для возрастной группы «юниоры», спортсмен должен достичь в календарный год проведения спортивных соревнований (с 1 января по 31 декабря текущего года).

Для командных соревнований возрастная группа определяется по возрасту самого старшего спортсмена команды.

Это означает, что в командных соревнованиях спортсмены могут участвовать в любых возрастных категориях. Исключение составляет возрастная категория 30+, где все спортсмены должны быть 30+. Спортсмены в возрасте старше 30 лет могут соревноваться в 18+, если они захотят.

В дисциплине Командное шоу Фристайл. Все спортсмены должны быть не моложе 9 лет.

Дополнительное деление на номинации: начинающие и профи.

В соревнованиях возможно использование номинаций: начинающие и профи.

Начинающие - это спортсмены, которые официально занимаются не более 2 лет на момент проведения соревнования.

Профи – это спортсмены занимающиеся официальной более 2 лет на момент проведения соревнования.

1.3 Гендерные категории

Для личных соревнований гендерные категории определяются следующим образом:

- * Женский пол - все женщины.
- * Мужской пол - все мужчины.
- * Смешанная категория – участвуют и мужчины и женщины вместе.

Для командных соревнований гендерные категории определяются следующим образом:

- * Женский пол - все женщины.
- * Мужской пол - все мужчины.
- * Смешанный пол - по крайней мере один мужчина и одна женщина.
- * Любой пол - любая комбинация.

Командное шоу фристайл и соревнования Дабл Датч (5 участников) имеют категорию «любой пол», без каких-либо требования по полу спортсменов. Команда может состоять только из спортсменов одного пола или из спортсмены разного пола.

В случаях:

Если у одной возрастной группы одной гендерной категории достаточно заявок, чтобы провести соревнования (3 и более), а в другой возрастной группе этой же гендерной категории) - нет, то их объединяют вместе. Объединение возможно только в двух ближайших возрастных групп.

Если две разные гендерные категории одной возрастной группы не имеют достаточного количества заявок 3 ((три) и более), то они будут объединены вместе в «смешанный пол».

1.4 Состав команды

Для участия в личных соревнованиях команда может состоять из необходимого количества спортсменов.

Команда, участвующая в любом командном общем соревновании, может состоять из 4, 5 или 6 человек спортсменов. Никакие подразделения не будут создаваться на основе состава команд.

1.5 Соревнований

Соревнования по роуп скиппингу (спортивной скакалке) подразделяются на личные и командные. В личных соревнованиях результаты и места засчитываются каждому отдельному участнику. В командных соревнованиях – только командам.

Соревнования являются официальными, если они включены в календарный план в Федеральный орган исполнительной власти в области ФКиС, органов исполнительной власти субъектов РФ в области ФКиС, органов местного самоуправления в области ФКиС, физкультурно-спортивных организаций, имеющих право присваивать спортивные разряды.

Уровень, ранг, программа и расписание по дням соревнования определяются **Положением** о данном соревновании.

Положение составляется организацией, проводящей соревнования.

В Положение включаются следующие разделы:

1. Цели и задачи;
2. Право на проведение соревнований;
3. Обеспечение безопасности участников и зрителей;
4. Страхование участников;
5. Время и место проведения;
6. Участники соревнований;
7. Программа и расписание по дням;
8. Условия проведения;
9. Определение победителей;
10. Награждение победителей и призеров;
11. Сроки и место подачи заявок на участие в соревнованиях;
12. Условия финансирования.

В официальных соревнованиях, проводимых на территории Российской Федерации могут принимать участие спортсмены мужского и женского пола, прошедшие комиссию по допуску. Условия допуска к соревнованиям определяются Положением и Регламентом соревнований.

Комиссия по допуску утверждается организацией, проводящей соревнования. В комиссию входят: председатель, главный секретарь соревнований, представитель организации, проводящей соревнования. Председателя комиссии назначает главный судья соревнований, который также может сам являться председателем комиссии. Задача комиссии - осуществить допуск к участию в соревнованиях только тех спортсменов, которые четко выполнили все условия Положения о данных соревнованиях.

Обязанности и права участников соревнований:

Спортсмен обязан:

- строго соблюдать положение о соревнованиях, соблюдать настоящие правила, программу соревнований;

- быть корректным по отношению ко всем участникам соревнований и зрителям.

Спортсмен имеет право:

- своевременно получать необходимую информацию о ходе соревнований, программе соревнований, изменениях в программе соревнований;

- обращаться в судейскую коллегию по любому вопросу только через официального представителя своей команды.

Представители команд, тренеры

Посредником между судейской коллегией соревнований и участниками (тренерами) команды является представитель команды.

Если команда не имеет представителя или он отстранен от соревнования, его обязанности выполняет тренер или капитан команды.

Представитель команды не может быть одновременно судьей или врачом данных соревнований.

Представитель команды выполняет следующие функции:

- участвует в проведении жеребьевки;

- участвует в проводимых главным судьей брифингах и совещаниях;

- несет ответственность за дисциплину участников команды, и обеспечивает своевременную явку их на соревнования.

2. ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА

2.1 Общее руководство

Организация, проводящая соревнования назначает Организационный комитет (далее Оргкомитет) и судейскую коллегию.

Оргкомитет наделяется правом решать все вопросы, не входящие в компетенцию Директора (Главного судьи,) турнира, судей или других официальных лиц и давать указания, применительно к любым случаям, согласно этим Правилам.

Проведение соревнований осуществляется Оргкомитетом и главной судейской коллегией. Главная судейская коллегия на соревнованиях включает в себя: Директор (Главный судья), главный секретарь, заместители главного судьи (до 4-х человек).

Спортивное сооружение и техническое оборудование перед соревнованиями должны быть тщательно осмотрены и приняты главным судьей соревнований. В Оргкомитете проводимых соревнований должны быть соответствующие документы, подтверждающие факт приемки спортсооружения перед проведением соревнования.

В случаях, когда представители телевидения используют видеооборудование, оно должно иметь дистанционное управление и не затруднять обзор участникам, а также не должно изменять конфигурацию площадки.

На всех соревнованиях разрешается проводить видео, телевизионную съёмку, фотографировать и брать интервью, только аккредитованным журналистам, операторам, фотографам и только в строго отведённых для этой цели местах.

2.2 Судейская коллегия

Судейская коллегия назначается Оргкомитетом и утверждается проводящей организацией.

В состав судейской коллегии входят: Директор (Главный судья), заместители главного судьи, главный секретарь и его заместитель, секретари, судья-координатор, судьи по технике, судьи по уровню сложности, судьи по презентации, судьи по обязательным навыкам и штрафам старший судья-секундометрист и его помощник, старший судья-счетчик, судьи счетчики судьи-информаторы, судьи по награждению, судьи по допинг контролю.

Количественный состав судейской коллегии определяется организацией, проводящей соревнования. Он зависит от уровня и ранга соревнований, и как минимум в судейскую коллегия (для муниципальных соревнований) должны входить: главный судья, врач, секретарь, старший судья счетчик, судья-счетчик, судья по технике, судья по презентации, судья по уровню сложности, судья по обязательным навыкам и штрафам.

В распоряжение судейской коллегии Оргкомитет выделяет коменданта, врача, рабочих, звукооператора и специалистов по обслуживанию видеозаписывающей аппаратуры (при ее использовании).

Обязанности судьи и кодекс этики

Судьи должны:

- * Убедитесь, что действия спортсменов соответствуют правилам. При выполнении этой задачи судья должен благоприятно отнестись к спортсменам для честной конкуренции.

- * Поддерживать судейскую аккредитацию.

- * Участие в ежегодных судейских семинарах IJRU по повышению квалификации.

- * Смотреть соревнования (видео) или на практике своей местной команды, анализировать их, как если бы вы были судьей.

- * Практиковать работу с счетчиком и выявление вычетов.

- * Быть очень хорошо знакомым и осведомленным обо всех правилах и процедурах, описанных в самой последней книге правил IJRU.

- * Быть уверенным и ответственным на всех судейских должностях, в которых ему предлагается судить.

- * Быть очень хорошо знакомым и уверенным в соблюдении правил соревнований, установленных проводящей организацией и соответствующих IJRU.

* Будьте достаточно знакомы с системой судейства и методом подсчета очков, чтобы иметь возможность записывать результат быстро, а также точно, чтобы организация соревнований проходила четко, гладко.

* Всегда будьте пунктуальны, приятны и вежливы, когда судите.

* Будьте беспристрастны. Избегайте предвзятости при непосредственном знакомстве или подбадривания любого определенного спортсмена или команды.

* Будьте дружелюбны со своими коллегами-судьями, но воздерживайтесь от каких-либо комментариев или обсуждений, пока судите.

* Посещать все заседания судей перед соревнованием, на котором они судят, в соответствии с требованиями директора (главного судьи) соревнования.

* Выглядеть профессионально. В большинстве случаев вам должна быть предоставлена официальная судейская рубашка.

- если нет, судьи должны носить простую черную рубашку без логотипов.

- так же судьи должны носить черные брюки, шорты или юбку, когда судят.

- так же судьи должны убедиться, что нет никаких отметин на любом предмете одежды или на них, что может идентифицировать вас с любой командой или спортсменом.

* Носите спортивную обувь, никаких шлепанцев, сандалий или босых ног.

* Личное использование мобильного телефона не допускается во время судейства. Видеозапись с места судейства запрещена.

* Поведение каждого судьи влияет на отношение общественности ко всем судьям. Поэтому каждый судья должен отстаивать честь, честность и достоинство своей роли.

Директор (Главный судья) турнира

Главный судья должен осуществлять контроль и руководство всеми членами судейской коллегии, утверждать их назначение и инструктировать по всем специальным вопросам или особенностям правил, относящихся к проводимым соревнованиям. Он должен решать все вопросы, возникающие при проведении соревнований, окончательное урегулирование которых не предусмотрено правилами соревнований.

