

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО ЧЕРЛИДИНГУ «ЭНЕРГИЯ СПОРТА»

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Соревнования по черлидингу «ЭНЕРГИЯ СПОРТА» (далее – соревнования) проводятся в форме состязаний групп (далее – команд) с оценкой их выступлений по бальной системе в соответствии с настоящими Правилами.

Предметом соревнований является программа, показываемая группой участников (далее командой) и составляемая в соответствии с требованиями дисциплины, в которой команда принимает участие.

Запрещается копировать программы других команд (большую часть).

Нарушение данного пункта Правил влечёт дисквалификацию команды.

3. ДИСЦИПЛИНЫ, ПО КОТОРЫМ ПРОВОДЯТСЯ СОРЕВНОВАНИЯ

Соревнования проводятся по следующим дисциплинам:

ЧИР ДАНС ФРИСТАЙЛ (ЧИР ФРИСТАЙЛ ГРУППА)

ДЖАЗ (ЧИР ДЖАЗ ГРУППА)

ЧИР (ЧИРЛИДИНГ ГРУППА)

ХИП ХОП (ЧИР ХИП ХОП ГРУППА)

ЧИР ФРИСТАЙЛ ДВОЙКА

ЧИР ДЖАЗ ДВОЙКА

ЧИР ХИП ХОП ДВОЙКА

4. ВОЗРАСТНЫЕ КАТЕГОРИИ УЧАСТНИКОВ

Наименование возрастной категории	Возраст	
	Минимум	Максимум
Дети	5 лет	7 лет
Мальчики, девочки	7 лет	11 лет
Юниоры, юниорки	11 лет	16 лет
Мужчины, женщины	14 лет	Не ограничен

Для участия в соревнованиях участник должен достичь установленного возраста в календарный год проведения соревнования. В каждой возрастной категории допускается до 15 % спортсменов из другой возрастной категории.

Возраст заявленных запасных должен ПОЛНОСТЬЮ соответствовать заявленной возрастной категории.

Любое нарушение требованиям к возрастным категориям влечёт дисквалификацию всей команды, за которую выступал участник, где было зафиксировано нарушение.

Соревнования проводятся отдельно в каждой из дисциплин.

5. КОЛИЧЕСТВЕННЫЙ СОСТАВ УЧАСТНИКОВ ПО ДИСЦИПЛИНАМ

№	Дисциплина	Основной состав		Запасные	
		min	max	min	max
1.	ЧИР ДАНС ФРИСТАЙЛ (ЧИР ФРИСТАЙЛ ГРУППА)	5	25	-	5
2.	ДЖАЗ (ЧИР ДЖАЗ ГРУППА)	5	25	-	5
3.	ЧИР (ЧИРЛИДИНГ ГРУППА)	8	25	-	5
4.	ХИП ХОП (ЧИР ХИП ХОП ГРУППА)	5	25	-	5
5.	ЧИР ФРИСТАЙЛ ДВОЙКА	2	2	-	1
6.	ЧИР ДЖАЗ ДВОЙКА	2	2	-	1
7.	ЧИР ХИП ХОП ДВОЙКА	2	2	-	1

6. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПРОГРАММЫ

№	Дисциплина	Минимальное время	Максимальное время
1	ЧИР ДАНС ФРИСТАЙЛ (ЧИР ФРИСТАЙЛ ГРУППА)	Не ограничено	2:30 (две минуты тридцать секунд)
2	ДЖАЗ (ЧИР ДЖАЗ ГРУППА)	Не ограничено	2:30 (две минуты тридцать секунд)
3	ЧИР (ЧИРЛИДИНГ ГРУППА)	Не ограничено	2:30 (две минуты тридцать секунд) дополнительное время, которое предоставляется для чир блока 30 секунд. Максимальный промежуток времени между чир блоком и музыкальной частью программы составляет 20 секунд
4	ХИП ХОП (ЧИР ХИП ХОП ГРУППА)	Не ограничено	2:30 (две минуты тридцать секунд)
5	ЧИР ФРИСТАЙЛ ДВОЙКА	Не ограничено	1:30 (одна минута тридцать секунд)
6	ЧИР ДЖАЗ ДВОЙКА	Не ограничено	1:30 (одна минута тридцать секунд)
7	ЧИР ХИП ХОП ДВОЙКА	Не ограничено	1:30 (одна минута тридцать секунд)

В случае превышения времени выступления от 5 до 10 секунд от итоговой оценки команды снимается 1 (один) балл. В случае превышения времени выступления от 11 секунд и более от итоговой оценки команды снимается 3 (три) балла. Перед применением данной сбавки судья обязан удостовериться в том, что нарушение произошло по вине команды.

7. ХАРАКТЕРИСТИКА ОБОРУДОВАНИЯ И МЕСТА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Соревнования проводятся на площадках, отвечающих требованиям соответствующих правовых актов, действующим на территории РФ по вопросам обеспечения общественного порядка и безопасности участников и зрителей.

Соревновательная площадка. Стандартная площадка, имеющая жёсткое покрытие (паркет, твёрдое полимерное покрытие и т.п.) размер не менее 12 x 12 метров.

8. ТЕРМИНЫ

Аксель

Прыжок, при котором рабочая нога делает круг по воздуху в положении пасае, а опорная нога, отрываясь от земли, помогает выполнить вращение в воздухе. Приземление на опорную ногу.

Акробатика

Элементы, похожие на акробатические и гимнастические, выполняемые одним участником без контакта или поддержки другого(их) участника(ов), начинающиеся и заканчивающиеся на соревновательной поверхности.

Вертикальная инверсия, выполняемая в группах или парах

Положение, при котором талия, бедра и ступни экзекутера находятся выше, чем его голова и плечи. Экзекутер переносит основной вес на саппотера(ов), останавливается, фиксирует свое положение) - подтип инверсии.

Вращение типа «бёдра через голову», выполняемое индивидуально

Непрерывное действие, в котором участник выполняет акробатический элемент, где его бёдра проходят выше головы (колеса, перекидки, кувыртки).

Вращение типа «бёдра через голову», выполняемое в группе или в паре

Действие характеризуемое непрерывным движением, где бёдра экзекутера вращаются выше его головы в лифте или партнерском взаимодействии.

Высота элемента

Область или зона, где происходит действие/элемент.

Гранд пируэт

Пируэт, при котором рабочая нога удерживается параллельно полу на 90 градусов и выполняет круг в воздухе. Делается серией, из положения плие в релеве в каждом вращении.

Дроп

Приземление индивидуального участника на соревновательную поверхность с фазы полета, при котором участник касается пола любой частью тела, кроме рук или ног.

Девелоп

Движение, в котором рабочая нога скользит из 5-й позиции носком по опорной ноге до колена и вытягивается вперёд, в сторону или назад, а затем возвращается в 5-ю позицию.

Жете

Бросать, кидать. Термин относится к движениям, исполняемым броском ноги.

Инверсия

Позиция, при которой зона талия-бедра-ступни находится выше зоны голова-плечи (стойка на руках, «березка»).

Инверсионное действие, выполняемое индивидуально

Действие, при котором участник делает остановку, паузу в положении талия-бёдра-ступни участника выше зоны голова-плечи.

