



2021 년 전망

FIG 리듬체조 기술위원회 업데이트 현황

FIG 리듬체조 기술위원회에서 전세계 리듬체조 가족 여러분께 2020 년 초 팬데믹사태로 인한 전면적인 경기중단 이후의 일부 업데이트 사항들을 전달드리고자 합니다.

먼저 전례없는 어려움 속에서도 훈련을 지속해나가고자 끊임없이 노력하고 온라인 플랫폼을 통해 개최된 여러 행사에 참여하며 애써주신 모든 선수들과 지도자 여러분께 경의를 표합니다.

리듬체조 심판들 또한 적극적인 활동을 이어 나갔습니다. 일년동안 명확한 답과 해석이 필요했던 많은 질문들과 예시들을 FIG 리듬체조 기술위원회로 보내주셔서 감사드립니다.

리듬체조는 매년 지도자들과 선수들이 새로운 차원의 창의성과 독창성을 선보입니다. 세계적인 팬데믹 속에서도 계속되는 리듬체조계의 발전은 전세계 리듬체조 커뮤니티의 끈기와 목표의식을 잘 보여주는 예라 생각합니다.

2020 년에 FIG 리듬체조 기술 위원회의 주도로 열린 FIG 대회는 3 월에 개최된 아프리카 선수권 대회가 유일했습니다. 주최자들의 부단한 노력 덕분에 온라인 대회와 여러 FIG 행사들이 열렸지만 2020 년도 대회에서는 채점규칙집과 뉴스레터의 규정이 제대로 반영되지 못한 점도 있었습니다. 이에 따라 FIG 리듬체조 기술위원회에서 리듬체조 심판과 지도자들이 이 점에 유념하여 2021 년에 개최될 월드컵 시리즈와 2021 대륙별 예선 준비에 앞서 심판과 지도자 모두의 정확한 이해를 돕기 위한 설명과 주의사항을 담은 뉴스레터를 읽어주시길 당부드립니다.

리듬체조 발전을 위한 여러분의 노고에 진심으로 감사드리며 그리고 새로운 전망과 함께

FIG 리듬체조 기술위원회

총칙

1. 선수가 수구와 함께 연기면 밖으로 벗어났고, 연기면의 경계를 넘어간 수구가 연기면 밖에서 떨어지면서 다시 라인과 닿을 경우 몇 점의 감점이 부여되나요?

수구가 연기면을 벗어났을 경우, 연기면 밖의 바닥과 닿은 횟수와 상관없이 연기면을 벗어났기에 한번만 감점됩니다.

기술적 실시(ET)

2. 음악이 끝난 후 선수가 멈추기 전까지의 감점에 대해: 음악이 끝난 후 조정심판도 채점을 중단하는가? 이 때 라인심판의 채점은 계속되는가?

예시 영상: <https://www.youtube.com/watch?v=jMheIUdPN-k>

해당 예시영상에 다음과 같은 실수가 존재한다.

- 음악이 끝남과 동시에 수구 상실 - 첫번째 후프 예시
 - 음악이 끝난 직후에 수구 상실 - 두번째 볼 예시
 - 음악이 끝나고 연기가 계속됨(수구 놓치지 않음) - 세번째 볼 예시
- 난도 심판은 음악이 끝났을 때 채점을 중단한다. (예) 음악이 끝난 후에 마친 D 요소는 채점되지 않음)
- 예술적 실시: 음악이 끝난 후의 움직임은 0.5 점의 감점을 부여함
- 기술적 실시: 연기의 마지막에 음악과 동시에 수구 놓침이 일어나는 경우, 1.00 점의 감점이 적용된다.
- 다른 모든 경우 심판은 음악이 끝났을 때 채점을 중단한다.

연기의 마지막에 선수가 수구를 놓치고 음악이 끝났다. 계속 움직이는 수구는 연기면 경계를 벗어난다. 이 때 감점은?

- 연기의 마지막에 수구 상실(접촉 없음): 1.00 점 감점
- 음악과 연기가 끝난 뒤 수구가 연기면 경계를 벗어났을 경우 감점 없음(라인심판)

신체난도
기술적 실시(ET)
점프/립

3. 립/점프 난도에서 킵(kip) 없음, 작은 킵, 중간 킵 및 큰 킵 움직임의 차이가 어떻게 정의되나요?

리듬체조에서 "킵"은 앞다리와 뒷다리(상체 포함일 경우 있음)의 최대 진폭이 동시에 보이지 않음을 의미합니다. 대부분의 립/점프 도약에서 앞다리가 뒷다리보다 먼저 제 위치에 도달합니다. 이는 지극히 정상적인 현상으로 그 자체로 감점요인이 되지 않습니다. 그러나 뒷다리가 최대위치에 도달할 때까지 앞다리의 위치는 그대로 유지되어야 합니다. 앞다리가 위치를 벗어나는 순간과 뒷다리가 제 위치에 도달하는 순간까지의 시간차로 킵의 정도(작은/중간/큰 킵 움직임)를 규정합니다.

4. 스태그 립에서 킵의 정도를 평가할 때 앞다리의 최대굽힘 (Closed Stag) 시간을 고려해야 하는지 아니면 뒤쪽 다리의 최대 높이만 채점 대상인가요?

네, 둘 다 고려됩니다. 앞쪽 굽힌 다리는 뒤쪽 다리가 최대 위치에 도달할 때까지 계속 굽힘상태를 유지해야 합니다. 더 구체적으로, 킵은 타이밍과 연관됩니다. 형태를 완성하는 신체부위가 동시에 하나의 형태를 만들지 않습니다. 편차는 신체 부위의 최종 위치와 관련이 있습니다.

5. 하나의 동일한 점프/립 난도에 대해 "작은/중간/큰 편차를 가진 부정확한 형태"와 "작은/중간/큰 킵 움직임을 가진 형태"에 대해 두 개의 감점이 동시에 적용될 수 있나요?

네, 심판은 # 2.3.1 에 해당되는 각 신체 위치에 대해 "작은, 중간, 큰 편차를 가진 부정확한 형태"와 "작은/중간/큰 킵 움직임을 가진 형태" 모두에 대해 감점처리를 합니다.

6. 체조 선수가 다음과 같은 기술적 결함이 있는 있는 점프/립을 수행합니다.

- a. 부정확한 착지: 착지 단계에서 아치 형태의 허리가 보임
- b. 무거운 착지

이 때 실시심판이 0.30(아치형태의 허리) + 0.10(무거운 착지)으로 감점을 부여해야 하나요?

착지가 부정확하며 착지 단계에서 아치형의 허리가 보이는 경우는 흔히 앞다리로 무거운 착지를 수반하게 됩니다. 그렇기 때문에 각 점프/립에 대해 감점 한번만 부여합니다. 착지 최종단계에서 아치형 허리가 보인 경우 0.30 점, 착지만 무겁게 했을 경우(아치형태의 허리 없이) 0.10 점이 감점됩니다.

밸런스

7. 선수가 수구요소와 함께 밸런스를 수행하지만 형태가 정지(stop position)되지 않은 경우 밸런스 난도가 유효하나요?

#9.1.2 에 따라 형태가 잘 정의되었고 수구가 올바르게 실행되었더라도 정지자세가 충분하지 않다면 그 밸런스는 기술적 실시 감점과 함께 유효하며 최소 1 초 이상 정지자세가 고정되지 않았으므로 0.30 점이 감점됩니다.

기술 실시 심판은 해당 감점을 적절하고 일관성 있게 부여해야 합니다.

8. 선수가 상체가 뒤로 젖혀지는 back bend 밸런스를 수행했으나 1 초 동안 유지하지 못했습니다. 균형상실로 인해 밸런스 마지막 단계에서 앞으로 큰 발걸음을 내딛습니다. 심판은 균형상실과 추가된 움직임이 있었으므로 0.30 점 감점처리 할 텐데 이 때 1 초 이하의 고정에 따른 감점도 부여되나요?

밸런스 난도는 유효합니다.

기술적 실시 감점은 다음과 같습니다.

