



LAUSANNE (SUI), January 2022

CODE OF POINTS 2022-2024

QUESTIONS AND ANSWERS
INDIVIDUAL EXERCISES
GENERALITIES

1. 부적합한 수구에 대한 감점은 무엇입니까?

감점 없음. 어떤 선수도 승인되지 않은 수구로 경기할 수 없습니다(#8.1.2).

2. 라인 심판에 의한 감점: #3(표 #14) "선수가 공식 연기면 밖에서 연기를 마친 경우 공식 연기 매트를 떠나서 = 0.30." 라인 심판도 선수에게 감점을 부여합니까?

예: 선수가 수구를 떨어뜨리고 연기면 밖으로 수구가 굴러 나갑니다. 선수는 연기 면을 떠나고 다시 돌아오기 전에 음악이 멈춥니다. 여기서 라인 심판이 취하는 감점은 무엇입니까?

감점은 다음과 같습니다.

- 공식 연기 면을 떠나는 수구에 대해 0.30점
- 공식 연기 면을 떠나는 선수에 대해 0.30점
- 공식 연기면 밖에서 연기를 마친 선수에게 0.30점

3. 처음 매트 밖으로 나간 선수의 수구 그리고 되돌아온 수구, 예비 수구 사용, 처음 선수의 수구가 자발적으로 제거되었습니다. 감점은 무엇입니까?

감점: 공식 연기 면을 떠난 수구에 대해 0.30점(처음 수구가 자발적으로 제거되었기 때문에 감점 없음)

4. 처음 매트 밖으로 나간 선수의 수구 그리고 되돌아온 수구, 예비 수구 사용, 예비 수구가 자발적으로 제거되고 선수가 자신의 수구를 다시 사용하는 경우 감점은 무엇입니까?

감점:

- 공식 연기 면을 떠난 수구에 대한 0.30점
- 공식 연기면 주변에 배치된 자신의 수구를 교체 후 다시 사용하는 경우 0.50점

5. 선수가 부상으로 연기를 중단하거나 다른 이유가 있는 경우. 파손된 수구로 인한 경기 중단과 같은 원리를 사용할 수 있습니까?

선수가 연기 중 부상이나 예기치 못한 상황으로 경기를 중단한 경우, 그 연기는 파손된 수구로 인한 경기중단에 따라 평가된다 (#9.6-9.7).

6. 책임 심판의 감점: #5(표 #14) "경기를 지연시키는 일상적인 준비"라고 설명하는 단락은 없습니다. 이 지연을 측정하는 방법. 지침을 제공해 주시겠습니까?

이 감점은 # 8.3.2 사용할 수 없는 수구에 관한 것입니다: 시작 전 선수가 자신의 수구를 연기에 사용할 수 없다고 판단한 경우(예: 리본 매듭)

선수가 매듭을 풀려고 시도하거나 예비 수구를 사용하기로 결정하여 경기가 지연됩니다.

(원활한 경기를 위해 허용된 시간보다 더 길게 중지).

감점: 경기를 지연시키는 통상적 준비 과정의 지나친 지연에 대해 0.50점.

7. 구체적으로 말씀해 주시겠습니까?: 레오타드의 베이스인 몸 전체가 (살색)일 수 있습니까?

아니오, 할 수 없습니다(#10.1 참조).

8. 레오타드(#10.1): "골반/가랑이 부분은 소재와 작은 레이스로 덮어야 합니다.

연결/장식을 위한 영역은 허용됩니다."요구 사항은 유색 천(피부색이 아님), 허용되는 양은? 어디에? 지정해 주시겠습니까?

올바른 체조 레오타드는 투명하지 않은 소재여야 한다; 따라서 일부에 레이스가 있는 레오타드는 안감이 있어야 한다(몸통에서 가슴까지), 골반/가랑이 부분(스커트 유·무에 관계없이)은 엉덩이뼈까지 불투명한 소재로 덮여 있어야 하며, 연결/장식을 위한 작은 레이스 또는 투명한 부분은 허용된다. "비투명성"은 피부색과 "투명한" 물질을 말하며 다음을 포함합니다. 투명하지 않아도 피부색이 비슷한 소재.

9. 늘어지는 의상에도 응용이 가능 한가요? "스카프", 어깨 장식 어플리케, 퍼프 소매?



레오타드에 장식용 어플리케 또는 디테일(위 참조) 허용: 장식 디테일은 선수의 안전을 위해 룩게 해서는 안 됩니다(예: 사슬, 교수형 장식 선수의 얼굴, 귀, 머리카락 또는 바닥 등).

10. 문신에 대한 일반적인 질문 - 허용됩니까? 아니면 가려야 합니까?

문신의 존재에 대한 규칙이나 문신을 가리기 위한 요구 사항에는 감점이 없습니다.

그러나 RG에서는 선수의 신체에 문신을 하는것이 권장되지 않습니다.