Инверсия на плечах, выполняемая индивидуально

Положение, в котором плечи и верхняя часть спины участника находится в контакте с соревновательной поверхностью, а область талии-бёдер и ступни выше, чем его голова-плечи.

Калипсо

Лип-прыжок с поворотом, в котором рабочая (прямая) нога делает круг в воздухе, а опорная отрываясь от пола, позволяя сделать вращение, уходит назад, как правило в положение «аттитюд».

Колесо в воздухе

Колесо, выполняемое без опоры на соревновательную поверхность.

Контакт

Положение или условие физического соприкосновения. Выполняется в группе или паре. Касание волос или одежды не считается контактом.

Купе

Положение, при котором одна нога поднимается и прижимается к щиколотке (так же, известно, как CourdePied (кудепье) Используется как вспомогательное движение перед прыжком.

Кувырок через плечо

Кувырок через плечо вперед или назад.

Кувырок с прыжка

Акробатический элемент, при котором участник выполняет переднее вращение через голову в позиции «pike», руки и ноги участника на мгновение не касаются соревновательной поверхности.

Лип

Прыжок, в котором участник отталкивается от земли из положение плие, с одной ноги, толкается вверх и приземляется на противоположенную ногу. Также именуемый гранджете.

Лифт

Элемент, в котором участник(и) приподнимается(ются) и опускается над соревновательной поверхностью партнером или группой. Лифт включает в себя экзекьюера(ов) и саппотера(ов)

Летающая белка

Прыжок, выполняемый в положении «X», с прогибом вперед, руки при этом вытянуты вперед, а ноги назад.

Опорная нога

Опорная нога участника.

Партнерское взаимодействие

Действие, выполняемое в парах, участники выполняют элемент, используя поддержку друг друга. Может включать в себя обе функции – саппотера (поддерживающего) и экзекьютера (выполняющий).

Переменный лип

Переменный лип.

Переворот без контакта – (выполняется одним участником)

Непрерывное действие участника, при котором его бедра вращаются над головой, и есть момент без контакта с соревновательной поверхностью (пример: рондат, фляк).

Переворот назад

Акробатический элемент, при котором участник выполняет наклон назад в положение «мост», а затем бедра переворачивает через голову и приземляется поочередно на ноги.

Переворот вперед

Акробатический элемент, при котором участник опираясь на руки, выполняет переворот вперед через голову и приземляется поочередно на ноги.

Перпендикулярная инверсия

Инверсионная позиция, при которой голова, шея и плечи в одной линии и образуют с соревновательной поверхностью угол 90 градусов

Подъем

Действие, при котором участник перемещается на позицию выше и не имеет контакта с соревновательной поверхностью.

Поднимаемый

Участник, которого поднимают с соревновательной поверхности.

Поднимающий

Участник элемента лифт, который осуществляет подъем.

Поддерживающий, саппотер

Участник или группа участников, удерживающий(ие) вес тела поднимаемого участника. Поддерживающий(ие), удерживает(ют) или подбрасывает(ют) и/или обеспечивает контакт с выполняющим.

Помпоны

Атрибут/аксессуар обязательный для использования в программе.

Пассе

«Проводить», «проходить», положение согнутой ноги, носок у колена: впереди, в сторону, сзади.

Пируэт

Вращательное движение на одной ноге вокруг своей оси на полу поворот на полу.

Плие

Приседание на двух или одной ноге, не отрывая пяток от пола.

Прон

Горизонтальное положение участника, лицом вниз.

Релеве

Подъем на полупальцы, пальцы.

Релиз

Действие, при котором поднимаемый становится свободным от контакта с поднимающим. Выполняется в группе или в паре.

Риппл

Одно и то же движение, выполняемое одним человеком или одной линией, следующее сразу же за выполнением этого же движения другим человеком или линией.

С-прыжок

Прыжок, при котором участник выполняет прогиб назад, колени согнуты, ноги находятся позади тела.

Связка

Последовательное действие, в котором участник соединяет элементы без пауз и перерывов между ними (двойной пируэт, двойной той-тач и т.д.)

Стойка на руках

Участник встает на прямые руки, вертикально на площадке.

Средство агитации

Средство агитации.

Стэг

Позиция, используемая в липах или прыжках, при которой участник сгибает переднюю ногу.

Супайн

Горизонтальное положение участника, лицом вверх.

Тилт

Мах, при котором рабочая нога поднимается, а опорная нога остается на соревновательной поверхности перпендикулярно полу.

Той пич

Действие, при котором опорная нога ставится на ладони саппотера для выполнения выброса участника. Выполняется в группе или в паре.

Той-тач

Прыжок, при котором прямые ноги подняты в стороны как можно выше, колени направлены вверх.

Тур жете

Лип с поворотом на 90 градусов с переменным шпагатом.

Тосс/подброс

Действие в котором происходит релиз саппотера(ов) и экзеkjютера. В момент начала подброса ступни экзеkjютера свободны от соревновательной поверхности.

Уровень бёдер

Воображаемый и усредненный уровень бёдер человека, стоящего прямо с прямыми ногами. (Пояснение - это приблизительный уровень для измерения пространства, не изменяется при наклоне, инверсии)

Уровень плеч

Воображаемый и усредненный уровень плеч человека, стоящего прямо с прямыми ногами. (Пояснение- это приблизительный уровень для измерения пространства и не изменяется при наклоне, инверсии)

Уровень головы - воображаемый и усредненный уровень макушки человека, стоящего прямо с прямыми ногами.

Фаза полета (выполняется индивидуально, в группе или паре)

Положение или элемент, в котором участник свободен от контакта с другим участником и/или соревновательной поверхностью.

Фуэте

Стремительное хлесткое вращение, при котором находящаяся в воздухе нога резко выбрасывается в сторону и приводится к колену опорной ноги при каждом обороте. Как правило выполняется несколько раз.

Чир-прыжки

Особый вид прыжков – включает в себя изменение положения тела во время прыжка (той тач, пайк и т.д.)

Шушунова

Прыжок согнувшись ноги врозь с приземлением в упор лёжа.

Экзекьютер/выполняющий

Участник, который выполняет какие-либо элементы как часть группового или партнерского взаимодействия, используя поддержку другого/других участника(ов)

9. ОБЩИЕ ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММАМ

Начало программы.

Перед началом основной программы все члены команды должны находиться внутри соревновательной площадки.

Выход на площадку.

Команда должна выйти на площадку максимально быстро. С момента выхода команды в зал и до начала программы запрещается выполнение каких-либо элементов и других хореографических движений.

Требования безопасности и характеристика экипировки участников. Характеристика экипировки участников.

1. Все команды/участники должны сопровождаться (быть под наблюдением) во время тренировок и выступлений сопровождающим лицом.

2. Педагоги/хореографы/тренеры должны учитывать возможности участника и команды в целом составляя программу, включая те или иные элементы, следовать правильной прогрессии.

3. Все сопровождающие команду лица должны иметь план на случай чрезвычайного происшествия или травмы.

4. Команды не должны нарушать чистоту соревновательного покрытия (пример-остатки блесток, помпонов и т. д.)