Главный судья должен заблаговременно проверить готовность места проведения соревнования, соответствующего оборудования и инвентаря. Принять меры по обеспечению безопасности участников и зрителей соревнования. Совместно с врачом, комендантом и администрацией спортивной базы он несет ответственность за здоровье участников соревнования (травмы в результате неисправности или непригодности оборудования; нарушения установленного порядка и дисциплины);

Главный судья должен распределить судей по отдельным участкам работы и контролировать выполнение ими своих обязанностей.

Главный судья должен организовать проведение семинара с судьями перед началом соревнования, а также заседания судейской коллегии перед началом и после соревнования и в тех случаях, когда этого требует ход соревнований.

Главный судья должен проверять готовность судейской коллегии к проведению соревнований; перед каждым выполнением прыжков, определив его готовность, давать команду на старт.

Главный судья имеет право:

- вмешиваться в ход соревнований на любом этапе с тем, чтобы они проходили в соответствии с правилами;
- вносить изменения в расписание соревнований, не затрагивающие положение о соревнованиях, если в этом возникла крайняя необходимость;
- отменить или прекратить проведение соревнований, если место, условия, оборудование, инвентарь не отвечают требованиям правил соревнований;
- перемещать судей в ходе соревнований и отстранять от судейства лиц, не справляющихся со своими обязанностями или оказавшихся некомпетентными, а также может назначить дополнительно судей, если сочтет это нужным;
- дисквалифицировать любого участника (команду) за нарушение правил, которое главный судья видел лично, или, когда о нарушении ему сообщили другие уполномоченные на это судьи. Дисквалификация спортсмена (команды) является исключительно прерогативой главного судьи;
- отменить решение судей, если он лично убедится в его ошибочности, а также выносить решения по любому вопросу, по которому мнения судей расходятся;
- выносить решения по всем протестам, относящимся к данным соревнованиям. Если на соревнованиях применяется видеозапись, то главный судья должен использовать ее при каждом сомнительном случае или протесте. Подача протестов возможна:
- при несоблюдении норм и правил проведения соревнований;
- если проведение соревнований и/или безопасность спортсменов ставятся под угрозу прочими условиями;
- против решений судей, кроме тех, которые не были приняты по факту нарушения.

Протест должен быть подан главному судье в письменном виде официальным представителем команды в течение 30 минут после окончания соответствующей дисциплины.

Если условия, вызывающие потенциальный протест, стали известны до начала выполнения участником дисциплины, то протест должен быть подан до стартового сигнала.

Дисквалифицировать от дальнейшего участия в соревновании спортсмена, не явившегося на старт или церемонию награждения без уважительной причины.

После окончания соревнования главный судья обязан в однодневный срок написать отчет и в трехдневный срок оформить протоколы соревнования и выставить их в открытом доступе.

После окончания соревнования все судьи успешно отсудившие получают оценку и справку о судействе.

Заместители главного судьи

Заместители главного судьи работают по его указаниям; в отсутствие главного судьи один из них заменяет его.

Судья-информатор

Судья-информатор должен прибыть заранее и удостовериться в исправности аппаратуры, ознакомиться с правильным произношением имен спортсменов, тренеров, официальных лиц и т.д. Судья-информатор должен хорошо знать и правильно произносить имена, фамилии, названия организаций, команд, клубов и аббревиатур. Судья-информатор должен присутствовать на разминке, напоминая участникам о предстоящих процедурах и т.д.

Судья-информатор должен иметь в своем распоряжении стартовые протоколы, программу, расписание и перечень специальных объявлений. Судья-информатор должен проверить присутствие приглашенных официальных лиц и быть уверенным, что национальные гимны готовы и будут исполнены в нужной последовательности.

Судья-информатор должен объявлять участникам и зрителям программу и порядок проведения соревнования, информировать о результатах соревнования, представлять участников зрителям. При дисквалификации, судья-информатор должен на судейском бланке проставить время объявления дисквалификации. Тексты объявлений судьи-информатора должны быть согласованы с главным судьей.

Без разрешения главного судьи-информатор не должен делать каких-либо объявлений, не относящихся к ходу соревнования.

Судья-информатор должен быть постоянно готовым и способным быстро изменить атмосферу соревнования. На протяжении всего соревнования информатор должен поддерживать интерес и внимание спортсменов и зрителей. Это может быть достигнуто своевременными объявлениями, информацией или восторженными описаниями хода соревнования. Судья-информатор должен хорошо знать существующие рекорды и быть способным быстро объявить, если существует возможность того, что может быть установлен новый рекорд.

В отсутствие на соревновании судьи-координатора, судья-информатор должен контролировать соблюдение утвержденного регламента соревнования.

Все официальные результаты не должны объявляться, пока они не появятся на табло, но информатору нужно скоординировать время объявления результатов так, чтобы это не входило в противоречие с процедурой старта следующего выступления. Время объявлений должно быть оговорено, чтобы не нарушать график стартов. Если возникли какие-либо проблемы, следует немедленно позвать главного судью.

Судья-информатор должен говорить ясно, медленно и правильно произнося имена. Правильно объявить спортсмена, его национальность или принадлежность к какой-либо организации (команде, клубу), так же важно, как и объявить правильный результат и место. Судье-информатору всегда следует делать паузы для выплескивания эмоций зрителями. Судья-информатор никогда не должен высказывать недовольства какими-либо аспектами соревнования.

Судья-информатор должен придерживаться установленного порядка при проведении процедуры награждения. Обязанность судьи-информатора - информировать всех о ходе соревнований в приятной и учтливой манере. Это трудная работа, но необходимая для того, чтобы хорошо провести соревнования. Микрофон должен быть отключен, когда не делается никаких объявлений. Судье-информатору следует строго придерживаться утвержденного сценария.

Судьи по награждению

Судьи по награждению в соответствии с положением о данных соревнованиях должны готовить необходимую атрибутику для награждения (флаги команд-участниц, дипломы, медали, жетоны и т.п.), проверить готовность пьедестала почета и флагштоков, а также необходимых фонограмм у звукооператора, поддерживать связь с секретариатом, судьей-информатором, судьей-координатором, звукооператором, комендантом. Один из судей по награждению назначается старшим.

Судья по допинг контролю

Судья по допинг контролю должен в соответствии с регламентом забора проб вручать карточки-извещения участникам, назначенным на допинг-контроль.

Врач соревнования

Врач соревнования несет ответственность за здоровье участников во время соревнования.

Врач соревнования должен:

- участвовать в работе мандатной комиссии, проверяя наличие в именных заявках визы врача о допуске участников к соревнованию;
- осуществлять медицинское наблюдение за участниками в ходе соревнования;
- давать заключение о возможности или невозможности продолжения спортсменом соревнования в случае травмы или его болезни;
- обеспечивать своевременное оказание медицинской помощи;

- заполнять, по окончании соревнования, раздел отчета главного судьи о медицинском обеспечении.

Комендант соревнования

Комендант соревнования совместно с администрацией спортивной базы отвечает за своевременную подготовку мест соревнования. Он должен подготовить места для спортсменов, судей и зрителей, обеспечив их всем необходимым, по указанию главного судьи, а также обеспечить выполнение работ по соответствующему художественному оформлению спортивного сооружения.

Комендант соревнования несет ответственность за соблюдение мер безопасности для участников, судей и зрителей соревнования, направленных на предупреждение заболеваний, травм и несчастных случаев, связанных с нарушениями установленного порядка и дисциплины и т.д.

Комендант во время соревнования обязан находиться вблизи от места проведения выступлений и быть готовым для выполнения заданий главного судьи (его заместителя).

Главный секретарь, заместитель главного секретаря и секретари

Главный секретарь должен вести протоколы заседаний судейской коллегии, готовить все материалы и документацию для проведения соревнования (принять заявки, провести жеребьевку участников, подготовить стартовый протокол, выпускать текущие и итоговые результаты соревнования, составлять технический отчет о соревновании).

Главный секретарь несет ответственность за правильное оформление документации соревнования. С разрешения главного судьи он может давать информацию о соревновании представителям средств массовой информации.

Главный секретарь должен распределить секретарей по участкам работы и совместно со своим заместителем руководить их работой.

Главный секретарь несет ответственность за контроль результатов.

Секретари должны вносить результаты в официальные формы, вести списки вновь установленных рекордов и в случае необходимости вести подсчет очков.

Об изменениях в стартовом протоколе или итоговых результатах главный секретарь должен немедленно уведомить главного судью и соответствующие судейские бригады.

Главный секретарь принимает всю необходимую документацию, касающуюся участников соревнования только от официальных представителей команд.

Судейские бригады

Минимальное количество судей, требуемое для любого мероприятия, подробно описано ниже с рекомендуемым числом в скобках.

Соревнования по дисциплинам скорости, силы и выносливости

- 1 (один) Старший судья – подсчитывает кол-во прыжков, фальстарт, выход за площадку, объявляет средний результат спортсмену, записывает результаты в протокол.

- 2 (два) Судьи скорости – подсчитывают кол-во прыжков, фальстарт, выход за площадку, может быть назначен судьей для поднятия флага готовности площадки.

Соревнования по дисциплине фристайл

Презентация:

- 2 (два) судьи – оценивают презентацию технику выполнения навыков и зароны.

- 2 (два) судьи - оценивают зрелищность, музыкальность и повторяемость элементов.

Навыки:

- 2 (два) судьи – считают выполнение обязательных навыков, зароны и нарушения времени и выходы за площадку.

- 3 (три) судьи – оценивают уровни сложность навыков.

Соревнование по дисциплине командное шоу фристайл

Презентация:

- 3 (три) судьи – оценивают презентацию техника выполнения элементов,

- 3 (три) судьи – оценивают презентацию, как развлечения и хореографию.

Навыки:

- 3 (три) судьи - оценивают обязательные дисциплины, зароны и нарушения.

- 5 (пять) судей – оценивают уровни сложности навыков.

3. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО РОУП-СКИППИНГУ (СПОРТИВНОЙ СКАКАЛКЕ)

3.1 Площадка

Пол площадки для соревнований по роуп скиппингу (спортивной скакалки) должен быть высококачественным, деревянным (паркет) пружинным или мягким специальным спортивным покрытием.