→ 최소 1 초 동안 유지 못하는 형태: 0.30 점

→ 균형상실 이동하면서 추가된 움직임: 0.30 점

9. 선수가 파세 밸런스 중에 리본 스파이럴을 실행했고 이 때 리본에 작은 묶임이 생겼습니다. 작은 묶임이 있었을 경우 밸런스 난도 BD 는 유효하나요?

연기 중에 중단 없는 묶임은 0.30 점이 감점되는 기술적 결함입니다. 이 때 묶임 매듭의 크기가 크든 작든 상관이 없습니다. 밸런스 BD 는 # 2.2.3 에 따라 유효하지 않습니다.

10. 선수가 포에테 밸런스의 두 번째 구성 요소를 회전처럼 수행한다. 이 밸런스는 유효하나요?

난도가 기본 특성에 어긋나게 수행되었기에 해당 밸런스는 유효하지 않습니다. 정확하고 잘 정의된 형태: 신체의 모든 관련 부위가 동일한 시간 동안 올바른 형태로 고정되어야 합니다(# 9.1.2). 각 밸런스 형태는 반드시 명확한 악센트 (명확한 위치)를 가지고 보여 져야 합니다(# 9.1.12).

회전

11. 회전 신체 난도에서 슬라이딩과 흡의 차이가 어떻게 정의되나요?

슬라이딩은 발끝을 바닥에 붙인 채 연기면을 따라 움직일 때, 흡은 발바닥이 연기면에서 떨어질 때를 의미합니다.

12. 선수가 슬라이딩이 있는 회전 난도를 수행하고 슬라이딩 중에 상체 및/또는 다리 위치가 흔들리기 시작하는 경우, 슬라이딩에서 이동이 허용되므로 "균형상실: 이동 없는 추가된 움직임"에 대해 감점을 부여해야 하나요? (이 경우, "균형상실: 이동 없는 추가된 움직임"에 대한 감점은 회전의 마지막 단계에만 적용됩니다.)

슬라이딩 그 자체는 결함이 아닙니다. 회전 중에 슬라이딩과 함께 수행되는 난도는 실행 감점 없이 유효합니다.

슬라이딩이 있는 회전 중에 상체 및/또는 다리 위치가 흔들리기 시작하는 경우, "균형상실: 이동 없는 추가된 움직임"에 대해 감점을 부여할 필요가 있습니다.

회전 중에 상체 및/또는 다리 위치가 고정되지 않는다면 "기본 회전 동안 고정되지도 유지되지도 않은 형태"에 대해 0.30 점 감점 처리됩니다.

회전 난도 수행이 큰 발걸음을 내딛는 것으로 종료된다면(회전 종료) "균형상실: 이동이 있는 추가된 움직임"에 대해 0.30 점 감점 처리됩니다.

회전난도에서 정확한 형태와의 편차정도(작은/중간/큰)도 신경써야 합니다. 신체난도의 유효성과 실시 감점은 편차 정도에 따라 좌우됩니다.

13. 선수가 BD 에서 "균형 상실"을 한 후, 다른 감점이 있나요? 부여되지 않는 감점들도 있나요?

예 1: 선수가 Penche(풍뎡)회전을 올바른 형태로 시작합니다. 기본 회전 후 선수는 제어력을 잃고 몸통이 비대칭 자세를 이루며, 스프릿 자세에서 약간의 편차가 발생합니다. 무릎은 구부러져 있고 불은 끼인 상태입니다. 회전은 큰 스텝*으로 끝납니다. 심판은 스텝과 균형상실에 대해 0.30 점의 감점을 부여하겠지만, 비대칭, 진폭, 신체부위의 부정확한 위치, 볼 끼임에 대해서도 감점이 있나요?

신체난도에서 발생한 모든 실수는 다음과 같은 감점이 부여되어야 합니다.

- Penche 회전 중 몸통의 비대칭 자세: 0.30
- 편차가 작은 형상(스프릿 없음): 0.10
- 신체 이동 중 신체 부위 위치가 부정확함(무릎이 구부러짐): 0.10
- 밸런스 상실: 이동이 있는 추가 움직임 (회전이 큰 스텝으로 끝남): 0.30
- 부정확한 수구 조작 (볼 끼임): 0.10

* 선수가 신체난도에서 다음 동작으로 전환하기 위해 의도적으로 밟는 스텝과 회전 축의 상실로 인해 회전이 끝날 때 밟는 큰 스텝은 엄연히 다릅니다.

14. 선수가 수구를 놓쳤거나 수구 궤도가 매우 부정확한 경우 선수가 수구를 받기위해 달려갈 때 지지 또는 낙하와 함께 균형상실, 구부러진 무릎, 올라간 어깨와 같은 실수에 부여되어야 하는 다른 감점이 있나요? https://www.youtube.com/watch?v=_zOuHF-wJc0

기술 실시 심판은 다음 사항에 대해 감점을 적용해야 합니다.

- 부정확한 궤도 또는 수구 놓침(양쪽 다는 아님)
- 균형 상실, 수구를 따라 달리는 중의 낙하도 해당 사항인 경우 포함;
균형 상실(이동 또는 낙하) 시 결함 정도에 따라 감점 부여
- 부정확한 신체 부위의 자세에 대한 감점은 없음
- 라인심판은 선수 또는 수구가 라인을 넘었을 시 감점 부여

15. 현재 채점 규정집에는 "의도하지 않은 신체접촉과 궤도 변경" 시 수구조작에 대한 감점 조항이 존재하지 않습니다. 의도하지 않게 수구가 신체와 접촉했을 경우 (후프 조작 도중 접촉, 감김 없이 리본 끝 접촉, 줄의 일부 접촉 등) 심판은 작은 결함에 따른 0.10 점 감점 부여 원칙을 적용해야 하나요? <https://www.youtube.com/watch?v=BX5IOTNffII>

그렇습니다. 매번 부정확한 수구 조작 때마다 0.10 점 감점을 부여해야 합니다.

* 마지막 예는 부정확한 수구 조작에 해당되지 않습니다. 줄을 통과 시: 발(다리)이 줄에 걸린 것이기 때문에 0.30 점 감점됩니다.

16. 발 뒤꿈치가 땅에 닿지만 체조 선수가 앞발을 중심으로 회전할 때 심판은 relevé 가 유효한것으로 봐야 하나요?

낮은 relevé 위치 인 경우와 relevé 위치가 아닌 경우를 이해하기 위해서 많은 예시들을 다루어보는 것이 중요합니다. 지지하는 다리의 발끝 (relevé)에서 수행되는 회전 난도를 피벗(pivot) 턴이라고 합니다. 피벗은 선수가 높은 relevé 위치에서 수행해야 합니다(바닥에서 발 뒤꿈치를 최대한 높이 든 상태). 낮은 발끝 위치(Low releve)는 회전하는 동안 발 뒤꿈치가 바닥에서 약간 들린 상태로 바닥에 닿지 않는 것을 의미합니다

피벗이 낮은 발끝 위치에서 수행되는 경우 난도는 유효하나 실시 감점 0.10 점(부정확한 신체 부위의 위치)이 있습니다.

발끝 위치에서 수행되는 피벗의 회전 일부 동안 선수가 발 뒤꿈치로 지지하고(relevé 위치 아님) 수행된 회전이 기본회전을 충족하지 못하는 경우 난도는 유효하지 않으며, 발끝으로 수행되는 피벗 도중 발 뒤꿈치로 지지한 것에 대해 실시점수 0.10 점 감점처리됩니다.

기본 회전 후 추가 회전하는 동안 회전이 중단(발 뒤꿈치로 지지)될 경우 중단 전에 수행된 회전 값만 유효합니다. 실시 점수 감점 0.10 점으로 동일합니다. 이 때 발뒤꿈치가 바닥에 살짝 닿든, 발바닥 전체에 무게가 실렸든 회전 중단 이유는 중요하지 않습니다.

17. 형태의 변화가 있는 피봇에서: 첫 번째 형태는 (기본회전 수행) 완료했지만 두 번째 형태를 (기본회전 수행 못함) 완료하지 못한 경우: 기본 회전 동안 고정되지 않은 형상에 대해 ET 감점이 부여되나요?