5. Все участники согласны соблюдать правила поведения на соревновании. Сопровождающее лицо каждой команды отвечает за поведение участников своей команды, родителей и других лиц аффилированных с данной командой. Грубое нарушение данных правил будет основанием для дисквалификации.

6. Команда должна выйти на площадку максимально быстро. С момента выхода команды в зал и до начала программы запрещается выполнение каких-либо элементов и других хореографических движений.

8. Использование огня, ядовитых газов, животных и других потенциально опасных элементов строго запрещено. Нарушение данного пункта будет вести к дисквалификации.

Хореография и музыка

Запрещено использование текстов песен расистского толка, сексуального характера или с вульгарным исполнением.

Запрещается использовать вызывающую, оскорбительную или вульгарную хореографию, костюмы, макияж неподходящие для зрителей всех возрастов.

Это может оказать влияние на общее впечатление судьи и/или баллы выступления, а так же послужить поводом для дисквалификации. Вульгарная, вызывающая хореография определяется как движение, демонтирующее (подразумевающее) что-либо

предосудительное, неприличное или непристойное, выглядящее оскорбительно или имеющее сексуальный подтекст и\или непристойные жесты.

Вся хореография должна соответствовать возрасту.

Характеристика формы участников.

Команда должна быть одета в единую форму.

Для костюмов должна использоваться мягкая эластичная ткань, не мешающая активным движениям. Не разрешается использование съемных частей костюмов и не допускается снятие одежды во время выступления. Нижнее белье не должно быть видно.

Нижней частью униформы могут быть юбки, шорты или брюки.

Верхняя часть - топ, жилет и т.д.

Костюмы команд возрастной категории «юниоры» и «дети» должны полностью закрывать живот в положении стоя, руки вытянуты вдоль тела и прижаты к бокам, и не должны быть вызывающими.

Не рекомендуется использование на экипировке текстов и символов на иностранном языке.

Вызывающая одежда, не соответствующая спортивному стилю запрещена и влечёт за собой дисквалификацию всей команды.

Запрещается использование ювелирных украшений, включая, в частности, сережки, кольца, продеваемые через нос, язык, пупок и кожу лица, а также запрещается ношение украшений из прозрачного пластика, браслетов, ожерелий и булавок на униформе. Украшения нельзя клеивать пластырем; все украшения должны быть сняты. Стразы можно прикреплять только к униформе; приклеивание стразов к коже запрещается.

Пояснение: помпоны считаются частью костюма в дисциплине ЧИР ДАНС и должны использоваться в течение всей программы (для участников мужского пола использование помпонов - не рекомендуется)

2. Помпоны могут не использоваться при выполнении лифтов и подбросов.

Запрещается прикрепление помпонов к частям тела или экипировки (Исключение: помпоны на резинках).

Удерживаемые в руках средства агитации и свободно стоящие средства агитации запрещены.

В дисциплине ХИП ХОП должна использоваться одежда и аксессуары, отражающие хип хоп культуру.

Использование частей костюма (таких как ожерелья/цепи, куртки, кепки разрешены и могут использоваться и сбрасываться).

Очки, слуховые аппараты, а так же любые жёсткие медицинские предметы нельзя использовать во время выступлений. Разрешается использовать только мягкие и эластичные медицинские предметы.

Запрещается использование ювелирных украшений, включая, в частности, сережки, кольца, продеваемые через нос, язык, пупок и кожу лица, а также запрещается ношение украшений из прозрачного пластика, браслетов, ожерелий и булавок на униформе. Украшения нельзя клеивать пластырем; все украшения должны быть сняты.

Характеристика обуви участников.

Для использования во время выступлений разрешается обувь для джаза, танцев, обувь из текстиля, гимнастические полутапочки, танцевальные кроссовки (джаз-кроссовки), гимнастическая защита для стопы. Запрещается использовать обувь на высоких каблуках или платформе, запрещается выступать босиком, в обуви с роликовыми деталями и другой неподходящей обуви, которая может привести к травмам, а так же в носках, гольфах и т.д.

Прически участников.

Прически должны быть аккуратными; длинные волосы (ниже линии плеч) должны быть убраны с лица и собраны в хвост или «пучок». Для закрепления причёски разрешены шпильки и невидимки.

Общие требования к использованию атрибутики в дисциплинах джаз и хип хоп.

В дисциплинах джаз и хип хоп разрешается использованием любой не запрещенной правилами безопасной атрибутики. Не допускаются стационарные аксессуары. Пример: стулья, лестницы, доски для стэпа и ширмы.

10. ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИНЫ ЧИР ДАНС ФРИСТАЙЛ

В этой дисциплине могут принимать участие участники как мужского, так и женского пола. Особое внимание при постановке ЧИР ДАНС ФРИСТАЙЛ программы следует уделить сложности элементов, хореографии, динамике и сложности переходов от одного элемента к другому, синхронности выполнения всех составных частей программы.

Программы ЧИР ДАНС выполняются как на твёрдом полимерном покрытии, так и на паркете. Музыка для ЧИР ДАНС программ должна быть разнообразной.

Программа строится на особой технике движений рук (резкость, точность) – базовые движения рук, смене уровней и рисунка программы.

Элементы ЧИР ДАНС программ

- * пируэты (вращения)
- * шпагаты
- * чир-прыжки
- * лип-прыжки
- * махи
- * данс поддержки
- * работа парах (парное взаимодействие)

Рекомендуется выполнять элементы всеми участниками команды одновременно или в риппл.

Акробатика.

Допускаются любые акробатические элементы (кувырок, колесо, рондат и т. д.), выполняемые на полу, кроме запрещенных элементов.

Акробатика используется в качестве визуального эффекта для повышения зрелищности программы. Элементы акробатики могут выполняться не всем составом команды, а несколькими наиболее подготовленными участниками.

Оценивается сложность, точность, чистота, четкость и визуальный эффект.

Средства агитации.

Запрещены все виды средств агитации и аксессуары за исключением помпонов. В программе обязательно используются помпоны (непрерывно, минимум 80% от общей

длительности программы). Использование помпонов участниками команды мужского пола не рекомендуется.

Поддержки и парные взаимодействия.

Допускается исполнение поддержек и парных взаимодействий со следующими ограничениями и условиями:

1. При вращении типа бедра над головой, в опорной точке не должно быть помпонов (исключения - кувырок вперед и назад)
2. Переворот без контакта запрещен (исключение – маховое сальто вперед и колесо без касания руками соревновательной поверхности).
3. Запрещено одновременная акробатика над или под другим участником, которая включает вращение типа бедра над головой обоими участниками.
4. Приземления с фазы полета на соревновательную поверхность, приходящиеся на колено(и), бедро, спину, живот, плечо, ягодицы, голову запрещены, если только первое касание не приходится на руку(и) или ступню(и).
5. Приземление в отжимания на соревновательную поверхность с фазы полета, в которой участник свободен от контакта с соревновательной поверхностью запрещены.