11. CoP 어디에서도 음악에 단어 사용 제한에 대한 언급이 없습니다. 어떤 의미인가요?
연기(4개 모두)에 단어가 들어간 음악을 사용할 수 있습니까?

음악에 대한 모든 규범은 "예술"에서 다릅니다. 단어가 포함된 연기에 대한 제한은 없습니다.

DIFFICULTY OF BODY (DB)

1. 파세 밸런스를 발바닥으로 할 수 있습니까?

아니오, 불가능합니다.

2. 포에떼 밸런스에서, 밸런스가 DB로 유효하려면 밸런스의 어느 단계에서든지 1개의 기초 또는 비-기초 수구 기술 요소가 요구되고, #3.9.1에 따라서 반복할 수 없다 ; 이 요구 사항이 충족된다면 추가 수구 요소를 수행할 수 있습니까?

예, 가능합니다.

3. 선수는 다음을 수행합니다. 포에떼 밸런스: 공을 앞으로 튀기며 첫 번째 모양, 두 번째 모양은 수구 조작이 없고 세 번째 모양은 뒤에서 볼의 굴리기 포에떼 밸런스에서와 동일한 굴리기를 피봇에서 수행합니다. 두 번째 DB-피봇이 유효합니까?

아니오, DB 피봇은 동일한 수구 요소 반복으로 인해 유효하지 않습니다.

4. 선수가 첫 번째 일루전에서 다리로 후프를 던지고, 던지기 아래에서 일루전, 세 번째 일루전의 시작에서 받기: 선수가 일루전 사이에 스텝이 있을 경우 각각 0.2점씩 3개의 개별 DB값으로 계산되며, 더 높은 값을 가진 9개 DB가 있을 경우 이 일루전은 카운트 되지 않습니다? 그리고 선수가 아무 스텝도 하지 않고 앞으로 3개의 일루전을 하면 DB는 0.6점의 1요소로 계산되나요?

예, DB 3 스텝이 없는 일루전의 값은 0.40입니다.

5. Fouetté Pivot이 블리에 위치에서 끝나야 합니까?

Fouetté Pivot이 블리에에서 끝나는 것은 가능하지만 반드시 필요한 것은 아닙니다. 가장 마지막 회전이 블리에인 경우, 이후에 Fouetté Pivot을 더 이상 할 수 없습니다.

6. 포에떼 피봇과 함께 흡: 회전하는 모양과 열린 모양 자세 사이에 흡이 있는 경우, 회전하는 모양이 계산됩니까?

예: 360° - 열림 - 360° - 열림 - 360° - 흡 - 열림. 이것은 0.2 인가요 0.3 인가요?

예, 회전 모양이 계산됩니다. 흡 이후의 다음 모양은 계산되지 않습니다. 값 0.30, Fouetté Pivot in passé.

7. 낮은 롤르베(#12.1)에서 회전 난도를 실행하면 유효합니까?

롤르베가 높지 않으면 실시 감점이 있지만, 그것은 난도의 가치에 영향을 미치지 않습니다.

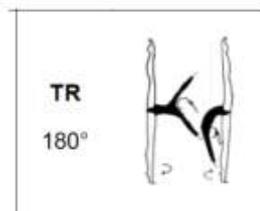
8. 다리를 수평으로 뺀 Fouetté Pivot은 어떻게 판단하나요? 0점일 경우 다리가 90도보다 낮습니까? 아니면 실시 감점만 주어집니까?

이 피봇은 난도 #2.3(참조)의 일반 규칙에 따라 평가됩니다.

9. 회전 #32(손의 도움으로 스플릿 회전, 중단없이 앞으로) 및 #33(손의 도움으로 스플릿 회전, 중단없이 뒤로). 2회전마다 수구 요소를 변경해야 합니까?

#12.12 손의 도움으로 스플릿 회전, 중단없이 앞으로#32) 손의 도움으로 스플릿 회전, 중단없이 뒤로(#33), 2회전마다 하나의 기본 기술 요소 또는 비 기본 수구 요소가 필요합니다.

10. 만약 선수가 «Trubnikova» 피봇에서 180° 대신 360°를 수행한다면, 결합된 난도, 또는 추가 180°를 위해 0,20만 추가합니까?



결합되지 않음: 360°가 유효하려면 180도의 동일한 모양으로 추가 180°의 회전이 필요합니다.

11. 점프 'Butterfly'는 도약에서 착륙까지 필요한 최소 회전으로 정의됩니다. 회전이 여전히 필요합니까?

예, 그렇습니다. 'Butterfly' 점프: 프리 레그가 수평에 가까운 위치를 통과합니다. 그만큼 도약 다리가 수평을 통과합니다. 비행 중 트렁크는 다음과 같은 위치에 있습니다. 수평 또는 수평 아래. 이륙에서 착륙까지 필요한 최소 회전은 180°입니다 (#8.12).