두 번째 형태를 시작했지만 기본회전 중에 형태가 고정되지 않으면 ET 감점이 적용되고, 두 번째 형태는 유효하지 않습니다.

18. 지지하는 다리를 점진적으로 구부리거나/퍼는 피봇에서: 가장 높은 위치와 낮은 위치를 얼마동안 보여야 하며, 선수가 어느 정도로 내려가야 하나요? 선수가 충분히 내려가지 못하면, 심판은 다리가 점진적으로 구부러지거나 퍼지지 않는 피봇으로 인정해야 하나요?

이러한 유형의 피봇을 수행하는 동안, 하나의 형태 “지지하는 다리 펴고”에서 다른 형태 “지지하는 다리 구부리고”로 전환하거나 또는 그 반대로 전환할 때는 반드시 천천히 분명하게 점진적으로 전환해야 하며, 선수는 시작에서 끝까지 그에 해당되는 자세를 유지해야 합니다.

가장 높은 위치와 가장 낮은 위치가 잠시 동안만 보여야 하며, 회전 내내 보여서는 안됩니다.

첫 번째 형태는 전체 회전의 기본 값을 결정하지만, 선수가 가장 낮은 위치까지 다리를 구부리지 않는 경우(또는 그 반대) 가장 높은 위치에 대한 평가도 내리기 어렵습니다.

심판은 가장 높은 위치와 가장 낮은 위치가 모두 보여 질때 이 같은 유형의 피봇을 제대로 평가할 수 있습니다.

19. 다리를 수평으로 편 포에테 피봇의 경우: 심판은 초기 회전을 준비동작으로 계산해야 하나요, 아니면 0.10 점인 첫 회전으로 계산해야 하나요?

다리를 수평으로 편 포에테 피봇은 빠른 템포로 한 자리에서 일련의 반복되는 회전으로 수행합니다.

각 구성 요소는 형태가 있는 회전 + 열린 위치로 이루어져 있습니다.

파세 포에테 또는 수평으로 앞, 옆으로 다리를 편 상태에서의 초기 회전은 첫 회전으로 간주됩니다. 회전수 카운트는 플리에(Plie)와 푸시 오프(Push-off) 직후에 시작되어야 합니다. 이는 두 가지 형태 즉, 파세 자세와 다리를 앞, 옆, 뒤로 수평으로 편 형태 모두에 적용됩니다.

20. 선수가 포에테 턴 마지막에 발바닥 전체가 바닥에 닿아 있고 다리를 옆으로 수평으로 편 자세에서 수구기술요소를 수행해도 충분하나요? 아니면 BD의 회전 부분 동안 수구기술 요소를 반드시 보여야 하나요?

선수는 회전 내내 수구 기술요소를 보여야 합니다. 또한, 다리가 앞 또는 옆 수평으로 편 상태에서 보여야하며, 다리위치가 끝날 때 수행해서는 안됩니다.

21. 링이 있는 Penche 피봇에서 첫 번째 회전이 링 위치에서 작은 편차가 있고, 두 번째 회전은 링 위치에서 중간 편차가 있을 경우 어떤 기술결합에 해당되나요?

실시심판은 하나의 BD 동안 동일한 신체 부위의 편차(가장 높은 결함)에 대해 한 번 감점을 부여해야 합니다. 이 경우 중간 편차에 대해 0.30 을 적용하되, 링이 있는 Penche 피봇에 대해 한 번 감점처리 합니다.

수구의 기술요소/기초

22. "신체 부위 위에서 수구 슬라이딩"과 "작은 던지기/받기"의 개념 차이를 명확하게 설명해주세요.

슬라이딩: 수구가 다리/팔/몸통을 따라 미끄러져 신체와 접촉하는 것을 말합니다

작은 던지기/받기: 수구의 위치가 반드시 신체와 가까워야 하지만 선수가 수구를 받기 전까지는 신체에 닿지 않고 자유롭게 아래로 떨어져야 합니다.

23. 선수가 BD 를 “중간/크게 던지기” 하나의 기초로 수행합니다. BD 와 던지기는 정확하게 수행되었다. BD 가 끝난 후 선수가 수구를 받지 못해 “받기 도중 수구 상실”이 발생합니다. BD 는 유효한가요?

네, 유효합니다. BD 난도에 대한 모든 요구 조건이 충족됩니다. BD 실시에 대한 0.30 점의 감점이 없으며, BD 도중 수구 상실도 없습니다. BD 도중 “중간/크게 던지기”는 “기본 던지기”와 별개의 독립적인 기초입니다.

24. 선수가 BD 를 “중간/크게 던지기” 하나의 기초로 수행합니다. BD 는 정확하게 수행되었으나 던지기의 궤도가 부정확합니다. BD 가 끝난 후, 선수는 부정확한 궤도로 인한 수구 손실을 피하기 위해 걸음을 내딛습니다. BD 는 유효한가요?

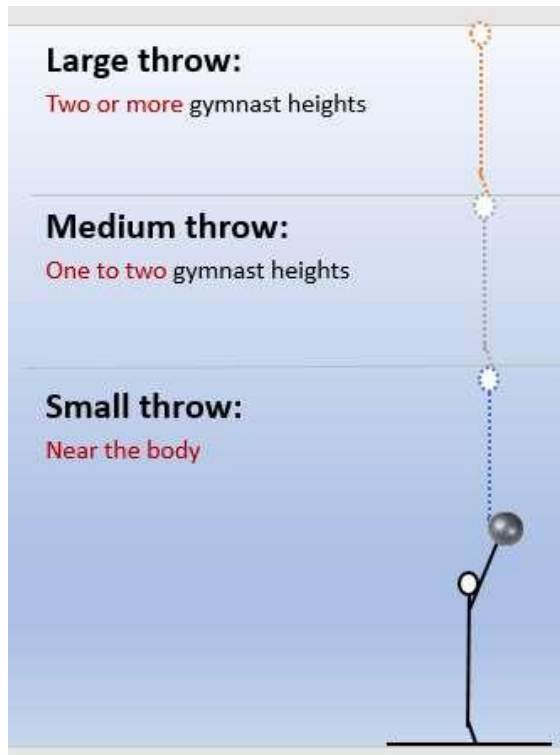
유효하지 않습니다. BD 는 #2.2.3 에 열거된 기술적 결함은 하나 또는 그 이상 없이 실시되었을 때만 유효합니다.

수구의 중대한 기술적 감점 - 0.30 점 이상 (던지기의 부정확한 궤도와 그로 인한 BD 도중의 수구 상실을 피하기 위한 움직임 포함)

25. 작은 던지기/쓰러스트/슬라이딩 후 볼은 비행이 종료된 직후 바로 회수해야 하나요? 아니면 의도적으로 공을 떨어뜨려 바닥에 튕기게 한 후에 잡아도 되나요?

각각의 경우 요구 사항이 다를 수 있습니다. 기초가 "bounce"인 경우, 볼이 튕겨 올라간 후에 받아야 한다. 기초가 "슬라이딩"일 경우 수구가 신체 표면에서 미끄러져 바닥에 떨어져 수동적으로 튕길 수 있습니다.

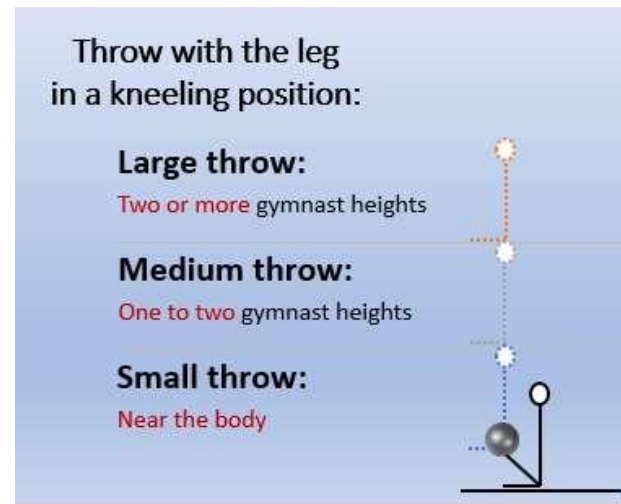
26. 던지기 높이: 던지기 중 선수의 몸이 움직일 때 던지기 높이의 기준을 명확히 제시해주실 수 있나요?