В. Выполнено в группах или парах (лифты и партнерские взаимодействия) (Лифты и партнерские взаимодействия разрешены, но не обязательны, со следующими ограничениями):

1. Саппотер не обязательно должен сохранять контакт с соревновательной поверхностью при условии, что высота действия не превышает уровень плеч.
2. По меньшей мере один саппотер должен соприкоснуться с экзеkjютером во время выполнения элемента, уровень которого превышает высоту плеч. (Исключение - когда экзеkjютера поддерживает один саппотер релиз может произойти на любом уровне (высоте)), если:
 - a. Экзеkjютер после релиза не проходит инверсионную позицию
 - b. Экзеkjютер или пойман или поддерживается при приземлении на соревновательную поверхность одним или более саппотером(и)
 - c. Экзеkjютер не приходит в положение пропн позицию
 - d. Любой саппотер должен быть со свободными руками в течении элемента и быть готовым помочь поддержать/поймать релиз, если необходимо.
3. Экзеkjютер может выполнить вращение типа бедра над головой если саппотер осуществляет контакт рукой/кистью/телом с рукой /кистью/ телом экзеkjютера пока он не вернется обратно на соревновательную поверхность или не примет вертикальное положение.
4. Вертикальная инверсия в которой экзеkjютера переворачивают и он останавливается в этом положении или меняет положение в момент остановки возможна если:
 - a. Саппотер осуществляет контакт кистью/рукой/телом с кистью/рукой/телом экзеkjютера пока он не возвращается на соревновательную поверхность или в вертикальное положение;
 - b. На момент когда плечи экзеkjютера превышают высоту плеч, есть по меньшей мере один дополнительный страхующий (споттер), который не удерживает вес экзеkjютера. (Пояснение - когда поддержку

выполняют 3(три) саппотера, дополнительный споттер не обязателен);

С. Спуски на соревновательную поверхность (могут быть с поддержкой, но не обязательно).

1. Экзеkjютер может сделать прыжок, лип, шаг или оттолкнуться от саппотера, если выполняются следующие условия:

a. В высшей точке релиза бедра экзеkjютера не превышают уровень плеч;

b. Экзеkjютер не проходит прон или инверсию после релиза.

2. Саппотер может подбрасывать (тосс) экзеkjютера если:

a. Бедра экзеkjютера в высшей точке броска (тосса) не превышают уровень плеч;

b. Экзеkjютер после релиза не проходит прон позицию или инверсию;

c. Экзеkjютер не находится в положении супайн или инверсии в момент релиза.

11. ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИНЫ ДЖАЗ

Программы включают в себя любые стили джазового танца, технические элементы и командное взаимодействие. Оцениваются техника выполнения элементов, амплитуда, мышечный контроль, формации, размещение на площадке, перемещения, групповое взаимодействие.

Дисциплина включает в себя любые стили джазового танца, технические элементы и командное взаимодействие в целом. Оцениваются техническое выполнение элементов, амплитуда, мышечный контроль, рисунок, размещение на площадке, перемещения, групповое взаимодействие. Критерии оценки дополнительно приведены в оценочных листах.

Акробатические и воздушные элементы разрешены со следующими ограничениями:

1. При вращении типа бедра над головой с контактом, должна использоваться свободная рука(и) для поддержки (исключения- кувырок вперед и назад).

2. Переворот без контакта (Airbornehipoverheadrotation) запрещен (исключение – маховое сальто вперед (frontaerials) и колесо без касания руками соревновательной поверхности).

3. Запрещено одновременная акробатика над или под другим участником, которая включает вращение типа бедра над головой обоими участниками.

4. Приземления с фазы полета (дроп), приходящиеся на колено(а), бедро, спину, живот, плечо, ягодицы, голову запрещены, если только первое касание не приходится на руку(и) или ступню(и).

5. Приземление в отжимания на соревновательную поверхность может включать любой прыжок.

В. Выполнено в группах или парах (лифты и партнерские взаимодействия) (Лифты и партнерские взаимодействия разрешены, но не обязательны, если выполняются следующие условия):

1. Саппотер не обязательно должен сохранять контакт с соревновательной поверхностью при условии, что высота действия(skill) не превышает уровень плеч;

2. По меньшей мере, один саппотер должен соприкоснуться с экзеkjютером

во время выполнения элемента, уровень которого превышает высоту головы. (Исключение - когда экзекутера поддерживает один саппотер релиз может произойти на любом уровне(высоте)),если:

- a. Экзекутер после релиза не проходит инверсионную позицию;
- b. Экзекутер или пойман или поддерживается при приземлении на соревновательную поверхность одним или более саппотером(и);
- c. Экзекутер не приходит в положение прон позицию;

3. Экзекутер может выполнить вращение типа бедра над головой если саппотер осуществляет контакт рукой/кистью/телом с рукой /кистью/ телом экзекутера пока он не вернется обратно на соревновательную поверхность или не примет вертикальное положение.

4. Вертикальная инверсия в которой экзекутера переворачивают и он останавливается в этом положении или меняет положение в момент остановки возможна если:

- a. Саппотер осуществляет контакт кистью/рукой/телом с кистью/рукой/телом экзекутера пока он не возвращается на соревновательную поверхность или в вертикальное положение.
- b. На момент когда плечи экзекутера превышают высоту плеч, есть по меньшей мере один дополнительный страхующий (споттер),который не удерживает вес экзекутера (пояснение - Когда поддержку выполняют 3(три) саппотера, дополнительный споттер не обязателен).
- c. Спуски на соревновательную поверхность (могут быть с поддержкой, но не обязательно)

1. Экзекутер может сделать прыжок, лип, шаг или оттолкнуться от саппотера, если выполняются следующие условия:

a. В высшей точке релиза по меньшей мере одна часть тела экзекутера находится на/или ниже уровня головы.

b. Экзекутер не проходит прон или инверсию после релиза

2. Саппотер может подбрасывать – (тосс) экзекутера если:

a. В высшей точке броска (тосса) по меньшей мере одна часть тела экзекутера не превышает уровень головы

b. Экзекутер после релиза не проходит инверсию

c. Экзекутер может находиться в положении супайн или инверсии в момент релиза, но приземлиться он должен на ступню(и)

12. ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИНЫ ЧИР

Дисциплина включает в себя достаточно большое количество акробатических элементов, требуют страховки при выполнении сложных элементов программы. Соревнования в дисциплине ЧИР проводятся во всех возрастных категориях, кроме возрастной категории дети.

В дисциплинах ЧИР и ЧИР-МИКС перед началом основной программы обязательно выполняется блок с чиром и чантом (в одном блоке) без музыки. Рекомендуемая продолжительность - 30 секунд.

В случае использования в программе чиров и чантов на иностранном языке текст должен быть предоставлен судейской бригаде до начала выступления команды (текст должен быть написан разборчиво, должны быть указаны название команды, дисциплина, возрастная категория, фамилия, имя тренера)

Элементы ЧИР программ

- * чир-прыжки
 - * станты
 - * пирамиды
 - * выбросы
 - * акробатические элементы, выполняемые на полу и не являющиеся частью захода или спуска со станта/пирамиды.
 - * чир-данс.
 - * чиры и чанты.
- Элементы ЧИР ДАНС (ЧИР ДАНС ФРИСТАЙЛ).

Внешние споттеры.

Предоставляются организацией, заявляющей команду на соревнования.

Начало программы.

Перед началом основной программы, а так же перед началом блока с чиром и чантом все члены команды должны находиться внутри соревновательной площадки.