Все зоны соревнований должны измеряться от внешнего края границы.

Границы соревновательной зоны должны быть обозначены четкими линиями. Цвет этих линий должен отличаться от цвета пола и других ранее существовавших меток на полу.

Допускается несколько площадок для участия нескольких спортсменов одновременно.

Между каждой площадкой соревнований должно быть 2-метровое расстояние.

Площадка для скорости, силы и выносливости как в личных, так и командных дисциплинах представляет собой площадку – квадрат размером 5×5 метров. Разметка на 6 площадок (см. Приложение 1).

Площадка для Фристайла представляет собой квадрат размером 12×12 метров.

Площадка для командного шоу фристайла будет зависеть от спортивного сооружения, от размера спортивной площадки, рекомендуемый минимум 16×24-метров. Доступная площадь должна быть сообщена заблаговременно.

Зона, отведенная для судей находится на расстоянии 0,5 м от границы площадки. Места для зрителей должны быть расположены, по крайней мере, не менее чем 1 метр за границей площадки и не менее 3 метров за зоной судей.

Зона, отведенная для тренера имеет размер 1x1 метр и одна из четырех сторон тренерской зоны должна быть частью стороны площадки для фристайла или скорости. Тренерская зона не должна закрывать обзор судьям или камерам видеоповтора. Тренер, занимающий эту зону, должен уважать всех соревнующихся, а также судей и других сотрудников и не покидать свое место во время проведения соревнования в дисциплине. Лицам, находящимся в этой зоне, **НЕ РАЗРЕШАЕТСЯ ФОТОГРАФИРОВАТЬ**.

3.2. Порядок выхода спортсмена (команды) на площадку.

Очередность выхода на площадку по всем дисциплинам определяется жеребьевкой. В финальных турах очередность выхода на площадку по возможности определяется обратным порядком от занятых мест после отборочного тура.

Медицинское обслуживание участников соревнований не является основанием для изменения выхода на площадку.

Если спортсмен / команда не появляется на площадке для соревнований в течение 1 минуты после вызова, то это считается снятием его (её) с соревнования по данной дисциплины.

Выход на площадку это обязанности спортсменов и тренеров, чтобы соревнование продолжалось без остановок, даже если соревнования проходят с опережением запланированного графика.

Заболевшие, травмированные, опоздавшие, а также пропустившие какую-либо дисциплину спортсмены не получают возможности выступить повторно. В случае необходимости тренеры могут произвести замены в своих командах. В этом случае они должны незамедлительно оповестить об этом главного судью в письменном виде.

3.3 Проверка сертификатов (приглашения)

Спортсмены должны предъявить сертификаты (приглашения) выданные организаторами соревнования, главному судье или

непосредственно судье, работающем на соревновании, перед участием в любой дисциплине.

3.4 Использование скакалок

Спортсмены могут пользоваться скакалками любой длины и любого типа при условии, что они могут самостоятельно (без посторонней помощи) ими пользоваться.

Прикреплять скакалки или ручки к телу любым способом **ЗАПРЕЩЕНО**, а также не допускается использования любых подпорок (опорных устройств), матов, батутов и другого инвентаря, так как это может дать спортсмену преимущество перед другими спортсменами во время выступления.

Количество скакалок, разрешенных на поле соревнований, ограничено во всех соревнованиях, кроме командного шоу фристайла.

Для дисциплин одиночной скакалки и китайского колеса число скакалок не должно быть больше чем число спортсменов на площадке. Для Дабл Датч максимум один комплект скакалок (Комплект составляют 2 скакалки). Исключения из этого правила могут быть сделаны в случае перепрыжки (2 попытки), как подробно описано в судейской книге.

3.5 Форма спортсменов

Во время соревнований спортсмены могут носить любую спортивную одежду. Настоятельно рекомендуется, чтобы члены одной команды имели единую форму, так как это придаёт им вид профессиональной команды и готовности к соревнованиям.

В командном шоу фристайл и Дабл Датч спортсмены могут быть одеты в костюм, оптимально соответствующий музыке или хореографическому замыслу.

Во всех дисциплинах соревнований обязательно ношение спортивной обуви. **ЗАПРЕЩАЕТСЯ** носить сандалии, сланцы, туфли на каблуках и т.д., а также выступать босиком.

Если спортсмен теряет обувь во время дисциплины, никаких навыков не будет учитываться, пока спортсмен не наденет свою обувь.

Спортсмены сами несут ответственность за завязывание шнурков на обуви. Если во время выступления развяжется шнурок, скиппер может завершить выступление с развязанным шнурком. Судьи не будут прерывать выступление спортсмена из-за развязанного шнурка.

Аксессуары для волос и очки должны быть надежно закреплены. Участники соревнований не получают вторую попытку в случае, если им помешают собственные аксессуары для волос. Если аксессуар для волос упадет на зону выступления другой команды или другого спортсмена, то спортсмен или команда, чей аксессуар упал, будет оштрафована за нарушение «выход за пределы площадки».

Ювелирные изделия допускаются по усмотрению спортсмена и на свой страх и риск.

3.6 Общие запреты

Во время соревнования запрещается жевать жвачку. Эта мера принята как в гигиенических, так в целях безопасности.

Спортсменам и тренерам запрещается каким-либо образом выходить за пределы выделенного пространства (например, перемещать ограждение, прикреплять клеящуюся ленту к полу и т.д.).

4. ПРАВИЛА ПО ДИСЦИПЛИНАМ

4.1 Правила по дисциплинам скорости, силы и выносливости

Для всех дисциплин скорости, силы, выносливости скакалка должна вращаться только вперед.

Для скорости и выносливости в Дабл Датч скакалки должны вращаться следующим образом: правой рукой против часовой, а левой рукой по часовой стрелке.

Для всех дисциплин в скорости спортсмены должны использовать «спринт» (бег на месте). Одна скакалка должна проходить под ногой для каждого прыжка. При этом должны чередоваться правая и левая ноги. Для каждого чередующегося прыжка должно быть совершено одно вращение скакалкой.

Для дисциплин в двойных или тройных прыжках на одиночной скакалке спортсмены должны одновременно отталкиваться двумя ногами и приземлять на две ноги одновременно.

Между приземлениями скакалка должна проходить вокруг тела два или три раза.

«Бег на месте» (поочередное опускание ног на землю) при выполнении двойных прыжков не допускается.

Допускается любое исходное положение при условии, что скакалка не начинает двигаться выше головы спортсмена раньше звукового сигнала, обозначающего старт или смена.

К каждому соревнующемуся в скорости спортсмену будут прикреплены судьи (согласно п. 2.2), замеряющих количество прыжков в данную единицу времени.

Судьи считают прыжки **ПРАВОЙ** ногой. В случае остановки скакалки («зарона»), если судья выполнил нажатие счетчика, то судья должен пропустить следующий за ним прыжок правой ногой, чтобы выровнять счет.

4.2 Официальные треки

Во время соревнований будет использоваться официально принятый IJRU компакт диск с треками определения времени. Временные отрезки будут объявляться в следующем формате:

Длительность времени измеряется относительно начала стартового сигнала в начале трека и до начала другого звука.

Стартовый звуковой сигнал определяется как волна на частоте 578,3 Гц, это corelates делает D5 в стандартной настройке (A =440 Гц) воспроизведение в течение 0,350 секунды.

Смена - звуковой сигнал определяется как волна на частоте 493,9 Гц, это соответствует B4 в стандартной настройке (A =440 Гц) воспроизведение в течение 0,350 секунды.

Старт

Все дорожки времени скорости, силы и выносливости должны начинаться следующим образом:

«Имя дисциплины» - «время дисциплины» - «1.000 секунд тишины» - «Судьи готовы?» - «0.500 секунд – «молчание» - «Спортсмены готовы?» - «0.500 секунд тишины» - установить «0.500 секунд тишины» - «СТАРТ ПИИП»/ Где «время дисциплины» определяется как [«N»] «Время» секунд», где [«N» время Смена] требуется только в том случае, если дисциплина проводится в эстафетном режиме. (Например: «четыре по тридцать секунд» или «сто восемьдесят секунд») все определения времени в представлении события проходят в секундах.

«Имя дисциплины» указывается так, как определено в разделе Дисциплины роуп скиппинга.

Для соревнований по фристайлу, после того, как спортсмен был представлен, его музыка начнется после короткой паузы.

Смена в дисциплинах - эстафетах

Когда определенное количество времени прошло с начала предыдущей смены / Смена-звуковой сигнал звучит каждый раз, как заканчивается время предыдущего спортсмена и начинается следующего.

Завершение дисциплины. Стоп

Когда определенное количество времени прошло с начала предыдущей смены / Смена-звуковой сигнал и дисциплина должна остановиться, то должен прозвучать звуковой сигнал (Стоп) или «ПИИП».

Условные обозначения времени

Для скоростных и дисциплин эстафет, где каждый отрезок времени дисциплины короче или равен 60 секундам в продолжительности должны быть временные отрезки озвученные каждые 10 секунд в виде «10 секунд», где количество секунд, прошедших с момента предыдущей смены / смены-звуковой сигнал.

Для скоростных и дисциплины эстафет, где каждый отрезок времени дисциплины длится более 60 секунд, озвучивается время отрезков

прохождения каждые 60 секунд в виде например «1 минута», где «минут» - это количество минут, прошедших с момента последнего сигнала старта / смены. В дополнение к этому есть дополнительные отрезки времени каждые 15 секунд в виде «15, 30, 45 секунд», где «секунд» - это число секунд, прошедших с момента предыдущего сигнала старта / смены или минутного отрезка времени.

Разрешается использовать:

- начальные объявления времени со слов: «**Judges are ready, Jumpers are ready, Set, Peep**» («Судьи готовы, скипперы готовы, внимание, Пиип»)). Окончание временного отрезка состязание обозначается гудком (звуковым сигналом).

- Для дисциплин в скорости с одиночной скакалкой в форматах 1x30 сек., 2x30 сек. и 4x30 сек. на диске будут отмечаться каждые 10 секунд заданного времени. В парных и командных дисциплинах на диске будут даваться указания о смене партнеров («**switch**») каждые 30 секунд.