큰 던지기: 선수 키의 2 배 또는 그 이상

중간 던지기: 선수 키의 1~2 배 높이

작은 던지기: 몸 근처



27. 큰 굴리기와 작은 굴리기 (볼, 후프)에 대해 명확하게 설명해주실 수 있나요?

각각 다음과 같이 명료화 할수 있습니다.

	작은 굴리기	큰 굴리기
	최소 1 개의 신체 부위 위를 지나야 함 신체부위의 예시: 손에서 어깨로, 어깨에서 어깨로, 발끝에서 무릎으로, 기타 등등	최소 2 개 이상의 큰 신체 부위를 지나야 함 (예시) 왼 손에서 몸통을 통과해 오른 손으로, 몸통+다리, 팔 + 등, 기타 등등

28. 크게 굴리기 중 (볼, 후프) 작은 기술적 결함인 흠이 있어도 수구요소가 유효할 수 있는 흠의 개수에 대한 가이드라인을 제시해줄 수 있나요? 기초가 유효하지 않는 흠이 있는 굴리기와 비교할 때 어떤 점이 다른가요?

→ 수구 굴리기 중 작은 흠이 있을 경우 ET 감점과 함께 유효합니다.

→ 수구의 흠이 신체의 한 부위에서 다른 부위로 이어지는 경우, 즉 수구 굴리기가 사실상 없을 때, 수구 기초가 수행되지 않은 것이기에 유효하지 않습니다(추가로 ET 감점).

29. 부메랑 던지기에서 선수가 리본 끝을 잡을 수 있는 방법에 대해 구체적으로 설명해주실 수 있나요?

"부메랑" 던지기: 공중 또는 바닥에 스틱을 던지기: 리본 끝을 손이나 신체의 다른 부분으로 잡고 스틱이 바닥에서 되 튕겨지거나 되튀기지 않을 때(공중 부메랑의 경우) 리본을 당겨서 회수하고 스틱을 받습니다. 스틱을 놓기, 던지기는 리본 천이 손을 통과해 미끄러지거나 신체 위를 스쳐지나가는 것(리본 천을 손으로 계속 잡고 있는 채로)을 포함할 수 있습니다. 리본 끝을 낚아챈 후에 리본을 완전히 놓는 것도 포함될 수 있습니다. 스틱을 놓치 않고 리본을 잡아당겨 회수만 하는 요소는 부메랑 던지기의 정의에 부합하지 않습니다.

30. "다양한 신체부위로 스틱을 고정한 채 신체 일부를 중심으로한 리본의 움직임" 기술 요소의 경우 패턴의 조여짐 정도를 정의해 주실 수 있나요? 예를 들어, 해당 요소가 유효하려면 완전한 원을 두 개 이상 그릴 수 있을 만큼 단단히 조여야 하나요?

네, 그렇습니다. 해당 기술 요소가 유효하려면 리본 천으로 두 개 이상의 완전한 원을 그려야 합니다.

31. 수구 기술요소를 수행하던 중 리본에 묶임이 생겼습니다. 리본에 묶임이 생겼을 때 어떻게 채점을 해야 하는지 설명해주실 수 있나요?

가능한 상황은 총 4 가지입니다.

- 연기 중단없이 작은 묶임이 생겼다 스스로 풀리는 경우.
 - 기술 실시 감점: 묶임에 대해 0.30 점
- 묶임이 생기고, 선수가 연기를 중단해 묶임을 푼 후 연기를 재개하는 경우.
 - 기술 실시 감점: 묶임에 대해 0.50 점
- 묶임이 생기고 선수가 리본을 더 이상 사용할 수 없다고 판단해 예비수구를 가져다 쓰는 경우.
 - 기술 실시 감점: 사용할 수 없는 수구에 대해 0.70 점
- 묶임이 생기고 선수가 이를 보지 못했거나, 봤으나 풀지 않고 연기를 계속하는 경우
 - D1-D2: 묶임이 있는 리본으로 수행된 난도는 유효하지 않습니다
 - D3-D4: 묶임이 있을 시 R 만 유효함. 단, R 의 요구 사항과 조건이 모두 충족되어야 합니다.
 - EA: 정상적으로 채점합니다 (리본 묶임을 풀기 위해 선수가 멈추는 경우 리듬 끊김 포함)

수구 난도(AD)

32. AD 요소에서 “불안정한 밸런스” 수구 기초로 다른 신체 부위 사이로 스틱을 끼우는 것이 허용될 수 있나요? 해당 기초의 그 어떤 형태도 AD 로 사용될 수 없다는 뜻으로 해석해야 하나요, 아니면 해당 기초가 손의 도움 없는 회전 BD 에서 수행됐을 때 AD 가 유효할 수 있는 것인가요?

"끼임(squeezed)" 리본 스틱의 특수한 위치는 "불안정한 밸런스"로 간주되지 않습니다. 따라서 AD 기초로 사용할 수 없습니다. 끼임이 없는 다른 "불안정한 밸런스" 위치는 해당 기초의 정의에 부합되는 한 "불안정한 밸런스"에 사용될 수 있습니다.

33. 리본 스틱을 발, 무릎, 기타 신체 부위로 잡은(grasped) 경우, 리본 패턴 (롤업, 랩핑, 불규칙한 패턴)에 관계없이 그 자체로 유효한 “불안정한 밸런스” 기초가 될 수 있나요? 아니면 리본 스틱의 조작에 있어 반드시 신체 주변의 패턴이나 큰 원과 같은 패턴이 필요한가요?

스티크의 해당 위치는 “불안정한 밸런스” 역할을 할 수 없지만, 기술 요소(중간 원 또는 큰 원, 신체 주변의 패턴 등)를 수행하기 위해 기타 신체의 부위로 스틱을 잡는 경우 해당기술 요소를 수행한다는 전제 하에 유효할 수 있습니다.

34. 굴리기 중간에 불안정한 밸런스와 멈춤이 있을 경우 “2 개의 큰 신체부위 통과해서 굴리기” 기초는 유효하나요?

아니요, 중간에 불안정한 균형 위치로 멈춤이 있을 경우 기본적인 큰 굴리기 (2 개의 큰 신체부위 통과해서 굴리기)는 유효하지 않습니다. 큰 굴리기는 끊임없이 하나로 수행해야 합니다.

35. “튀기기” 기초 AD 가 유효하려면 AD 에서 신체부위로 (손의 도움 없이, 시야 밖) 고정되어 있던 볼이 아래로 떨어져 튕긴 것만으로 충분한가요? 아니면 능동적인 튀기기(즉 튀기기와 받기)를 수행해야 하나요?

낙하하는 수구는 수동적인 튀기기에 해당되기에 능동적인 튀기기, 즉 “튀기기” 기초가 될 수 없습니다. “튀기기” 기초가 되려면 능동적인 움직임이 있어야 합니다.

36. 수구 전달이 반드시 서로 다른 신체 부위로 시작되고 끝나야 하나요? 아니면 일부 해당요소에 일부 신체부위만 사용해도 되나요? 예시: 목과 왼쪽 다리로 후프를 고정한 상태에서 시작해서 목과 오른쪽 다리로 고정하는것으로 수구 전달을 끝내는 경우.

해당기초에서 2 개의 필수조건이 충족될 경우, 양쪽의 경우 모두 “전달” 기초가 유효합니다.

37. 두 개의 수구 기초가 연이어 수행되고, 둘 다 하나의 동일한 신체동작에서 수행될 때 이는 몇 개의 AD 로 인정되나요?

예시: 회전 중 시야 밖에서 손 없이 수구 받기 + 시야 밖에서 손의 도움없이 동일한 회전에서 긴 굴리기. 볼을 **blocking** 기술로 받은 후 긴 굴리기를 하기에 "받은 즉시 굴리기"는 아닙니다.