Перед началом основной программы, а так же перед началом блока с чиром и чантом все члены команды должны хотя бы одной частью тела касаться соревновательной поверхности. Исключение: ступни флаера находятся в руках баз, но при этом руки баз касаются соревновательной поверхности.

Выход на площадку.

Команда должна выйти на площадку максимально быстро. С момента выхода команды в зал и до начала программы запрещается выполнение, каких-либо элементов и других хореографических движений.

Средства агитации.

Разрешены только следующие виды средств агитации: флажки, баннеры, таблички, помпомы, мегафоны и кусочки ткани. Средства агитации с шестами или подобными средствами поддержки не могут быть использованы при выполнении какого-либо станта или акробатического прыжка. Все средства агитации должны быть аккуратно убраны за пределы площадки сразу после блока с чирами и чантами перед началом основной программы. Выбрасывание жесткого средства агитации за пределы соревновательной площадки запрещено.

13. ТРЕБОВАНИЯ К ПРОГРАММАМ ДИСЦИПЛИНЫ ХИП ХОП

Дисциплина включает в себя различные стили уличных танцев, элементы акробатики в соответствующем стиле. Оцениваются техника исполнения, амплитуда, использование музыкального сопровождения, командное

взаимодействие, особое внимание уделяется некоторым акробатическим элементам, включаемым в хореографию уличных танцев. С дополнительными критериями оценки дисциплине можно ознакомиться в оценочных листах.

Акробатика.

Акробатика и элементы с фазой полета уличного стиля разрешены, со следующими ограничениями:

Инверсионные действия:

a. Элементы без фазы полета разрешены

b. Элементы с фазой полета с упором на руку, которые приходят в перпендикулярную инверсию или инверсию на плечах разрешены.

2. Акробатические элементы с вращением типа «бедро через голову»:

a. Элементы без фазы полета разрешены

b. Элементы с фазой полета с упором на руку:

I. Разрешены (например фляк назад)

II. Элементы с фазой полета с вращением типа «бедро через голову» с опорой на руки допускаются при условии исполнения не более 2-х элементов подряд.

c. Элементы с фазой полета без опоры на руки допускаются при условии, если они не сочетаются с твистовым вращением (вращением вокруг собственной оси) более чем на 360 градусов, и не исполняются последовательно с любыми другими воздушными элементами с вращением через голову с или без опоры на руки

d. Элементы с вращением через голову с опорой на руки допускаются при условии отсутствия в руках аксессуаров (исключение: кувырок вперед, кувырок назад);

3. Запрещено одновременная акробатика над или под другим участником, которая включает вращение типа бедра над головой обоими участниками.

4. Приземления с фазы полета (дроп), приходящиеся на плечо, спину или ягодицы разрешены при условии, что высота фазы полета не превышает уровень бедер. Пояснение. Дроп непосредственно в приходящиеся на колено(и), бедро, живот или голову запрещены.

5. Приземление в отжимания на соревновательную поверхность может включать любой прыжок.

V. Выполнено в группах или парах (лифты и партнерские взаимодействия)

(Лифты и партнерские взаимодействия разрешены, но не обязательны, если выполняются следующие условия):

1. Саппотер не обязательно должен сохранять контакт с соревновательной поверхностью при условии, что высота элемента (skill) не превышает уровень плеч.

2. По меньшей мере один саппотер должен соприкоснуться с экзекутером во время выполнения элемента, уровень которого превышает высоту головы (Исключение - когда экзекутера поддерживает один саппотер релиз может произойти на любом уровне (высоте)), если:

a. Экзекутер после релиза не проходит инверсионную позицию после релиза

b. Экзекутер или пойман или поддерживается при приземлении на

соревновательную поверхность одним или более саппотером(и)

с. Экзекьютер не приходит в положение прон позицию

3. Экзекьютер может выполнить вращение типа бедра над головой если Саппотер сохраняет контакт с экзекьютером пока он не вернется обратно на соревновательную поверхность или не примет вертикальное положение.

4. Вертикальная инверсия возможна, если:

a. Саппотер сохраняет контакт с экзекьютером пока он не возвращается на соревновательную поверхность или в вертикальное положение.

b. На момент когда плечи экзекьютера превышают высоту плеч, есть по меньшей мере один дополнительный страхующий (споттер), который не удерживает вес экзекьютера (пояснение - Когда поддержку выполняют 3(три) саппотера, дополнительный споттер не обязателен)

С. Спуски на соревновательную поверхность (могут быть с поддержкой, но не обязательно)

1. Экзекьютер может сделать прыжок, лип, шаг или оттолкнуться от саппотера, если выполняются следующие условия:

a. В высшей точке релиза по меньшей мере одна часть тела экзекьютера находится на/или ниже уровня головы.

b. Экзекьютер не проходит прон или инверсию после релиза

2. Саппотер может подбрасывать – (тосс) экзекьютера если:

a. В высшей точке броска (тосса) по меньшей мере одна часть тела экзекьютера не превышает уровень головы

b. Экзекьютер может находиться в положении супайн или инверсии в момент релиза, но приземлиться он должен на ступню(и)

С) Экзекьютер не может проходить инверсионную позицию после релиза

14. МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ

Все команды должны привезти флешку с музыкой + запасной. Музыкальный трек должен быть в формате MP3. Музыка для каждого выступления должна находиться в начале флешки. Представитель команды должен заранее подойти к оператору с флешкой, а так же проконтролировать начало звучания музыки и остановку ее в нужном месте. Представитель команды должен находиться рядом с оператором в течение всего времени выступления.

Если возникает сбой музыки во время выполнения программы, то команда в любом случае продолжает выполнять программу, чтобы судьи смогли её оценить. Если сбой произошел по вине аппаратуры, то команде будет предоставлено право выступить еще раз. Если сбой произошел по вине команды, и при этом участники прекратили своё выступление, то команда подлежит дисквалификации.

15. ОСТАНОВКА ВЫСТУПЛЕНИЙ

Остановить выступление по причине получения травмы могут:

- любой из судей;
- представитель команды;
- травмированный участник;

- врач.

Решение о возможности повторного выхода на площадку в этом случае принимается Оргкомитетом соревнований совместно с врачом и представителем команды. В случае положительного решения, программа демонстрируется повторно, предыдущие оценки не учитываются.

16.ТРЕБОВАНИЯ К УЧАСТНИКАМ

Обязательным условием участия в соревновании является допуск врача для каждого участника и наличие договора о страховании жизни, здоровья и от несчастного случая, действующего на момент проведения соревнования (коллективный или индивидуальный).

17. ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ НА СОРЕВНОВАНИИ

ВСЕМ УЧАСТНИКАМ СОРЕВНОВАНИЯ, В ТОМ ЧИСЛЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ КОМАНД ЗАПРЕЩАЕТСЯ:

1. Критиковать участников в присутствии зрителей, а провести серьезный конструктивный разбор выступления позже, либо один на один с участником, либо в присутствии остальных членов команды, если им это пойдет на пользу.
2. Критиковать представителей других команд, зрителей, судей словом или жестом.
3. Использовать грубую или ненормативную лексику.
4. Поощрять неспортивное поведение.
5. Находиться под воздействием алкоголя или наркотических средств.
6. Курить табачные изделия в присутствии зрителей, официальных представителей, судей и/или других членов команды в то время, когда на ней/нем одета форма команды (то есть, когда он/она представляет команду).