- Для дисциплины выносливость с одиночной скакалкой в формате 1x180 сек. на диске будут отмечаться каждые 15 секунд заданного времени.

- Для дисциплины в формате Дабл Датч скорость 4x30 сек. на диске будут отмечаться каждые 10 секунд, и каждые 30 секунд будет даваться сигнал о смене партнеров.

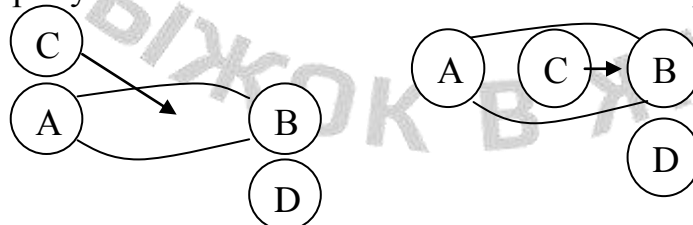
4.3 Особые правила для дисциплины Скорость Дабл датч 4x30 секунд

Для дисциплины в формате Дабл Датч скорость 4x30 сек. действуют следующие правила:

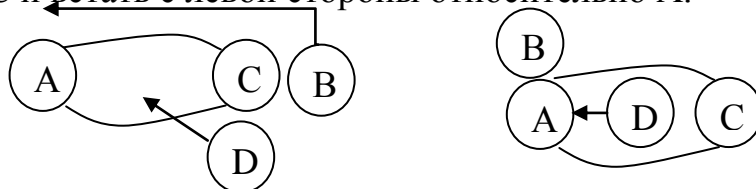
- Для дисциплины Дабл Датч скорость 4x30 сек. допускается одновременное присутствие только одного спортсмена внутри скакалок. Спортсмен должен выйти из скакалок до того, как его сменит партнер.

Для переходов в командной дисциплине 4x30 секунд Дабл Датч (DDSR) необходимо соблюдать следующий порядок смены и прыжков:

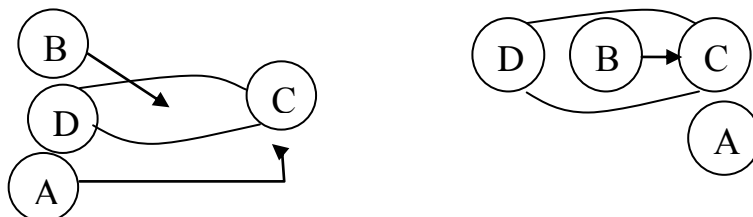
1) А и В вращающиеся, С по сигналу «Старт» заходит прыгает и смотрит лицом в сторону В. В этот момент D стоит с левой стороны от В лицом к А.



2) После сигнала «Смена» С меняет В, а D в этот момент входит прыгать поворачиваясь лицом к А. В пока прыгает D должен обойти с правой стороны С и встать с левой стороны относительно А.



3) По сигналу «Смена» D меняет A, B входит прыгать, а C должен обойти с правой стороны D и встать с левой стороны относительно D



4) По сигналу смена B меняет C, а A входит и прыгает лицом к D.



Судьи не должны считать прыжки, если не выполняются смены в установленном данным образом порядке. Если участник забыл перестроится, судьи не могут ему подсказать. Они просто перестают считать.

4.4 Тройные прыжки без учета времени

В дисциплине по тройным прыжкам скипперы осуществляют последовательные тройные прыжки до «зарона» (остановка скакалки) или до того момента, когда они сами захотят прерваться.

- Для этого состязания не существует замеров времени, однако для начала выступления спортсмены услышат сигнал **“Judges are ready, Jumpers are ready, Set, Peep”**, записанный на диске.

Однако, если спортсмен не начал выполнять дисциплину после 30-секундного вызова по вине не готовности судей, то спортсмену разрешается начать сразу после готовности судей, даже если это произойдет после 30-секундного вызова.

Тройные прыжки, судьи подсчитывают каждый прыжок, где обе ноги приземляются одновременно после того, как скакалка трижды проходит под ногами, одновременно совершая три вертикальных оборота вперед вокруг туловища спортсмена.

После того, как спортсмен завершил тройные прыжки, судьи прекращают подсчет, когда спортсмен либо останавливается, либо выполняет промах («зарон»), или выполняет любой другой прыжок, кроме тройного.

Если спортсмен завершит выступление до завершения 15 тройных прыжков, то у него будет еще одна попытка для выполнения этой дисциплины сначала. Если спортсмен решит продолжить вторую попытку, предыдущий результат будет аннулирован и спортсмен будет засчитан результат второй попытки.

Спортсмену для подготовки ко второй попытке дается 30 секунд. После этого времени спортсмен больше не имеет права начинать данную дисциплину.

Время, которое судьи берут, чтобы подготовиться или сбросить свои счетчики, не засчитывается в 30 секунд, которые даются для подготовки спортсмену.

4.5 Фальстарты

4.5.1 Фальстарт в одиночных соревнованиях

Фальстарт фиксируется судьями, если скакалка спортсмена начинает вращение выше головы до стартового сигнала.

Фальстарт приводит к вычету из итогового результата 10 прыжков.

Все судьи должны следить и сообщать о фальстарте старшему судье после выполнения спортсменом дисциплины. Если большинство судей согласилось, что фальстарт произошел у спортсмена, только в этом случае из итогового результата вычитают 10 прыжков.

Если происходит фальстарт, все судьи по-прежнему обязаны считать прыжки, которые выполняет спортсмен.

4.5.2 Фальстарт в командных соревнованиях

В командных соревнованиях скорости или двойных фальстарт фиксируется:

- если скакалка спортсмена начинает вращение (проходит над головой) до сигнала «Старт!»;
- если скакалка спортсмена начинает вращение (проходит над головой) до сигнала «Смена!»;
- если спортсмен в Дабл Датч берет скакалки у вращающего или входит в скакалки прыгать до сигнала «Смена!».

За каждый фальстарт из итогового результата вычитается 10 прыжков.

Все судьи должны следить и сообщать о фальстарте старшему судье после выполнения спортсменами дисциплины. Если большинство согласилось, что произошло N количество фальстартов, только в этом случае из итогового результата вычитают количество фальстартов умноженных на 10 прыжков.

Во время командных дисциплин скорости с одиночной скакалкой или дабл датч, когда звучит сигнал «Смена», судьи перестают считать, до тех пор, пока следующий спортсмен не начнет выполнять упражнение, только после этого они продолжают счет. После звукового сигнала «Смена» предыдущий спортсмен не штрафуются и у него не засчитываются прыжки.

4.5.3 Выход из зоны площадки

Выход из зоны площадки фиксируется судьями тогда, когда любая часть тела спортсмена покидает границы площадки (квадрат), предназначенные для его выступления или его команды, старший судья площадки дает спортсмену указание вернуться в надлежащее место и продолжить выступление. Как только спортсмен покидает зону площадки (квадрат), то судьи должны прекратить счет прыжков, до тех пор, пока участник не войдет в зону площадки (квадрат).

Спортсмен не может получить дополнительное нарушение зоны выхода границы (квадрата), пока он не совершил очередной прыжок в пределах зоны соревнований.

Если нарушение зоны площадки мешает, препятствует или препятствует скакалке (скакалкам) соперника / команды, то старший судья назначает вторую попытку пострадавшему спортсмену / команде. Пострадавший спортсмен / команда может решить: выбрать вторую попытку или оставить свой текущий результат. Для этого они должны уведомить старшего судью о их решение, прежде чем покинуть соревновательную площадку.

4.5.4 Предварительный результат

Спортсмен / команда имеют право на предварительный средний результат.

Озвучить средний результат имеет право только старший судья.

Результаты как минимум двух судей должны различаться не более чем на 5 (пять) прыжков. В противном случае старший судья данной площадки должен оповестить о случившемся Директора (Главного судью) турнира, после чего спортсмену будет предоставлено право на дополнительную попытку.

Если у судьи, оценивающего дисциплины скорость, сила, выносливость, наблюдаются повторяющиеся проблемы с точностью, в состязание может быть введен четвертый судья.

Не допускаются никакие изменения в принципах судейства и проведения соревнований в зависимости от репутации спортсмена или команды или по каким-либо иным причинам.

4.6 Видеоповтор

Видеокамера может быть предоставлена для каждой площадки скорости, силы и выносливости, чтобы обеспечить пересчет из-за неточного подсчёта.

Если старший судья площадки уведомил Директора (Главного судью) турнира о неточном результате судей, а Директор (Главный судья) турнира уведомит тренера или представителя команды, который присутствовал в тренерской зоне, в этом случае видеозапись обслуживающая данную площадку будет автоматически пересчитана на более медленной скорости дополнительной судейской бригадой.

Если во время дисциплины в тренерской зоне никого не было, то уведомление получает главный тренер команды или глава делегации.

Дисциплина будет пересчитана с площадки соревнований, пока соревнования продолжается. После того, как судьи, которые пересчитывают дисциплину, получают счет в пределах 3 прыжков, этот счет будет использоваться для окончательного расчета общего счета скорости, и

Директор (Главный судья) турнира уведомит тренера или представителя команды о новом счёте.

Если спортсмен(ы) или тренер загораживают обзор камеры и пересчет невозможен, то спортсмены не получают вторую попытку и получают счет, первоначально подсчитанный судьями на данной площадке.

Если организаторы соревнований не установили видеокамеры на площадках, то запись сделанная тренером или представителям команды, находящимися вне тренерской зоны может быть использована для пересчета, но возможность эта дается в течении 30 минут после выступления спортсмена (команды).

4.7 Расчёт результатов в скорости, силе и выносливости

4.7.1 Вычисление среднего значения

Если два судьи, которые судят одну и ту же категорию, то два их результата усредняются.

Например:

Судьи	Результат
Судья 1	112
Судья 2	114

Средний результат считается: $\frac{112+114}{2} = 113$

Если есть три судьи, которые судят одну и ту же категорию, то два ближайших результата усредняются, если результаты равны разнесенное преимущество переходит к спортсмену, и два более высоких результата усредняются.