해당 예시에 세 가지 기준(두 가지 기준만 필요)이 있으며, 굴리기가 확실한 받기 후에 수행되기 때문에 세 번째 기준(회전)은 첫 번째 기초(받기)와 두 번째 기초(굴리기) 사이에서 나뉩니다.

1 개의 AD 입니다. 서로 다른 두 기초가 하나의 동일한 기준을 사용하기 때문입니다. 신체의 회전을 예로 들면 두개의 기초에 공통적으로 적용되는 기준이 3 번째 기준이라도 1 개의 AD 입니다.

38. 신체의 움직임이 다른 한 두 개의 AD 에서 수구 작업이 동일할 수 있나요?

예시:

- 등 뒤에서 손으로 리본 스파이럴, 한 번은 일반 허리재기와 함께, 또 한 번은 "스태그" 허리재기와 함께
- 한 손으로 볼 받기, 처음은 일반 뒤 허리재기와 함께, 또 한 번은 두 다리를 모아서 떨어지는 허리재기와 함께

수구난도가 인정되려면 2 개의 AD 에서 수구 작업이 동일해서는 안됩니다. 동일하다는 의미는 동일한 기초와 기준을 수행한다는 뜻입니다. 동일한 기준(동일한 심볼)을 여러 방법으로 수행할 수 있기 때문에 (예)"회전" 기준은 채점 규정의 정의에 따라 다양하게 수행될 수 있음)그러므로 "다른" 실행으로 간주됩니다. 앞의 예시에서 회전요소가 다르기 때문에 동작/기준이 다릅니다.

39. AD 인가요 R 인가요?

두 개의 프레-아크로바틱 요소가 차례대로 수행될 때(앞 허리재기에서 던지기, 뒤 허리재기 때 받기) 해당 난도 실시가 기본 회전 사이의 멈춤/작은 스텝이나 불완전한 회전으로 인해 R로 인정되지 않을 경우, 심판은 해당 난도의 두 부분을 AD로 간주할 수 있나요? 심판은 선수의 의도를 평가해야 하나요, 아니면 실제 연기를 해석 해야할까요?

심판은 그 선수가 보여주고자 하는 것을 해석할 수 없습니다. 단지 그 순간에 연기하고 있는 것을 채점할 수 있을 뿐입니다. 심판이 R 난도에 기본 회전 중 멈춤, 스텝, 반회전 오류가 있었다고 판단했을 경우 R 난도는 유효하지 않음으로 두 부분을 AD로 간주할 수 없습니다. 만약 심판이 비행 중 회전을 포함한 R에 필요한 기본회전을 인정하지 않고 던지기과 받기가 두개의 유효한 기준으로 실행되었다면 AD는 인정될 수 있습니다.

40. 선수의 동작이 무릎/등 위치에서 시작하거나 또는 끝날 때, 그러나 AD 자체는 손으로 지지하는 자세에서만 수행되어 진다: 이는 "바닥에" 기준으로 간주되나요?

예시:

- 앞 구르기(forward roll)하는 동안에 손으로 지지하는 구간(handstand phase)에서 다리로 던지기
- 무릎이 바닥에 닿은 자세, 손으로 지지하는 상태에서 다리로 볼을 툭기고 다시 무릎이 바닥에 닿은 자세로 복귀

해당 예시는 "바닥에서" 기준 실시로 볼 수 없습니다. #6.4 에 따라 "바닥에서" 기준은 메인 동작이 바닥에서 몸으로 또는 무릎으로 지지하는 자세에서 수행될 때 인정됩니다.

41. 일정 지속 시간이 있는 수구 요소(긴 굴리기/스파이럴 등)에서 수구 요소의 지속 시간이 회전 시간과 어느 정도 겹쳐야 하는지 명확히 설명해주실 수 있나요? 수구요소와 회전 지속 시간이 짧게 겹쳐도 충분한가요?

예시: 선수가 허리재기 중에 다리 아래에서 기본 스파이럴을 수행합니다. 해당 요소가 유효하려면 회전 중에 다리 아래에 스파이럴 모양 4 개가 있어야 합니다. 다시 말해, 회전과 4 개의 모양을 가진 스파이럴이 동시에 수행되어야 합니다.

예시: 선수가 바닥에서 회전하는 동안 시야 밖에서 기본 스파이럴을 수행합니다. 4 개의 모양을 가진 스파이럴은 선수가 바닥에서 회전을 할 때 시야 밖에서 수행되어야 하며, 2 개의 스파이럴 모양은 시야밖에서, 나머지 2 개의 모양은 회전이 끝날 때 수행해서는 안 됩니다. 심판이 볼 때, 기준과 함께 수행된 기초 요소가 보여야 합니다.

* 기초 요소 후에 수행되는 기준은 유효하지 않습니다.

회전을 동반한 다이내믹요소(R)

42. R 의 일부가 아닌 회전 (자발적이거나 실행 실수로 인한) 에 대해 "회전 중 받기" 기준이 적용될 수 있나요?

예시: Chainés 2 회전 - 달리기 - 앞 구르기 중에 몸의 뒷면으로 뒹겨서 받기
이 때 R 의 가치는

- R2, 뒹겨서 받기, 손의 도움 없이, 시야 밖에서 = 0.50? 아니면
- R2, 뒹겨서 받기, 손의 도움 없이, 시야 밖에서, 회전 중에 = 0.60?

R 의 가치는 회전 수와 실행된 기준에 따라 결정됩니다. 만약 마지막 회전이 중단 후 또는 수구받기 후에 수행된다면, 해당 회전과 해당 회전에 속하는 기준(수준 또는 속도 포함될 수 있음)은 유효하지 않습니다. 받기 때 정확하게 수행된 다른 기준들은 유효하고, 마지막 회전은 유효하지 않습니다.

답변) R 의 가치는 [R2, 뒹겨서 받기, 손의 도움 없이, 시야 밖에서] = 0.50 이 정확합니다.

43. 선수가 뒤 구르기 또는 뒤로 물고기 (몸통이 세워져 있고 시선은 수구에 고정) 의 첫 단계에서 받기를 정확하게 수행했을 때 이는 뒤로 회전이기 때문에 심판은 모든 경우 "시야 밖에서 받기" + "회전 중에 받기 캐치"를 인정해야 하나요? 그렇지 않으면 다음과 같은 목적으로 각 사례에서 타이밍과 실제 시각적 컨트롤을 고려해야 하나요?

- 뒤 구르기 중 해당 기준이 없이 일부 받기가 유효할 수 있도록
- 뒤 구르기 중 해당 기준을 포함해 다른 받기가 유효할 수 있도록

<https://youtu.be/ZCXupb7Etqs>

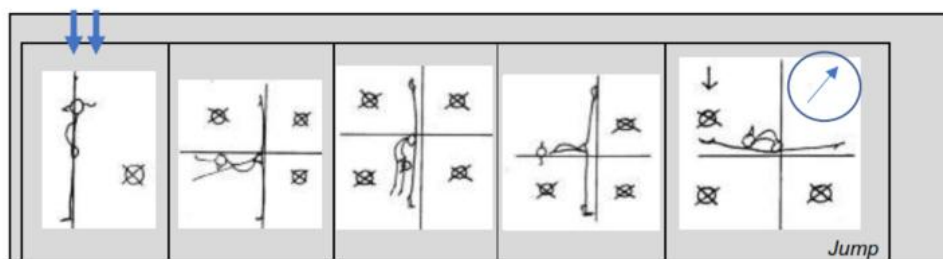
심판은 각 경우에 타이밍과 실제 시각적 컨트롤을 고려해야 합니다. 뒤 구르기 중 해당 기준 없이 일부 받기는 유효할 수 있습니다.

시야 밖에서 받기: 백 벤딩 위치에서 또는 뒤로 회전하기 요소가 동반될 때

→ 받는 손은 수직 위치를 지나 있어야 합니다. 팔을 신체의 앞이나 옆, 또는 머리 바로 위에 두고 수행하는 요소는 몸이 뒤로 구부러지거나 회전하는 경우 일지라도 시야밖에 있지 않습니다(아래 그림 참고).