Официальные представители команд ОБЯЗАНЫ:

1. Контролировать и отвечать за поведение болельщиков команды.
2. Выполнять решения представителей Оргкомитета, судей, не противоречащие данным Правилам.
3. Проявлять уважение и вежливость по отношению к официальным представителям других команд, болельщикам, персоналу, обслуживающему соревнования, судьям.

Нарушение данного пункта Правил влечёт дисквалификацию всей команды.

18.ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЕЙ СОРЕВНОВАНИЯ

Система оценки

Состав судейской коллегии, обслуживающей соревнованию, утверждается Оргкомитетом.

Победители и призеры соревнования в каждой дисциплине определяются по наибольшему количеству полученных баллов.

Итоговая оценка формируется следующим образом:

- Каждый судья выставляет баллы по всем критериям протокола и высчитывает свою общую оценку

- Из общих оценок всех судей осуществляющих судейство соревнований не учитываются оценки двух судей, поставивших самую высокую и самую низкую общую оценку. Общие оценки остальных судей суммируются.

-Из полученной суммы общих оценок судей вычисляется среднее арифметическое значение. В случае, когда имеет место нарушение правил, из средне-арифметического значения вычитается значение штрафа. Полученная в результате цифра и является итоговой оценкой команды.

В случае равенства итоговых оценок приоритет отдаётся команде, получившей более высокие баллы по следующим критериям протокола:

- технику

В случае повторного равенства учитываются общие оценки остальных двух судей, которые не учитывались при первоначальном подсчёте итоговой оценки (поставивших самую высокую и самую низкую общую оценку).

Решение судей является окончательным.

В случаи, если имело место нарушение Правил, то информация о его типе и размере штрафа так же, в письменном виде, должна быть приложена к протоколам и донесена до команды.

19. НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ И ШТРАФЫ

Не включение в программу любого, характерного для определённой дисциплине, элемента не предполагает начисления штрафных баллов, а ведёт к невозможности получения максимальной оценки.

Любое нарушение данных Правил, в том числе и Правил безопасности, наказывается штрафом (сбавкой) в 3 (три) балла.

Превышение времени выступления от 5 до 10 секунд наказывается штрафом (сбавкой) в 1 балл, превышение времени выступления от 11 секунд – штрафом (сбавкой) в 3 балла.

Дисквалификация команды применяется за следующие нарушения:

- * копирование программы полностью или большей части
- * нарушение количественного состава команды
- * нарушение требований к возрастным категориям
- * костюмы, состоящие из вызывающей одежды, не соответствующей спортивному стилю
- * действия команд и участников, целенаправленно мешающие другим командам показать максимальный результат;
- * нарушение любых пунктов правил, которые имеют пометку «может привести к дисквалификации команды», «ведет к дисквалификации команды».

20. ОСНОВНЫЕ ПРОЦЕДУРНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Заявки

Срок и порядок подачи заявок определяется положением/регламентом соревнования.

Жеребьевка

Жеребьевка команд по решению Оргкомитета может проводиться заочно за несколько дней до начала соревнования. Результаты жеребьевки, а так же расписание соревнования рассылается представителям заявленных команд.

Регистрация участников

Регистрация участников проводится в день проведения соревнования и осуществляется строго в соответствии с оригиналами документов, удостоверяющих личность.

Апелляции

К рассмотрению могут быть приняты только следующие виды апелляций и никакие другие.

- 1) Неспортивные действия других команд, целенаправленно помешавших показать максимальный результат.
- 2) Нарушение требований к возрастным категориям другими командами.
- 3) Нарушение Правил поведения
- 4) Неправомерно применённые судьями штрафы.
- 5) Полностью скопированная программа или большая её часть. В апелляции необходимо указать:
 - а) название, возрастную категорию, команды, чья программа была скопирована;
 - б) мероприятие (название, дата проведения), на которых была показана скопированная программа.

Апелляции, подаются в письменном виде в течение 2-х недель с момента проведения соревнования в Оргкомитет соревнования.

К апелляции необходимо приложить материалы, доказывающие, по мнению заявителя, правомочность апелляции. В противном случае апелляция не будет принята к рассмотрению.

Все решения апелляционной комиссии окончательны.

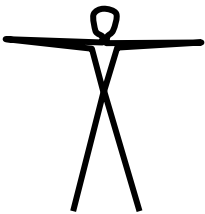




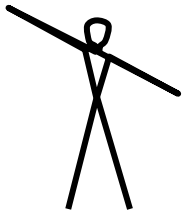
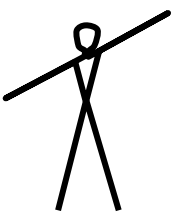





Апелляции на пересмотр оценок индивидуальных протоколов судей не принимаются.

В случае удовлетворения апелляции итоги соревнования могут быть пересмотрены.

21. ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ

а. БАЗОВЫЕ ДВИЖЕНИЯ РУК В ДИСЦИПЛИНЕ ЧИР ДАНС




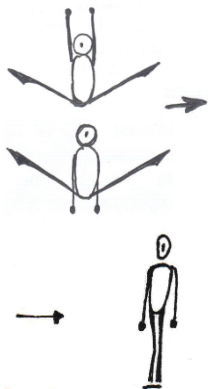

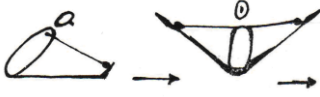
<p>РУКИ НА БЕДРАХ кисти рук находятся в положении «кулак» и упираются в тазовые кости, тыльные стороны кистей направлены вперед</p>	<p>ХАЙ ВИ прямые руки расположены «в стороны-вверх» под углом примерно 30 градусов к вертикали. Тыльные стороны кистей направлены вверх</p>	<p>ЛОУ ВИ прямые руки расположены «в стороны-вниз» под углом примерно 30 градусов к вертикали. Тыльные стороны кистей направлены вверх</p>
		
<p>Т прямые руки расположены в стороны. Тыльные стороны кистей направлены вверх</p>	<p>ЛОМАННОЕ Т согнуть руки в локтях из положения «Т», при этом кисть находится на одной линии с плечом. Тыльные стороны кистей направлены вверх</p>	<p>ВЕРХНИЙ ПАНЧ (левый) комбинированное движение: левая рука в положении «ВЕРХНИЙ ТАЧДАУН», правая рука в положении</p>

		«РУКИ НА БЕДРАХ»
		
КИНЖАЛЫ руки согнуты в локтях и прижаты к корпусу, кисть расположена над локтем и в одной линии с плечом. Тыльные стороны кистей направлены наружу (в разные стороны)	РАМКА руки согнуты в локтях под углом 90 градусов, кисть расположена над локтем, локоть напротив плеча. Тыльные стороны кистей направлены наружу (в разные стороны)	ПРАВая ДИАГОНАЛЬ комбинированное движение: правая рука в положении «ХАЙ ВИ», левая рука – в положении «ЛОУ ВИ»
		