Например:

Судьи	Результат
Судья 1	112
Судья 2	114
Судья 3	118

Поскольку результаты судей 1 и 2 находятся ближе (разница в 2 прыжка), чем судьи 2 и 3 (разница в 4 прыжка), то усредняются результаты судей 1 и 2.

Средний результат считается: $\frac{112+114}{2} = 113$

Аналогичная ситуация

Судьи	Результат
Судья 1	112
Судья 2	115
Судья 3	118

Так как результаты судей 1 и 2 имеют разницу в 3 прыжка, так же как и результаты судей 2 и 3 в 3 прыжка, то в этом случае мы берем 2 более высоких результата, а именно результаты 2 и 3 судьи

Средний результат считается: $\frac{115+118}{2} = 116,5$

Если четыре или более судей, которые судят одну и ту же категорию, то в этом случае самый высокий и самый низкий результат отбрасываются, а оставшиеся результаты усредняются.

Если 5 судей:

Судья	Результат
Судья 1	112
Судья 2	115
Судья 3	118
Судья 4	119
Судья 5	121

Судья 1 и судья 5, у которых самый низкий и самый высокий результат, отбрасываются, следовательно остаются судьи 2, 3 и 4, результаты которых затем усредняются:

Средний результат считается: $\frac{115+118+119}{3} = 117,33$

4.7.2 Округление среднего результата

Результат / итоговая оценка называемая () получается путем умножения оценки сложности () на оценку презентации (), на оценку штрафов (), на оценку обязательных элементов () и на оценку повторяющихся навыков (U).

Все переменные вычисляются без применения округления, за исключением переменных с заглавной буквой и функции (, , , , , ()), который округляется до двух знаков после запятой.

4.7.3 Итоговый результат в дисциплинах скорости, силы и выносливости

Результаты каждого судьи усредняются в соответствии с разделом 4.7.1

Это среднее значение называется .

Фальстарт в начале дисциплины или и фальстарт на смене спортсменов дают вычет - 10 прыжков за каждый фальстарт. Окончательный результат составляет среднее значение из двух ближайших оценок судей минус штрафы за фальстарт (ы).

Сумма фальстарта на старте и фальстартов на смене спортсменов по сообщению старшего судьи суммируется, это называется . (= (+ h)

Итоговый результат, называемый , получается путем вычитания штрафа () из (a). $R = (a) - ()$

Пример: средний результат $a=117,33$, а фальстарт на старте и на смене $m=10+10=20$. Итоговый результат: $R=117,33-20=97,33$

4.8 Расчёт результатов во фристайле

Результат / итоговая оценка фристайла называемая () получается путем умножения оценки сложности () на оценку презентации (), на оценку штрафов (), на оценку обязательных навыков () и на оценку повторяющихся навыков (U).

$$R=D*P*M*Q*U$$

Расчет для каждой из этих оценок описан в следующих разделах.

Сложность (D)

В оценке «Сложность» нет максимального балла. Оценка «Сложности» - это сумма общих баллов за каждый навык выполняется в обычном режиме.

Каждый раз, когда навык успешно выполняется, Уровень этого навыка добавляется к оценке «Сложности».

Баллы за уровень «Сложности» навыка можно рассчитать по следующим формулам где (x)-уровень навыка () = $0,1 \times 1,8^x$ () округлено до двух знаков после запятой. Однако навык 0-го уровня всегда стоит 0 баллов.

Значения баллов за навык:

Уровень навыка	0	0.5	1	2	3	4	5	6	7	8
Баллы	0.00	0.13	0.18	0.32	0.58	1.05	1.89	3.40	6.12	11.02

Итоговая оценка каждого судьи по «Сложности» будет рассчитываться путем умножения количества завершенных навыков спортсменом(ами) умноженных на соответствующий уровень сложности навыка.

(Например, если спортсмен завершил 10 навыков 1 уровня, то он получает 1,8 балла, так как $10 \times 0,18 = 1,8$).

Затем, общее количество очков для каждого уровня складываются вместе, чтобы получить общий балл «Сложности» для этого судьи.

Например, если спортсмен завершил 10 навыков 1 уровня, 10 навыков 2 уровня и 10 навыков 3 уровня, итоговый результат для спортсмена от данного судьи будет равняться 10,8 баллов:

$$(10 \times 0.18 + 10 \times 0.32 + 10 \times 0.58 = 1.8 + 3.2 + 5.8 = 10.8 \text{ баллов}).$$

Оценка каждого судьи «Сложности» рассчитывается путем умножения количества навыков (n_x), умноженных на уровень сложности навыка L_x , который поставил данный судья.

Итоговый результат для каждого уровня (так называемый S) будет рассчитываться по формуле:

$$S_{0.5} = L_{0.5} * n_{0.5}$$

$$S_1 = L_1 * n_1$$

$$S_2 = L_2 * n_2$$

$$S_x = L_x * n_x$$

Итоговая сумма уровня сложности одного судьи (называется d_j , где j – это номер судьи, то есть (судья 1 называется 1, судья 2 называется 2 и т. д.)) и считается по формуле:

$$d_1 = \sum_{n=1}^x S_{0.5} + S_1 + S_2 + \dots + S_x$$

Все оценки судей по сложности затем усредняются в соответствии с разделом 4.7.1, результат называется D.

Презентация (P)

Оценка «Презентации» будет умножена на оценку сложности, которая может повысить или понизить общую итоговую оценку фристайла.

Расчёт. Оценка «Презентации» может повлиять на итоговую оценку фристайла в диапазоне от +35% до -35%.

Оценка «Презентации» разбивается на три категории по значимости следующим образом:

- * Техника: от 50% до 35%
- * Зрелищность: от 25% до 35%
- * Музыкальность: от 25% до 35%

Другими словами, диапазон от $\pm 35\%$ может быть разбит на три диапазона:

- * Техника: $\pm 17,5\%$
- * Зрелищность: $\pm 8.75\%$
- * Музыкальность: $\pm 8.75\%$

Чтобы вычислить оценку «Презентации», для этого оценки судья использует следующие метки «-» (минус) - это отрицательное значение этой категории (-1), «V» - это (0) для этой категории и «+» - это положительное значение для этой категории (+1).

В рамках каждой категории средние значения баллов для всех судей усредняются в соответствии с раздел 4.7.1.

Затем все категории складываются вместе для окончательной итоговой оценки за «Презентацию».

Оценка «Презентации» может повлиять на оценку сложности с общим коэффициентом $p = 35\% = 0.35$.

В категория «Техника» может повлиять на результат с коэффициентом $p = \frac{1}{2} F_T$.

В категории «Зрелищность» могут повлиять на результат с коэффициентом $p_{З} = \frac{1}{4} F_T$

В категории «Музыкальность» может повлиять на результат с коэффициентом $p_{М} = \frac{1}{4} F_T$

Баллы в каждой категории («Техника», «Зрелищность», «Музыкальность») для каждого судьи рассчитывается по шкале от «-1» до «1», как T, З, М путем усреднения символов, которые судья дал в этой категории:

- где «-» стоит «-1», (количество отрицательных оценок, выставленных судьей за конкретную категорию и называется x , где x -Т, З или М, по категории);

- где «✓» стоит «0» (Несмотря на это, эти оценки важны, поскольку они являются частью среднего и приближают оценку к среднему значению; количество галочек, поставленных судьей, называется $n_{x,check}$);
- где «+» стоит «+1» (сумма положительной отметки, поставленная судьей, называется $n_{x,plus}$).

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

Средние баллы всех судей по каждой категории затем усредняются как J_T , J_Z и J_M путем усреднения для всех судей, которые судили эту категорию в соответствии с разделом 4.7.1

Для расчета коэффициента умножения, который будет использоваться для расчета итогового балла, средние значения J_T , J_Z и J_M умножаются на их соответствующий коэффициент a_T , a_Z и a_M и добавляются к 1, это называется **P**.

$$P = 1 + (a_T * J_{T,avg} + a_Z * J_{Z,avg} + a_M * J_{M,avg})$$

Оценка каждой из трех категорий «Презентации» для отдельного судьи рассчитывается следующим образом:

$$\frac{n_{x,minus} * (1 - F_{п.к}) + n_{x,check} + n_{x,plus} * (1 + F_{п.к})}{n_{x,minus} + n_{x,check} + n_{x,plus}}$$

Затем эти баллы усредняются по категориям в соответствии с разделом 4.7.1, средние значения суммируются, это называется **P**.

Штрафы (M)

Судья считает обязательные элементы и зароны. Затем это количество усредняется. Каждый промах будет принимать 2,5% от общей оценки фристайла.

Судьи презентации спортсмена подсчитывают некоторые дополнительные вычеты, которые являются временем и пространством нарушения, которые вычисляются и усредняются отдельно и добавляются к среднему количеству заронов чтобы определить конечное значение вычета.

Каждый вычет (промах, нарушение времени, нарушение пространства) может повлиять на оценку с коэффициентом $= 2,5\% = 0,025$

Среднее количество заронов, зафиксированных обязательных элементов судьями рассчитываются в соответствии с разделом 4.7.1 Это среднее значение называется $J_{п.к}$ и округляется до целого числа, в фактор $F_{п.к}$ затем умножается $J_{п.к}$, результат называется $F_{п.к}$. ($F_{п.к} = J_{п.к} * []$)

Среднее количество дополнительных нарушений (время выступления до 45 секунд и после 75 секунд и зона площадки соревнований), зафиксированных подсчитывает судья и называется $J_{п.к}$ -это среднее значение также округляется до целого числа, фактор $F_{п.к}$ затем умножается $J_{п.к}$ результат называется $F_{п.к}$. ($F_{п.к} = J_{п.к} * []$).

Зароны ($J_{п.к}$) и нарушения ($J_{п.к}$), суммируются и вычитаются из 1, такой результат называется $F_{п.к}$.

$$F_{п.к} = 1 - (J_{п.к} + J_{п.к})$$

Повторяющиеся навыки (U)

Во фристайле судья «Презентации» подсчитывает повторные навыки, они усредняются, чтобы получить количество повторные навыки. Каждый повторенный навык будет принимать 1.25% от общего количества баллов фристайла.