손을 머리위로 뻗은 채 받기에서 “시야 밖”구역에 들어가기 위해서는 팔이 수직선을 지나야 합니다. (아래 그림 참고).

→ 몸을 뒤고 젖히고 수구를 앞으로 크게 던지는 점프에서 팔이 몸통 앞으로 오기 때문에 수구 던지기는 “시야 밖” 기준에 부합하지 않습니다(아래 그림 참고).



44. 던지기는 수구가 자유 비행을 해야 하는 반면, "부메랑"에서는 리본의 끝이 항상 신체와의 접촉을 유지해야 합니다. R 에서는 부메랑이 여전히 부메랑으로 간주되는데, 그러면 되던지기는 던지기/부메랑을 의미하나요?

네, 맞습니다.

45. 리본 R 에서 “되던지기”를 할 때 선수가 리본 천의 끝을 잡았지만/받았지만 스틱을 바로 받지 못하는 경우가 있습니다. R 이 유효하려면 선수는 정확하게 언제 스틱을 받아야 하나요?

- 되던지기과 리본 회수 직후에 바로 스틱을 잡아야 하나요?

- 아니면 스틱을 받고 R 을 끝내기 전에 리본 천을 이용한 다른 요소(던지기 AD 또는 리본 통과)를 수행할 수 있나요?

R 이 유효하려면 선수가 스틱을 되던지기과 리본 회수 직후에 바로 받아야 합니다.

부메랑의 경우 스틱을 놓았다 손이나 다른 신체 부위로 다시 회수해야(받아야) 합니다. 받기가 없으면 이는 다음 던지기를 위한 준비에 불과합니다. 그렇기 때문에 받기 준비를 위한 목적의 신체 움직임을 동반한 되던지기는 허용되나, 중간 요소를 동반한 되던지기(AD)는 수행 불가능합니다.

46. “케스케이드” 곤봉 던지기를 동반한 R 회전 횟수를 심사할 때: 어느 곤봉이든 상관없이 비행 중에 올바르게 수행된, 후로 1 R 을 이루는, 모든 회전 횟수를 합산을 해야 하는 것인가요? 아니면 어느 하나의 비행 단계 중에 수행된 회전 횟수를 계산해야 하는 것인가요?

<https://youtu.be/ApJhJnVFQ6g>

우선 “케스케이드”가 유효하려면, 어느 특정 던지기의 순간에 두 개의 곤봉 모두가 동시에 공중에 있어야 합니다. 곤봉 비행 단계에서 회전이 시작된 순간부터 R 요소를 계산하기 시작합니다. 해당 예시는 R2 유형으로 평가됩니다.

47. 두번째 회전의 첫 단계에서 받기를 동반한 R 이 유효하려면, 회전 연결이 좋아야 하고 (추가 스텝 없이, 멈춤 자세 없이) 두번째 회전이 수구를 받기 전에 반드시 시작이 되어야 하는 것으로 알고 있습니다. 이에 대해 추가적인 설명이 있었으면 좋겠습니다.

a) 받기의 순간에 몸통이 앞으로 기울어져야 하는지? 그리고 받기의 순간에 한 쪽 발이 바닥에서 들린 자세 (허리재기/옆돌기/일루션을 수행하기 위해)이어야 하나요?

네, 그렇습니다. 해당 자세가 두번째 회전이 시작됨을 의미하기 때문입니다.

b) 받는 손이 수구 방향으로 뻗어나가면서 잠시 멈출 수 있나요?

네, 손으로 수구를 받을 때, 손을 뻗은 채로 잠시 멈춰있을 수 있습니다. 일자로 뻗은 손으로 수구 받기는 정확한 받기 기술입니다.

c) 선수가 회전을 멈추지 않고 속도만 줄일 수 있나요?

네, 가능합니다. R 을 수행할 때 특정 회전 속도는 필수요소가 아닙니다.

48. 첫 회전이 서 있는 자세에서 끝나고, 선수가 두번째 회전을 무릎을 바닥에 댄 자세로 시작하려고 할 때, 자세 전환을 어떻게 할 수 있을까요? 무릎과 다리로 몇 개의 스텝까지 할 수 있나요?

서 있는 상태의 회전에서 팔꿈치/가슴으로의 회전의 전환은 멈춤없이 곧바로 이어져야 합니다. 다음 회전을 위해 다리를 “오픈”하는 것은 높이 변화가 있다고 하더라도 허용되는 스텝에 해당됩니다.

49. 수평 회전을 뒤로 허리재기와 연결할 때, 몇 개의 스텝까지 허용되나요?

두번째 회전을 하기 위해 회전할 다리로 이동하기 위한 “스텝”만 허용됩니다(걸기 스텝은 아닙니다)

a) 허리재기가 Chainé 스텝(양 발바닥은 바닥에)으로 시작되어야 하나요?

네, 두 발모두 Chainé 에서 같이 시작한 다음 선수는 곧바로 다음 회전을 할 다리를 오픈합니다. 이때의 스텝은 허용되지만 그 외의 추가적인 스텝이 있어서는 안됩니다.

b) 선수가 허리재기를 자신이 “편한” 자세에서 할 수 있도록 다리 교체를 위한 목적으로 추가스텝을 밟을 수 있나요?

선수는 그 어떤 “불필요한” 스텝을 하여서는 안 되며, 다음 회전을 할 다리로 이동하기 위한 스텝 한 걸음만 허용됩니다.

댄스 스텝 콤비네이션(S)

50. 댄스스텝 콤비네이션(S)에서 프레-아크로바틱 요소나 일루션이 금지되어 있습니다. 즉 BD 로서 일루션이 금지되는데 일루션 변형 동작은 수행해도 되나요(자유로운 다리 굽힘)?

댄스스텝 콤비네이션에서 일루션의 변형동작은 물론 그 어떤 프레-아크로바틱 요소 변형동작도 허용되지 않습니다. 해당 변형동작들은 댄스스텝 콤비네이션 8 초 전후에 수행할 수 있습니다.

51. 선수가 8 초의 요구사항을 충족하는 댄스스텝 콤비네이션을 수행하지만 마지막 2 초는 다음 난도 준비동작으로서 스텝을 밟습니다. 이 같은 경우 심판은 해당 댄스스텝 콤비네이션이 유효한 것으로 봐야 하나요?

댄스스텝 콤비네이션의 마지막 두 스텝은 움직임의 캐릭터를 잘 표현해야 하고, 나머지 스텝 콤비네이션과 조화를 이루어야 합니다. 또한 단순한 준비성 스텝이 되어서는 안됩니다. 해당 경우는 완전한 8 초의 조건이 충족되지 않기에 댄스스텝 콤비네이션이 유효하지 않습니다.

52. 선수가 댄스스텝콤비네이션을 정확하게 수행하고 시작 후 10 초 되는 시점에 수구를 놓쳤다면, 심판은 이것을 어떻게 평가하나요?

선수가 댄스스텝 콤비네이션의 모든 요구사항을 충족하는 연기를 8 초동안 한 후에 수구를 놓쳤다면 댄스스텝 콤비네이션을 수행한 것으로 봅니다. 채점은 D 심판이 할 것이고, 실시 심판은 수구 상실에 대한 감점을 부여할 것입니다.

53. 각 S 는 최소 1 개 이상의 수구 기초 기술요소와 함께 수행해야 합니다. 수구 기초 기술요소가 인정되지 않음에 따라 유효하지 않는 경우에는 어떤 것들이 있나요?

수구 기초 기술요소는 다음과 같은 경우에 인정되지 않습니다.

- 수구 조작이 정의에 맞게 수행되지 않았을 경우
- 수구 조작 시 수구 상실을 포함해 0.30 이상 기술 실시 감점이 있는 경우

수구의 기초 기술요소 수행 시 앞서 언급된 결함(1 개 또는 2 개)이 있을 경우 댄스스텝 콤비네이션은 인정되지 않습니다.