ЛЕВАЯ ДИАГОНАЛЬ комбинированное движение: правая рука в положении «ЛОУ ВИ», левая рука – в положении «ХАЙ ВИ»	ПРАВОЕ К комбинированное движение: правая рука в положении «ХАЙ ВИ», левая рука направлена вправо и находится в положении «ЛОУ ВИ»	ЛЕВОЕ К комбинированное движение: левая рука в положении «ХАЙ ВИ», правая рука направлена влево и находится в положении «ЛОУ ВИ»
		
ВЕРХНИЙ ТАЧДАУН руки вытянуты вверх в одну линию с корпусом, локоть находится над плечом, кисть над локтем. Тыльные стороны кистей направлены наружу (в разные стороны)	НИЖНИЙ ТАЧДАУН прямые руки вытянуты вертикально вниз и прижаты к корпусу. Тыльные стороны кистей направлены наружу (в разные стороны)	ЛУК И СТРЕЛА комбинированное движение: правая рука в положении «Т», левая рука – в положении «ЛОМАННОЕ Т»
		

<p>ЛЕВОЕ Л комбинированное движение: левая рука в положении «Т», правая рука – в положении «ВЕРХНИЙ ТАЧДАУН»</p>	<p>ПРАВОЕ Л комбинированное движение: правая рука в положении «Т», левая рука – в положении «ВЕРХНИЙ ТАЧДАУН»</p>	<p>ИНДЕЕЦ руки согнуты в локтях и расположены на уровне плеч друг над другом: локоть над кистью, кисть над локтем (лежат одна на другой). Тыльные стороны кистей направлены вверх</p>
		

Примеры чир-прыжков по мере возрастания сложности:

Уровень сложности	Прыжок	Название, описание
1		<p>Стредл Прыжок ноги врозь (ноги прямые, колено направлено вперед)</p>
		<p>Абстракт Одна нога поднята перед корпусом, согнута, колено направлено во внешнюю сторону; другая – отведена назад, колено максимально согнуто и направлено во внешнюю сторону</p>
		<p>Так Прыжок в группировку. Колени прижаты к груди</p>
2		<p>Стэг сит Одна нога прямая, поднята в сторону как можно выше, колено направлено вверх, вторая - перед корпусом, колено согнуто, направлено во внешнюю сторону</p>
		<p>Херки Одна нога прямая, поднята в сторону, вторая отведена назад, колено согнуто, направлено во внешнюю сторону</p>

		Хедлер Одна нога прямая поднята вверх как можно выше, вторая – согнута, колено направлено вниз
3		Двойная девятка Одна нога поднята, колено согнуто и направлено во внешнюю сторону, вторая – прямая поднята вперед горизонтально пола. Руки повторяют движение ног, изображая девятку
4		Точгач Прямые ноги подняты в стороны как можно выше, колени направлены вверх
5		Универсальный Сначала выполняется прыжок той тач, руки при этом выводятся вверх, далее для продления прыжка в воздухе прямые руки резко переводятся в нижнее положение. Приземление на две ноги.
6	 вид сбоку	Пайк Прямые соединенные вместе ноги подняты вперед параллельно полу
7	 вид сбоку	Вокруг света Сначала выполняется прыжок ПАЙК, затем в верхнем положении ноги переводятся в положение ТОЙ ТАЧ. Приземление на две ноги. Движение рук повторяет движение ног.

Варианты пируэтов по мере возрастания сложности:

Уровень сложности	Пируэт	Название, описание
1	<p>The diagram shows two sequences of three stick figures. The first sequence, labeled 'пассе', shows a figure starting with arms extended, then lifting one leg to the side, and finally standing upright. The second sequence, labeled 'спина', shows a figure starting with arms extended, then lifting one leg straight back, and finally standing upright.</p>	<p>Простые пируэты Пируэты при которых свободная нога находится в положении «пассе». Так же прямая свободная нога может быть отведена в сторону, назад или вперед на угол до 45 градусов.</p>
2	<p>The diagram shows a sequence of three stick figures. The first figure has arms extended. The second figure has one leg lifted and bent at the knee, with the foot pointing towards the head. The third figure is standing upright.</p>	<p>Джаз пируэты Особенностью джаз пируэтов является вращение на согнутой ноге</p>
3	<p>The diagram shows a sequence of four stick figures. The first figure has arms extended. The second figure has one leg lifted and bent, with the foot pointing towards the head. The third figure has the same leg position but with a small step forward. The fourth figure is standing upright.</p>	<p>Тур пике Серия пируэтов с продвижением шагом на опорную ногу</p>
4	<p>The diagram shows a sequence of three stick figures. The first figure has arms extended. The second figure has one leg lifted and bent, with the foot pointing towards the head. The third figure is standing upright.</p>	<p>Аттитюд Пируэт, при котором свободная нога поднята и согнута в колене, плоскость ноги параллельна полу.</p>
5	<p>The diagram shows a sequence of three stick figures. The first figure has arms extended. The second figure has one leg lifted and bent, with the foot pointing towards the head. The third figure is standing upright.</p>	<p>Аребески Выполняется как аттитюд, только свободная нога прямая</p>
6	<p>The diagram shows a sequence of four stick figures. The first figure has arms extended. The second figure has one leg lifted and bent, with the foot pointing towards the head. The third figure has the same leg position but with a small step forward. The fourth figure is standing upright.</p>	<p>Солнышко Пируэт с переворотом корпуса, маховая нога при этом выполняет круг через вертикальный шпагат</p>
7		<p>Гранд пируэт Пируэт, при котором свободная нога прямая и открыта в сторону на 90 градусов</p>





8		Пируэт-флажок Пируэт, при котором свободная нога прямая и удерживается рукой вперед или в сторону
9		Фуэте Пируэт с открыванием свободной ноги в сторону из положения «пассе». Как правило выполняется несколько раз

Варианты шпагатов:

№ п/п	Шпагат*	Название, описание
1		Шпагат на правую ногу
2		Шпагат на левую ногу
3		Поперечный шпагат
4		Вертикальный шпагат

Варианты махов по мере возрастания сложности:




№ п/п	Мах	Название, описание

1		Мах вперед
2		Мах в сторону
3		Мах назад
4.		Мах – «веер»


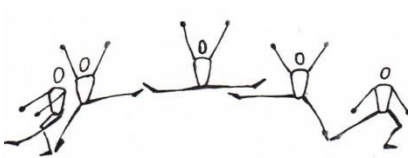
Положения тела по мере возрастания сложности:


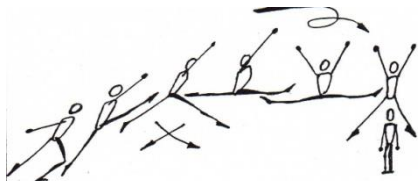
от простого к сложному



1. Наклон вперед	2. Наклон в сторону	3. Наклон назад
		

Варианты лип-прыжков по мере возрастания сложности:

Уровень сложности	Лип-прыжок*	Название, описание
1		Высокий лип вперед Выброс одной ноги высоко вперед, вторая нога остается сзади, стремясь к положению шпагата в воздухе
2		Высокий лип в сторону Выброс одной ноги высоко в сторону, вторая нога поднимается в противоположную сторону, стремясь к положению поперечного шпагата в воздухе
3		Переменный лип Выброс одной ноги высоко вперед, перемах

		<p>в воздухе с переходом в шпагат. Приземление на другую ногу</p>
4		<p>Переменный лип с переходом в той тач Выброс одной ноги высоко вперед, перемах в воздухе с переходом в шпагат поворот корпуса на 45 градусов и переход в положение «той тач»</p>

* - Приземление выполняется на одну ногу (кроме переменного липа с переходом в той тач).