Каждый повторенный навык может повлиять на счет с коэффициентом $= \frac{1}{2} = 1.25\% = 0.0125$

Подсчитывается среднее количество повторных навыков, зафиксированных судьями «Презентации» в соответствии с разделом 4.7.1

Такая средняя называется \bar{Q} и округляется до целого числа, фактор является затем умножить на \bar{Q} , результат называется Q . ($Q = \bar{Q} \times []$)

Повторные навыки (Q) вычитаются из 1 (единицы), результат называется U ($U = 1 - \frac{Q}{1}$).

Обязательные Элементы (Q)

Каждое невыполнение обязательного элемента вносит вычет в размере 2,5%.

Например, Одиночный фристайл:

Наименование	Обязательное количество	Количество выполненных	Кол-во не выполненных обязательных элементов	Штраф
Мультипрыжки	4	4	0	0
Гимнастика/силовые	4	3	1	2,5%
Броски намотки	4	1	3	7,5%
Взаимодействия	0	0	0	0
Общий штраф				10%

Каждый пропущенный обязательный элемент может повлиять на оценку с коэффициентом $= 2.5\% = 0.025$

Среднее число пропущенных обязательных элементов, записанных судьями необходимых элементов, вычисляется и называется \bar{Q} это среднее значение округляется до целого числа, затем множитель \bar{Q} умножается на U , результат называется Q . ($Q = \bar{Q} \times U$).

Обратите внимание, что обязательные элементы подсчитываются для каждого наименования (мультипрыжки, гимнастика/силовые, броски и намотки, взаимодействия), а не всего 4 обязательных элемента на всю перечисленную группы наименований, например, если индивидуальном фристайле спортсмен должен выполнить обязательные элементы: 4 мультипрыжка, 4 гимнастика или силовых прыжка 4 броска или намотки, а спортсмен выполнил 2 силовых прыжка, 3 двойных прыжка и 1 намотку, то это соответствует $(4-2) + (4-3) + (4-1) = 2+1+3=6$ пропущенным обязательных элемента).

Обязательные элементы (Q) вычитаются из 1 (единицы) для преобразования в коэффициент, Результат называется U ($U = 1 - \frac{Q}{1}$)

Примечание: в парном фристайле, командном фристайле и китайском колесе появляется еще один обязательный навык – это взаимодействие, которое равно также выполнению 4 разных навыков.

Итоговый результат (R)

Окончательный счет состоит из баллов «Сложности», которые могут уменьшиться или увеличиться от процента баллов «Презентации», а также уменьшиться от процента баллов за зароны, обязательные элементы, повторяющиеся навыки, времени и выхода за зону площадки.

Минимальный балл равен 0.

Результат, называемый R , получается путем умножения балла сложности (D) на балл презентации, (P), на баллы штрафов (S), на баллы обязательных элементов (E) и баллы повторных навыков (R). Результат не может быть меньше 0.

$$R = D \times P \times S \times E \times R$$

4.9 Расчет результатов в командном шоу фристайл

Общие положения

Результаты для командного шоу фристайл, как правило, рассчитываются так же, как и любой другой фристайл, но за следующими исключениями.

Презентация

Оценка «Презентации» может повлиять на оценку «Сложности» с коэффициентом $F_p = 50\% = 0.50$:

- где категория «Техника» может повлиять на оценку с коэффициентом $F_p = \frac{1}{4}$;

- где категория «Стиль» может повлиять на оценку с коэффициентом $F_p = \frac{1}{4}$;

- где в категории «Зрелищность» может повлиять на результат с коэффициентом $F_p = \frac{1}{4}$;

- где категории «Музыкальность» может повлиять на результат с коэффициентом $F_p = \frac{1}{4}$;

x может быть 1 , 2 или 3 , для категории для «Стиль».

a_x и b_x вычисляются таким же образом как и другие a_x и b_x и добавляется к R так же, как и другие a_x .

Обязательные Дисциплины

Они рассчитываются как необходимые элементы: одиночная скакалка, китайское колесо, длинная скакалка, путешественник, дабл датч.

Однако обязательная дисциплина может быть выполнена или не выполнена.

Каждая не выполненная обязательная дисциплина может повлиять на оценку с коэффициентом $F_q = 5\% = 0,05$

5. ПРАВИЛА ДЕЙСТВИЙ В СЛУЧАЕ ОДИНАКОВЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ

5.1 Дисциплины скорости, силы и выносливости

В отборочном туре дисциплинах скорости, силы и выносливости, предусматривающих возрастное деление, одинаковые результаты спортсменов остаются неизменными.

В финале дисциплин скорости, силы и выносливости равные результаты пересматриваются, если речь идет о первых трех местах.

В случае равных результатов в финальном этапе спортсмены получают дополнительную попытку («перепрыжка»), предшествующую церемонии награждения.

Спортсмены, показавшие равные результаты, уведомляются об этом сразу после того, как становятся известны результаты соревнований. После этого они должны будут еще раз соревноваться друг с другом в конце финального этапа.

Результаты «перепрыжки» будут учитываться при определении призовых мест спортсменов, показавших ранее равные результаты.

Например, если двое мужчин разделили первое место в скоростном состязании на одиночной скакалке в формате 1x30 сек., они будут заново соревноваться друг с другом. Тот, кто в результате перепрыжки покажет более высокий результат, получит первое место в финальном туре, а его соперник получит второе место. Что же касается спортсмена, изначально (до перепрыжки) занимавшего второе место, то он в конечном итоге окажется на третьем месте. Даже если спортсмен, изначально разделивший с победителем первое место, покажет в результате перепрыжки низкий результат, он не будет лишен призового места. Исключение составляют спортсмены, разделившие третье место: в этом случае скиппер, показавший во время перепрыжки более низкий результат, окажется на четвертом месте, которое призовым не является.

5.2 Дисциплины фристайла

В случае равного результата у двух спортсменов:

- в первую очередь принимается во внимание количество заронов;
- во вторую очередь учитываются баллы, вычтенные за среднюю технику выполнения элементов;
- в третью очередь принимается во внимание общий счет за Сложность выступления.
- в четвертую очередь принимается во внимание общий счет за презентацию.

Если после указанных выше процедур результат по-прежнему остается равным, то равный результат признается окончательным и оба спортсмена занимают искомое место.

5.3. Общекомандный зачет

Для общекомандных состязаний в одиночной скакалке при равных результатах будет в первую очередь учитываться балл за командный фристайл.

Для общекомандных состязаний в одиночной скакалке при равных результатах во вторую очередь будет учитываться балл за скоростную эстафету 4x30 сек.

Для общекомандных соревнований по Дабл Датч при равных результатах будет прежде всего учитываться балл за Дабл Датч фристайл (команда 4).

Для общекомандных соревнований по Дабл Датч при равных результатах во вторую очередь результат спорость 4x30 секунд

6. РАСЧЕТ РЕЙТИНГА

6.1 Дисциплина Скорости, силы, выносливости

Спортсмен или команда с самым высоким результатом (**R**) занимает первое место (ранг 1). Спортсмен со вторым самым высоким результатом занимает второе место, (ранг 2) и так далее.

В случае равенства результатов, когда количество спортсменов или команд (**R**) имеют одинаковый результат (**n**), то это приводит к рангу (**n**). Все спортсмены или команды имеющие одинаковый результат получают одинаковый ранг (**n**). Следующий лучший результат (**R**) занимает, ранг, плюс количество команд/спортсменов ($n + m$).

Например, если 3 спортсмена

($m=3$) имеют одинаковый показатель скорости и ранг 4, все они занимают четвертое место (ранг 4). Спортсмен с следующим баллом занимает седьмое место (ранг 7), так как **n** равно 4, а **m** равно 3, их сумма равна ($4 + 3 = 7$).

6.2 Соревнования по Фристайлу

Спортсмен или команда с самым высоким результатом (**R**) занимает первое место (ранг 1). Спортсмен со вторым самым высоким результатом занимает второе место, (ранг 2) и так далее.

В случае равенства баллов у нескольких команд или спортсменов имеющих одинаковый результат (**R**), спортсмены или команды будут далее сравниваться на основе их оценки штрафов (**M**). Спортсмен или команда с меньшим количеством штрафов занимает место выше.

Если и количество штрафов одинаковое, спортсмены или команды с одинаковым результатом будут дополнительно сравниваться на основе их обязательных элементов оценка (**Q**). Спортсмен или команда с более высоким баллом занимает место выше.

Если и после данного критерия оценки результат одинаковый, то спортсмены или команды с одинаковым результатом будут далее сравниваться на основе их оценки сложности (**D**). Спортсмен или команда с более высокой оценкой «Сложности» занимает более высокое место.

Если и после данного критерия результат одинаковый, спортсмены или команды с одинаковым результатом, будут дополнительно сравниваться на основе их оценки «Презентации» (**P**). Спортсмен или команда с более высоким баллом «Презентации» занимает более высокое место.

Если и после данного критерия результат одинаковый, спортсменам или командам с одинаковым результатом будет присвоен одинаковый ранг (**n**), все эти спортсмены или команды награждаются званием (**n**). Следующий лучший результат (**R**) входит в ранг $n + m$.

6.3 Результаты в многоборье

Победитель соревнований в многоборье соревнований определяется по сумме рангов в каждом из дисциплин. Победитель будет иметь самую низкую сумму ранга. Например, если спортсмен занимает ранг 1, Ранг 2, ранг 3 в трёх дисциплинах, то сумма его рангов равна $(1 + 2 + 3 = 6)$. (сумма рейтингов называется **T**).

В индивидуальном общем зачете, ранг для одиночного фристайла умножается на 2 перед добавлением его к сумме рангов.

В случае равных результатов, баллы по каждой дисциплине пересчитываются в нормализованный балл, чтобы сохранить различия между баллами, в то же время делая события играют равную роль в результате.

Самый высокий балл в дисциплине получает оценку 100, самый низкий балл получает оценку 1.