54. 댄스 스텝 콤비네이션이 16 초 동안 실시된다면, 이는 콤비네이션 1 개 아니면 2 개로 간주되나요?

모든 댄스스텝 콤비네이션은 그에 해당되는 요구사항을 충족해야 합니다. 만약 16 초 동안 해당 요구사항이 2 번씩 충족됐다면, 이는 2 개의 댄스스텝 콤비네이션으로 간주될 것입니다. 만약, 예를 들어 수구의 기초 기술요소가 1 개 밖에 없다면 이는 보다 긴 1 개의 댄스스텝 콤비네이션이 될 것입니다.

55. 수구의 기초 기술요소에서 한 손으로 볼 받기가 있어야 하는데, 만약 선수가 한 손으로 볼을 받은 뒤 곧바로 다른 손으로 지지했다면 이 같은 받기가 기초요소에 대해 유효하나요?

네, 이 수구의 움직임은 기초수구 요소로 유효하나, 실시 기술 결함으로 0.10 점이 감점됩니다.

예술적 실시(AT)

56. 음악이 끝나기 전 선수가 연기를 끝낼 경우 어떤 감점이 부여되나요?

연기가 끝날 때 음악과 움직임 사이의 조화결여로 0.50 점 감점이 부여되어야 합니다

57. 선수가 대부분의 던지기를 동일한 기술로 실시할 경우, 예술적 실시에 대한 감점이 부과되어야 하나요?

수구 기술요소의 다양성 결여에 대한 0.20 점 감점이 부여되어야 합니다.

58. 선수가 음악의 다이내믹 변화를 반영하지 못해 0.30 점 감점을 받는다는 것은 어떤 의미인가요?

선수는 음악의 변화에 따라 신체와 수구 움직임의 에너지 힘 속도 및 강렬함이 대조적인 역동성의 변화를 보여줘야 합니다. 인식 가능한 다이내믹 변화가 없는 음악의 경우, 선수는 자신의 신체나 수구 움직임의 스피드, 스타일, 강도를 눈에 띄게 바꾸면서 자신만의 변화를 만듭니다. 연기에 최소 1 개 이상의 인식 가능한 다이내믹 변화가 있어야 하며, 그렇지 못한 경우에 0.30 점 감점됩니다.

단체 연기

신체 난도

59. 단체 연기에서 3 명의 선수(다수)가 정확한 자세로 밸런스를 수행했지만, 최소 1 초 동안 밸런스를 유지하지 못한 경우, 해당 BD 는 유효하나요? 이 때, 기술적 실시 감점은 몇 점이 되어야 하나요?

BD 는 유효합니다. 기술적 실시 감점은 0.30 점입니다. (overall Penalty)

60. 단체연기에서 각 신체그룹의 난도가 최소 1 개가 있어야 하는데 선수들이 이를 소그룹으로 매우 빠르게 연속적으로 수행해도 되나요?

신체난도를 소그룹으로 수행할 수 없습니다. 각각 5 명의 선수가 동시에 또는 빠른 연속성으로 수행해야 합니다.

BD 가 동시에 또는 매우 빠르게 연속적으로 실행되지 않는 경우에는 D1-D2 심판에 의해 0.30 점 감점됩니다.

61. 댄스스텝의 콤비네이션 중에 선수가 공을 되튀기고 파트너 선수가 이를 받으면 기초요소로 인정되나요?

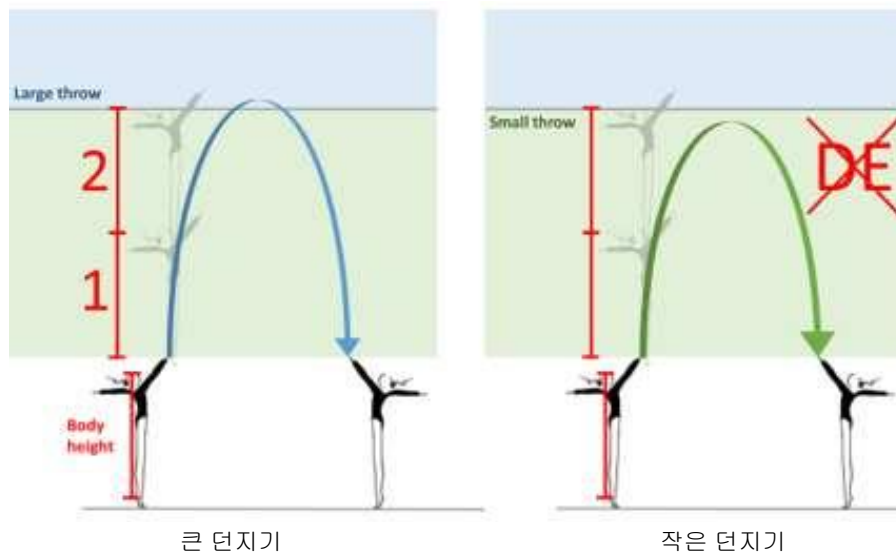
아니요. 각 선수가 완전한/유효한 기초요소를 수행해야 하기 때문에 인정되지 않습니다.

교환 난도

62. 선수들 사이에서 수구의 큰 던지기 (부메랑은 제외)에 의한 교환만이 DE로 유효하고 큰 던지기는 요구된 높이 (선수 키의 최소 2 배 높이) 나 선수 사이 최소 6 m 거리로 결정됩니다. 이 때 선수 사이 6m 는 던지고/받는 순간 수구 교환과 선수 사이의 거리가 되어야 합니다. 이에 대해 공식적인 예시와 추가적인 서면상의 해석이 있었으면 좋겠습니다.

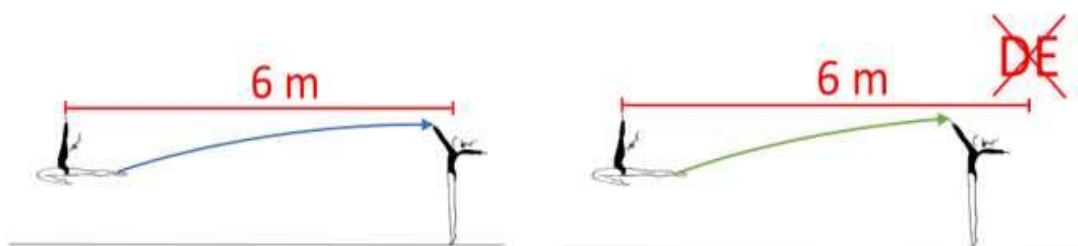
예시 1 설명

서 있는 상태에서 수구의 큰 던지기에 의한 교환 DE (선수 키의 최소 2 배 높이)



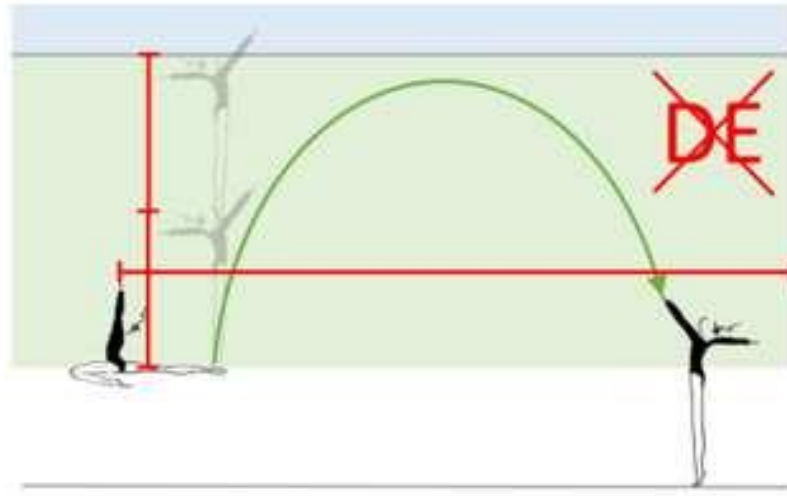
예시 2 설명

수구의 멀리 던지기에 의한 교환 DE (선수 사이 최소 6 m 거리)



예시 3 설명

유효하지 않는 DE (짧고 작은 던지기)



63. 5 명의 선수가 6m 거리를 두고 작은 던지기 (선수 키 2 배 높이 미만)를 하는데, 한 소그룹에 있는 선수 2 명 사이의 거리가 6m 미만이었을 때 DE 는 유효한가요?