ПРИЛОЖЕНИЕ № 1 (Формы протоколов)

Протокол оценки выступления дисциплины ЧИР ДАНС ФРИСТАЙЛ

Судья (ФИО) _____

Название команды _____

5-7 лет 7-11 лет 11-16 лет от 14 и старше
(обвести)

КРИТЕРИИ		ПОЯСНЕНИЕ	МАКСИМАЛЬНЫЙ БАЛЛ	БАЛЛ
<u>ТЕХНИКА</u>	Техника работы с помпонами.	Чёткость линий рук, использование помпонов на разных уровнях высоты. Резкость и мощность движений.	10	
	Данс техника	Положение рук, кистей рук, бёдер, ног, ступней. Устойчивость. Осанка. Растяжка.	10	
	Техника и чистота выполнения данс элементов	Лип-прыжки. Пируэты (вращения). Шпагаты. Чир-прыжки. Махи. Поддержки. Работа в парах.	10	
<u>КОМАНДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ</u>	Попадание в музыку	Соответствие движений музыкальному ряду.	10	
	Синхронность	Умение двигаться одновременно.	10	
	Расстояние между участниками.	Правильный интервал между участниками при выполнении элементов и перестроений.	10	
<u>ХОРЕОГРАФИЯ</u>	Оригинальность	Использование акцентов в музыке. Уникальность стиля. Креативность, оригинальность движений.	10	
	Постановка программы, визуальные эффекты	Формации и перестроения, смена уровней, работа в группах, контраст	10	
	Общая сложность	Уровень сложности данс элементов. Динамика. Сложность поддержек.	10	
<u>ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ</u>	Выразительность, воздействие на зрителей.	Способность динамичной и зажигательной программой вызвать положительную реакцию зрителей. Соответствие хореографии, текстов музыкального сопровождения и костюмов возрастной категории.	10	

ОБЩАЯ ОЦЕНКА:	100	
----------------------	------------	--

Протокол судейства дисциплины ЧИР

Судья (ФИО) _____

Название команды _____

5-7 лет 7-11 лет 11-16 лет от 14 и старше
(обвести)

КРИТЕРИИ	ОПИСАНИЕ	МАКСИМАЛЬНЫЙ БАЛЛ	БАЛЛ
БЛОК С ЧИРАМИ И ЧАНТАМИ	Способность вызвать отклик зрителей. Использование средств агитации. Использование стантов и пирамид для агитации. (чиры и чанты на родном языке приветствуются)	10	
СТАНТЫ	Техника. Сложность (кол-во баз, кол-во стантов, заходы, спуски, положения флаеров) Синхронность или одинаковые паузы между стантами при выполнении в риппл. Разнообразие (заходы, спуски, положения флаеров). Чистота исполнения	25	
ПИРАМИДЫ	Техника. Сложность (заходы, спуски, уровни, кол-во верхних) Скорость построения и разбора. Устойчивость. Оригинальность. Чистота исполнения.	25	
ВЫБРОСЫ	Техника. Сложность элементов в воздухе. Высота выброса. Разнообразие. Синхронность или одинаковые паузы между выбросами при выполнении в риппл. Чистота исполнения.	15	
АКРОБАТИКА	Техника. Сложность. Синхронность или одинаковые паузы между элементами при выполнении в риппл. Чистота исполнения, чир-прыжки*	10	
ДИНАМИКА, ПЕРЕСТРОЕНИЯ	Скорость выполнения элементов, перестроений. Общий темп.	5	
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ	Выразительность. Чир данс* . Реакция зрителей.	10	
ОБЩАЯ ОЦЕНКА:		100	

Протокол оценки выступления дисциплины ХИП ХОП

Судья (ФИО) _____

Название команды _____

5-7 лет 7-11 лет 11-16 лет от 14 и старше
(обвести)

ТЕХНИКА (30 баллов)

Сила исполнения и амплитуда движений 10 _____

Исполнения стиля, стилей хип-хоп-
Контроль положения частей тела 10 _____

Правильное положение частей тела в соответствии с исполняемыми стилями хип-хоп:
tutting, popping, locking, waving, lunical итак далее.

Уровень исполнения элементов или
Исполнение элементов 10 _____
Работа на полу, фризы, взаимодействие друг с другом, поддержки, трюки и так далее.

ГРУППОВОЕ ИСПОЛНЕНИЕ (30 баллов)

Синхронность или исполнение в ритм музыки 10 _____
Синхронное исполнение в соответствии с музыкой

Однородность движений 10 _____

Четкое, внятное исполнение движений каждым членом группы «Одинаковость»
Равнение 10 _____

Соблюдение дистанций и равнений всеми членами группы
во время исполнения композиции и перестроений.

ХОРЕОГРАФИЯ (30 баллов)

Музыкальность, креативность, новизна 10 _____
Творческий подход, использование музыкальных акцентов и хореографии, оригинальность

Зрелищность композиции, визуальные эффекты 10 _____
Построения, перестроения, групповая работа, визуальные эффекты.

Уровень сложности 10 _____
Уровень сложности элементов, движений, ритма.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ (10 баллов)

Артистичность, воздействие на зрителей 10 _____
Динамика, артистичность, зрелищность, хореография, костюмы, музыка.

ВСЕГО: (100 баллов) _____

Протокол оценки выступления дисциплины ДЖАЗ

Судья (ФИО) _____

Название команды _____

5-7 лет 7-11 лет 11-16 лет от 14 и старше
(обвести)

ТЕХНИКА (30 баллов)

Исполнение технических элементов 10 _____
Корректное исполнение прыжков, липов, пируетов, поддержек и так далее
Положение частей тела, контроль, натянутость 10 _____
Корректное положение частей тела: рук, бедер, ног, стоп, контроль тела, натянутость, баланс и так далее.
Стиль и (или) сила и амплитуда движений 10 _____

ГРУППОВОЕ ИСПОЛНЕНИЕ (30 баллов)

Синхронность или исполнение в соответствии с ритм музыки 10 _____
Синхронное исполнение композиции всеми членами группы под музыку.
Однородность движений 10 _____
Одинаково четкое исполнение композиции всеми членами группы.
Равнение 10 _____
Соблюдение дистанций и равнений всеми членами группы
во время исполнения композиции и перестроений.

ХОРЕОГРАФИЯ (30 баллов)

Музыкальность, креативность, новизна 10 _____
Творческий подход, использование музыкальных акцентов и хореографии, оригинальность.
Зрелищность композиции, визуальные эффекты 10 _____
Построения, перестроения, групповая работа, визуальные эффекты, разбивка на уровни.
Уровень сложности 10 _____
Уровень сложности элементов, движений, ритма, переноса веса.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ (10 баллов)

Артистичность, воздействие на зрителей 10 _____
Динамика, артистичность, зрелищность, хореография, костюмы, музыка.

ВСЕГО: (100 баллов) _____