Чтобы преобразовать результат (**R**) в нормализованный балл, необходимо набрать наибольшее количество баллов среди участников в этой дисциплине. Введенный в многоборье самый высокий балл называется **h**, самый низкий балл называется **L**, нормализованный балл равен и называется **N** и для каждой записи выполняется следующим образом:

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

В индивидуальном общем зачете **N** для одиночной скакалки с индивидуальным фристайлом умножается на 2, чтобы дать фристайлу имитировать баллы как в дисциплине скорости.

Нормализованные баллы для всех дисциплин затем суммируются в общую нормализованную оценку. В общем зачете (называемый \square) спортсмен / команда с самым высоким общим нормализованным счетом занимает первое место в многоборье, второй лучший общий нормализованный балл занимает второе место и так далее.

7 РЕЗУЛЬТАТЫ

Все опубликованные результаты должны сопровождаться подробной информацией, идентифицирующей событие (события) и спортсмена (спортсменов) или команда(ы). Каждый спортсмен / команда должны иметь уникальный идентификатор, имя / название команды, страна / клуб, чтобы опубликовать результаты.

Предварительные результаты

До того, как результаты будут проверены и утверждены, некоторые результаты могут быть опубликованы в качестве неофициальных оценок.

Эти оценки являются неофициальными и не завершаются до тех пор, пока результаты не будут официально опубликованы и объявлены. Не официальные результаты не публикуются, так как все переменные являются необязательными.

За исключением дисциплин скорости, результат (R) и ранг (S) могут быть опубликованы.

Для соревнований по фристайлу, результат (R), оценка сложности (D), оценка презентации (P), оценка штрафов (M), обязательные элементы оценка (Q) и ранг (S) могут быть опубликованы.

Для общего и многоборья, результат для каждого события (R), нормализованный балл для каждого события (N), всего нормализованная оценка (B), ранг для каждого события (S), сумма рангов (T) и общий ранг (S) могут быть опубликованы.

Официальные результаты

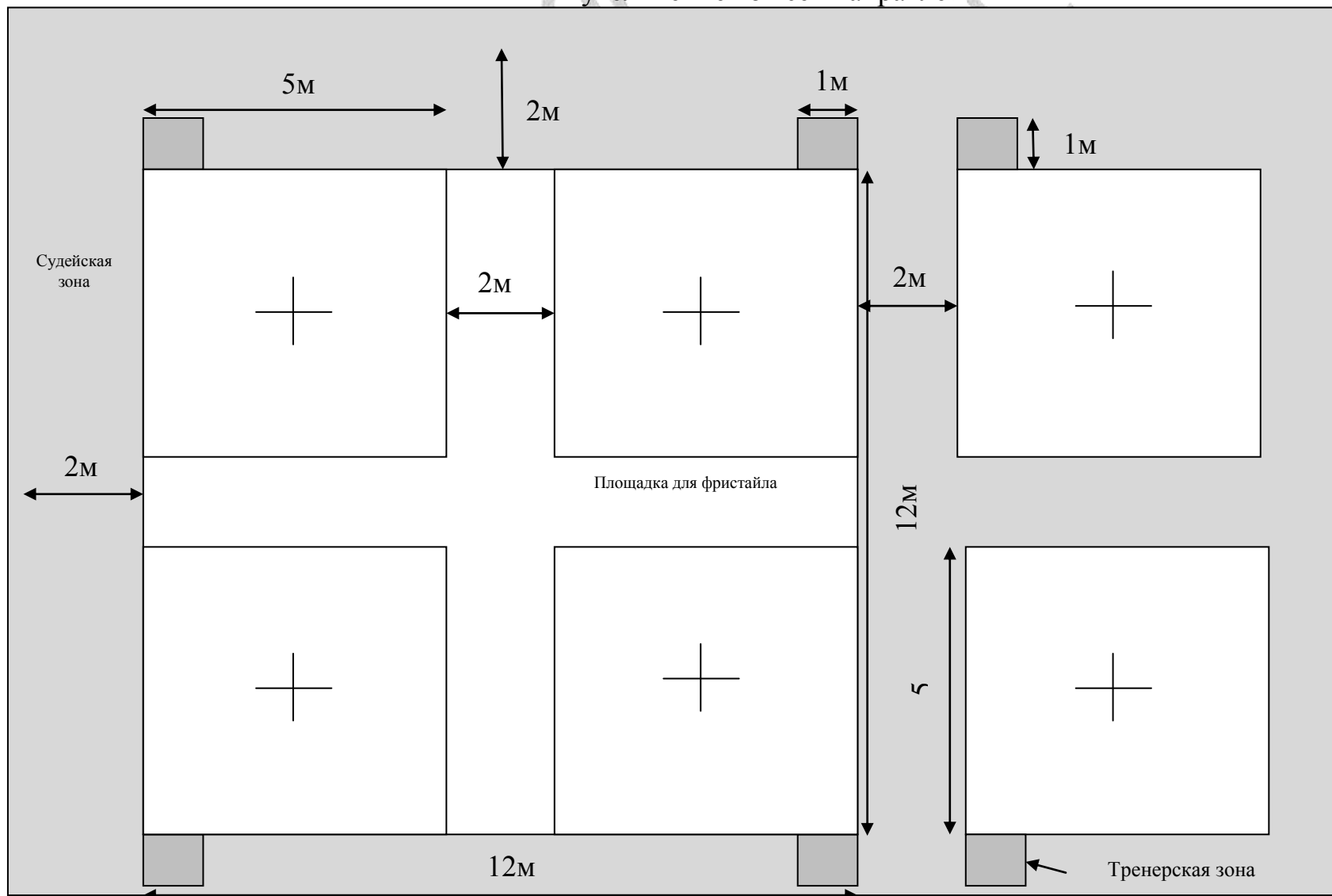
После того, как все проверки были сделаны, результаты могут быть опубликованы. Они должны включать в себя все перечислены в разделе предварительные результаты с той разницей, что только N и B являются необязательными (они должны быть опубликованы если бы связь должна была быть решена в этой общей или всесторонней категории).



ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Рисунок 1 Пример с одной площадкой для фристайла, содержащим четыре площадки для скорости, это может быть увеличение во всех направлениях





ИМЕННАЯ ЗАЯВКА

на участие в _____
(название соревнования)

От команды _____
(название команды, субъект)

№ п/п	Ф.И.О.	Число, месяц, год рождения	Пол	Подпись и печать врача
1				
2				
3...				

Всего допущено _____ человек

_____ ФИО врача (полностью)
М.П. медицинского учреждения, в котором спортсмены проходили диспансеризацию

Директор (организации) _____ ФИО
М.П. (Гербовая печать) _____ (подпись)

Тренер
(руководитель команды) _____ ФИО
(подпись)

ПРЫЖОК В ЖИЗНЬ

Приложение 3

Распределение по дисциплинам спортсменов команды в рамках соревнования _____

Номинация	Возрастная группа	Кол-во лет	ФИО	Дисциплины личные (одиночная скакалка)				Дисциплины командные (одиночная скакалка)			
				(SRSS) 1x30	(SRSE) 1x180	(SRTU) Тройной	(SRIF) фристайл	(SRSR) 4x30	(SRDR) 2x30 двойной	(SRPF) 0-75 парный фристайл	(SRTF) 0-75 Командный фристайл
Новички	Дети	7-9	1. Иванов Иван Иванович	+		+	+	1,2,3,4	1,2	1,4	1,2,3,4
			2. Петров Петр Петрович	+		+			3,4	2,3	
		3. Сидоров Сидор Сидорович	+		+	+					
		4. Фёдоров Фёдор Федорович	+		+	+					
	10-11										
	Юниоры	12-14									
15-17											
18+											
Взрослые	30+										
Профи	Дети	7-9									
		10-11									
	Юниоры	12-14									
		15-17									
	Взрослые	18+									
		30+									

Ном.	Возрастная категория	Возрастная группа	Команда (ФИО)	Дисциплины командные (Дабл Датч), (Китайское колесо), (Командное шоу фристайл)							
				(DDSR) 4x30	(DDSS) 1x60	(DDSF) 0-75 1 фристайл	(DDPF) 0-75 2 фристайл	(DDTF) 0-90 3 фристайл	(WHPF) 0-75 колесо	(SCTF) 0-360 шоу	
Новички	Дети	7-9	1. Иванов Иван Иванович 2. Петров Петр Петрович 3. Сидоров Сидор Сидорович 4. Фёдоров Фёдор Федорович 5. Давыдов Сергей Юрьевич 6. Мелованов Денис Карлович 7. Белый Александр Романович 8. Трезвый Николай Николаевич	1,3,4,6 2,5,7,8	1,2,3 4,5,6	1,4,5 2,3,6	1,2,3,4 5,6,7,8	1,2,3,4,5	1,3 2,6 4,5 7,8	1,2,3,4, 5,6,7,8	
		10-11									
	Юниоры	12-14									
		15-17									
	Взрослые	18+									
30+											
Профи	Дети	7-9									
		10-11									
	Юниоры	12-14									
		15-17									
	Взрослые	18+									
30+											

Руководитель (тренер команды) _____ / _____ /

(подпись)

(расшифровка)

М.П.