DE 는 유효하지 않습니다. 작은 던지기 일 경우, 다른 기준이 없으면 5 명 선수 모두가 6m 거리를 사이에 두고 던지기를 수행해야 합니다.

64. 선수들이 DE 를 수행하는데, 수구 던지기의 궤도가 정확하지 않습니다. 선수 1 명은 1 스텝 후, 다른 1 명은 3 스텝후 수구를 잡았습니다. 이 때 DE 는 유효한가요? 몇 점의 감점이 부여되어야 하나요?

- DE 는 유효합니다(#. 2. 2.5)

- 기술적 실시 감점은 0.50 점입니다.

(가장 멀리 날아간 수구를 잡기 위해 이동한 스텝 수 기준으로 계산)

65. 단체연기에서 한 개의 동일한 BD 를 교환난도의 기준으로 사용할 수 있나요?

네, 이는 반복이 아닙니다. BD(0.10 가치만 인정)는 교환에서 기준이 될 수 있고 두 번 사용될 수 있습니다.

66. 선수들이 수구를 바닥에 튕긴 후 받기, 그리고 전완으로 옆돌기 때 수구 멈추기를 동반한 DE 를 수행합니다. 해당 DE 는 유효하나요?

네, DE 는 유효합니다. (#. 2. 6. 3 DE 추가 기준: 신체의 다른 부분/바닥 되튀기기)

67.  회전이 교환에서의 기준으로 인정되려면 몇 도 이상을 회전해야 하나요?

 회전 기준은 다른 경우들과 마찬가지로 180° 로 명시되어 있지 않는 한 최소 360° 이상이어야 합니다.

68. 한 선수가  콜라보레이션을 손의 도움 없이 시야 밖에서 수행합니다. 그리고 다른 두 선수는 메인 움직임 없이 손의 도움 없이 시야 밖에서 수구를 받기만 합니다. 해당 콜라보레이션의 가치는 얼마인가요?

해당 콜라보레이션의 가치 = 0.40

0.20  + 0.10 손의 도움 없이 수구 던지기 + 0.10 메인 움직임을 수행하는 선수의 시야 밖에서 수구 던지기.

69. 선수가 점프/립 중에 또는 회전이 있는 요소를 수행하는 중에 다리 아래에서 2 개 또는 그 이상의 수구를 동시에 다른 방향으로 던지기를 합니다. 해당 던지기에 한해 시야 밖에서 기준이 인정될 수 있나요?

네, 해당 던지기는 시야 밖에서 기준에 부합하는 던지기입니다.

70. CR 과 CRR 콜라보레이션에 요구되는 던지기의 높이를 알려주세요.

해당 콜라보레이션 유형에는 중간 또는 큰던지기가 요구됩니다. 해당 콜라보레이션은 개인 R 과 동일한 원칙을 따릅니다. (작은 던지기와 수행될 수 없음)

71. 신체부위에서의 되튀기기를 CR/CRR/CRRR 을 시작하기 위한 던지기로 사용할 때, 되튀기기가 유효하려면 던지기과 마찬가지로 요구되는 높이를 충족해야 하나요?

네, 그렇습니다. # 67 과 마찬가지로 되튀기기가 던지기의 역할을 하기 때문입니다.

72. 신체 부위에서의 되튀기기를 CR/CRR/CRRR 에서의 받기로 사용할 때, 수구가 튕겨오르는 높이는 상관이 없나요?

네, 받기의 경우에는 어떤 높이든 상관 없습니다. 되튀기기 후 반드시 수구를 잡아야지만 콜라보레이션이 인정됩니다.

73. 콜라보레이션에서 신체 부위에서의 후프 되튀기기로 받고 그리고 동시에 다음 콜라보레이션을 위한 던지기 용도로 사용할 수 있나요?

1 개의 되튀기기는 받기 그리고 다음 요소의 던지기로 동시에 활용할 수 있으나, 이 때 던지기를 위한 충분한 높이가 확보되어야 합니다. (중간 또는 큰 던지기가 요구됨)

74. CR 또는 CRR 콜라보레이션이 작은 던지기로 수행된다면, 해당 콜라보레이션은 유효한가요? 유효하지 않는다면 기술적 실시 감점은 몇 점이 되어야 하나요?

작은 던지기로 수행된 CR 또는 CRR 콜라보레이션은 유효하지 않습니다. 기술적 실시 감점 없습니다.

75. CC 와  콜라보레이션에서 어느 높이의 던지기가 요구되나요?

CC 콜라보레이션은 작은 또는 중간 던지기.

 콜라보레이션은 중간 또는 큰 던지기가 요구됩니다.

76. 콜라보레이션에서 큰 던지기를 정의할 때 높이와 마찬가지로 6m 의 거리도 적용되나요?

콜라보레이션에서 큰 던지기를 판단하는 기준으로 거리는 사용되지 않습니다. 던지기의 유효성을 판단하는 기준으로 6m 의 거리가 사용되는 곳은 교환 난도가 유일합니다.

77. 묶임이 있는 리본으로 수행한 콜라보레이션 난도는 유효한가요?

묶임이 있는 리본으로 수행한 콜라보레이션은 다른 모든 요구 사항이 충족될 경우에 유효한 것으로 인정됩니다.

78. CRR2 콜라보레이션의 기술 결함으로 감점에 대해 해석 부탁드립니다.

a) 같은 요소에서 연속적으로 2 개의 수구를 상실했을 경우: CRR2 의 받기 2 개는 빠르게 연속적으로 이루어집니다.

b) 각기 다른 요소에서 수구 2 개를 상실했을 경우: 하나의 수구 상실이 또 다른 수구 상실을 야기한 경우

이 때 심판은 한 번만 감점을 부여하나요?

선수들이 동시에 수구를 상실한 것이 아니기에 매번 감점이 적용됩니다.

79. 선수들이 CRR 콜라보레이션을 수행할 때, 기존의 콜라보레이션이 끝나기 전에 시작되는 새로운 콜라보레이션을 채점할 수 있나요?

신체회전의 다이내믹 요소를 동반한 콜라보레이션에서(# 6.4) 주 신체 회전을 하고 있는 선수(또는 선수들)을 기준으로 판단하기에 주 움직임(주 움직임을 하고 있는 선수의 받기)이 끝나기 전까지는 새로운 콜라보레이션은 채점될 수 없습니다.

80. 콜라보레이션을 수행하고 있는 선수들이 두 소그룹으로 나뉘어 한 쪽은 CR, 다른 쪽은 CRR 을 하면서 허용되는 방법으로 서로 수구로 연결된다면 이를 각각 CR 그리고 CRR 로 따로 채점할 수 있나요?

아니오, 해당 경우에 가장 낮은 점수 한번만 부여됩니다. 뉴스레터 No. 1, D3 – D4, # 4 에 상세하게 설명되어 있으니 참고바랍니다.

예술적 실시(AT)

81. 단체연기에서 대부분의 콜라보레이션이  콜라보레이션이면 감점을 적용해야 하나요?

모든 단체연기에는 서로 다른 종류의 콜라보레이션이 포함되어야 합니다. 서로 다른 종류의 콜라보레이션이 조화를 이루어야 합니다. 어느 한 종류의 콜라보레이션이 전체 구성을 차지해서는 안됩니다. 예술적 실시 0.20 점 감점됩니다.

82. 여러 종류의 콜라보레이션 사이에 균형을 맞춰야 하는데 콜라보레이션 종류 중 하나가 없을 경우 몇 점의 감점이 부여되니까?

여러 콜라보레이션 중 하나가 없을 경우에 대한 감점은 없으며 단지 전체적인 균형을 지향할 뿐입니다. 전체 구성이 한 종류의 콜라보레이션으로만 편중될 경우 0.20 점 감점이 있을 수 있습니다.