ПРЫЖОК В ЖИЗНЬ

ПРОТОКОЛ

Соревнования роуп-скиппинг (спортивная скакалка)

Дисциплина _____

Старший судья _____

Судья 1 _____

Судья 2 _____

Стартовый № _____

Спортсмен _____

Страна (команда) _____

Пол _____

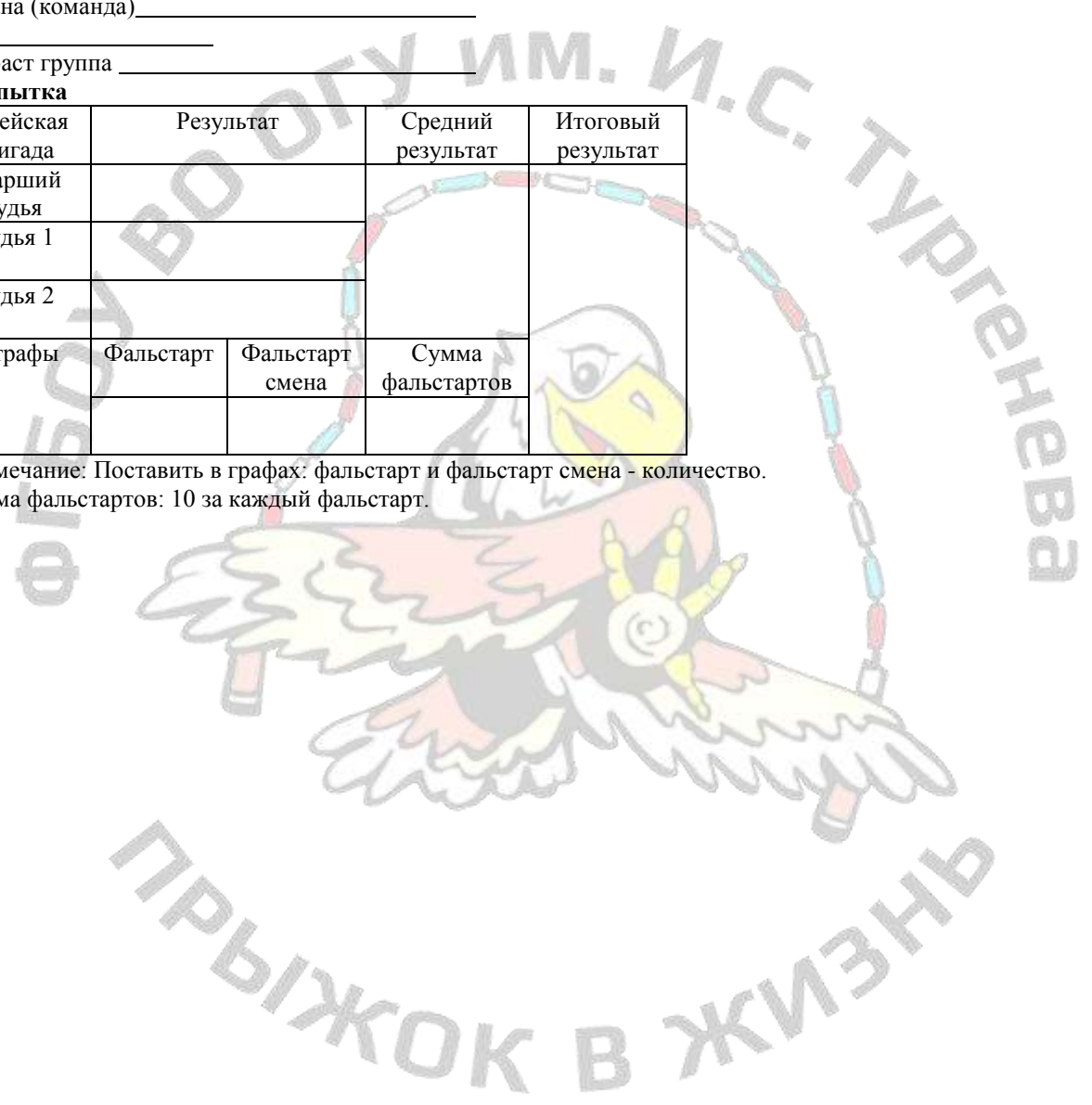
Возраст группа _____

1 попытка

Судейская бригада	Результат		Средний результат	Итоговый результат
Старший судья				
Судья 1				
Судья 2				
Штрафы	Фальстарт	Фальстарт смена	Сумма фальстартов	

Примечание: Поставить в графах: фальстарт и фальстарт смена - количество.

Сумма фальстартов: 10 за каждый фальстарт.



ПРОТОКОЛ

Соревнования роуп-скиппинг (спортивная скакалка)

Дисциплина _____ (Презентация: техника и штрафы)

Судья № _____

Стартовый № _____

Спортсмен _____

Страна (команда) _____

Пол _____

Возрастная группа _____

Место для оценок: (-1) – «-»; (0) – «V»; (1) – «+»

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

Зароны (количество) –



ПРОТОКОЛ

Соревнования по роуп-скиппингу

Дисциплина _____ (Зрелищность, Музыкальность, Повторы)

Судья № _____

Стартовый № _____

Спортсмен _____

Страна (команда) _____

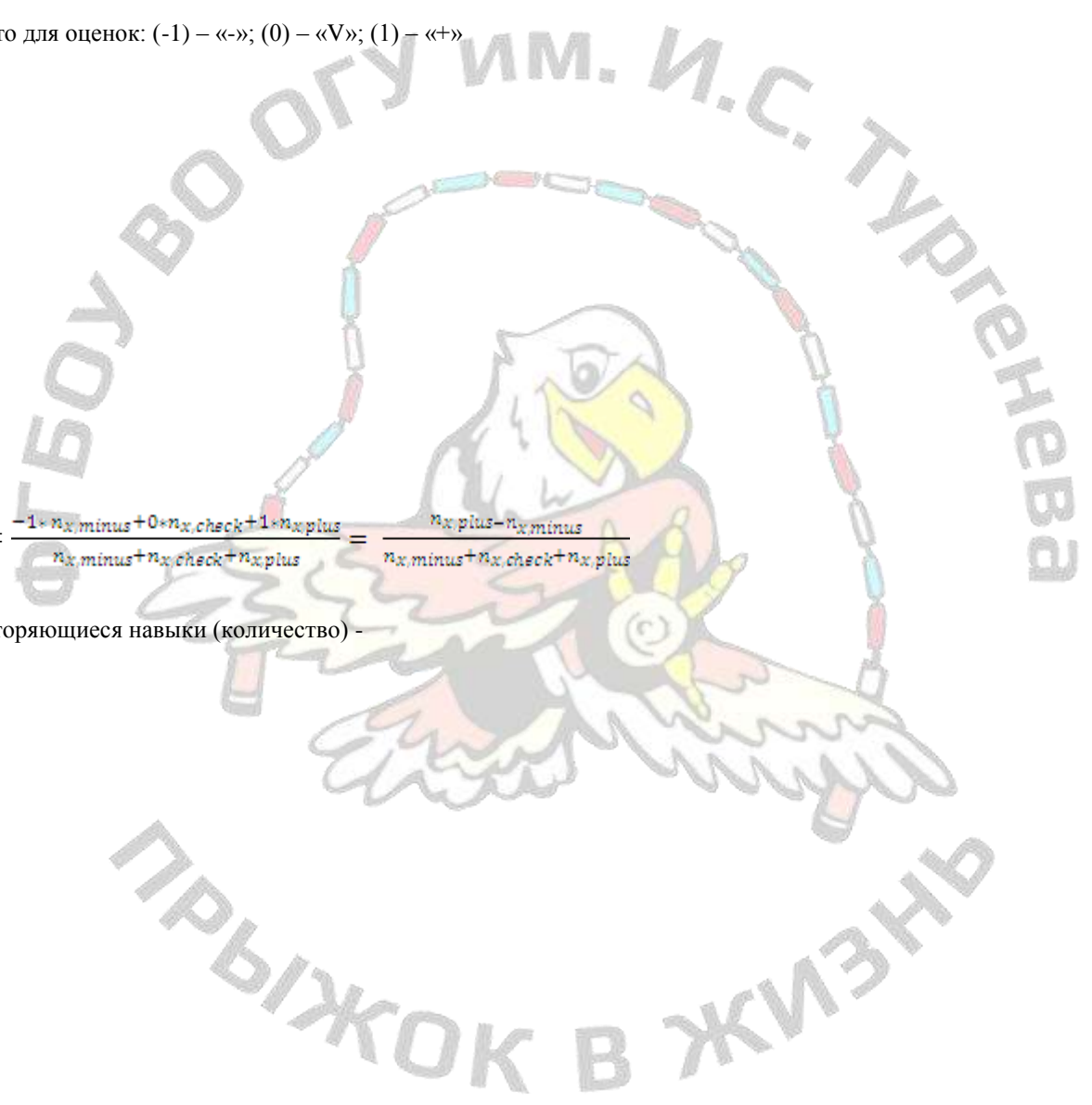
Пол _____

Возрастная категория _____

Место для оценок: (-1) – «-»; (0) – «V»; (1) – «+»

$$J_x = \frac{-1 \cdot n_x \text{ minus} + 0 \cdot n_x \text{ check} + 1 \cdot n_x \text{ plus}}{n_x \text{ minus} + n_x \text{ check} + n_x \text{ plus}} = \frac{n_x \text{ plus} - n_x \text{ minus}}{n_x \text{ minus} + n_x \text{ check} + n_x \text{ plus}}$$

Повторяющиеся навыки (количество) -



ПРОТОКОЛ

Соревнования по роуп-скиппингу

Дисциплина _____ (Обязательные навыки и Штрафы)

Судья № _____

Стартовый № _____

Спортсмен _____

Страна (команда) _____

Пол _____

Возрастная группа _____

Наименование	Обязательное количество	Кол-во выполненных	Кол-во не выполненных обязательных элементов	Кол-во штрафов
Мультипрыжки	4			
Гимнастика/силовые	4			
Броски намотки	4			
Взаимодействия фристайл (парный, командный, Дабл Датч)	4			
Выход за площадку				
Зароны				



ПРОТОКОЛ

Соревнования по роуп-скиппингу

Дисциплина Командное шоу фристайл (Обязательные дисциплины и Штрафы)

Судья № _____

Стартовый № _____

Спортсмен _____

Страна (команда) _____

Пол _____

Возрастная группа _____

Наименование	Обязательное количество	Кол-во выполненных	Кол-во не выполненных обязательных элементов	Кол-во штрафов
Одиночная скакалка	1			
Длинная скакалка	1			
Китайское колесо	1			
Путешественник	1			
Дабл Датч	1			
Выход за площадку				
Зароны				

Примечание: «Зарон» фиксируется, если более 50% участников заронили;
Дисциплина засчитывается, если участвует более 50% спортсменов команды.