12. Turning Split Leaps 시리즈만 시리즈로 사용, 아니면 트렁크를 뒤로 구부린 상태의 Split Leaps도 시리즈로 사용 가능합니까?

Turning Split Leaps의 변형과 함께 시리즈를 사용하는 것이 가능합니다.

13. 연속으로 두 개의 동일한 점프를 수행할 수 있습니까? 시리즈의 첫 번째 점프에 던지기, 수구의 비행 아래에서 두 번째 점프?

아니오, 불가능합니다. #4.2.4 참조: 비행 중에 단독 DB가 수행되는 경우, 해당 던지기 및/또는 받기로 모든 가치의 다른 DB를 수행할 수 없습니다. 던지기 및/또는 받기 시 DA 요소가 있을 수 있습니다.

14. 비행 중 아래에서 단독 DB : 선수가 던지고 비행 중 DB 1개 + 받기 DB 1개를 실행하는 경우 어떤 DB가 평가됩니까?

비행 중 하나의 DB가 평가됩니다(연기순서에서 첫 번째). 비행 중에 단독 DB를 수행하는 경우, 어떠한 다른 던지기 및/또는 받기에서 DB를 수행할 수 없습니다.

15. 높은 던지기 아래에서 하나의 DB + 부메랑(리본만) 또는 여러 비행 중 아래에서 단독 DB를 사용 가능합니까?

"비행 중" 단독 DB는 일종의 수구 조작입니다. 따라서 던지기/부메랑 유형에 관계 없이 한 번만 수행할 수 있습니다.

16. 선수는 다음과 같이 3번의 Jete 점프를 수행할 수 있습니까?

던지고 수구의 비행 중 첫 번째 점프, 두 번째 점프에서 수구 받기, 세 번째 점프에서 다른 수구 조작?

아니오, 불가능합니다. #4.2.4 참조: 비행 중에 단독 DB가 수행되는 경우 관계없이 던지기 및/또는 받기로 모든 값의 다른 DB를 수행할 수 없습니다. 던지기 및/또는 받기 시 DA 요소가 있을 수 있습니다.

시리즈의 경우, 두 번째 점프는 평가되지 않고, 세 번째 점프는 반복입니다. (시리즈가 더 이상 유효하지 않기 때문에)

17. #3.3 관련: 각 특정 기본 수구 요소의 두 가지 기술그룹: 심판은 이 두 요소가 서로 다른지 확인해야 합니다(예: 두 후프의 다른 긴 굴리기, 두 개의 다른 볼 8자 그리기, 두 개의 다른 밀 그리기)?

특정 기본 수구 기술 요소를 충족하기 위해서는 같거나 다를 수 있습니다.

하지만 DB 동안 수행된 특정 기본 수구 기술 요소의 요구 사항을 기억하십시오. #3.9.1 « 동일한 수구 요소»

18. 선수가 볼을 DB에 튀깁니다. 튀기고 볼을 잡는 것은 필수입니까? 아니면 볼을 튀기는 것으로 충분합니까? 던지기과 동일: 점프에 작은 던지기과 점프 후에 그것을 받기.

볼을 튀기는 것으로 충분하며 작은 던지기의 경우와 동일한 원칙입니다(#3.4 참조).

19. 두 가지 동작이 있는 수구 기술 요소 #3.4: 둘 중 하나만 할 수 있습니까?

DB를 검증하기 위해 두 가지가 필요합니까?

예: 점프 중 수구를 작게 던지고 점프 후 받기;

리본의 에사페 중 밸런스, 그 후에 받기. 이 원칙이 여전히 존재합니까?

예, DB를 검증하려면 두 가지 동작 중 하나가 필요합니다(#3.4 참조).

20. 전신으로 후프를 통과하고 전신에서 후프 빠져나가기 두 종류는 다른 타입의 수구 조작입니까?

예, 서로 다릅니다. (다른 방향: in-out 및 out-in).

21. 특히 포에페의 한 시리즈에서 선수가 첫 번째 두 회전에서 팔과 몸통으로 후프 통과 그리고 다음 두 번의 회전에서 다시 후프를 통과할 수 있습니까?

예, 다르기 때문에 가능합니다.

22. "최소 신체 다른 2 부분으로 손의 도움 없이 바꿔 잡기(손이 아님)" 선수가 수구를 목에서 구부러진 팔(팔꿈치)? 또는 예를 들어 뒤에서 팔꿈치에서 팔꿈치로 후프를 전달합니까?

예, 해당 바꿔 잡기는 유효합니다.

23. 편 다리가 있는 Penche Balance + 구부러진 다리가 있는 Penche Balance는 결합된 신체 난도로 유효합니까?

#2.5.11 참조: 편 다리가 있는 풍쇄 밸런스 + 구부러진 다리가 있는 풍쇄 밸런스는 유효합니다. 지지 다리, 발뒤꿈치 지지, 뿔리에 또는 난도 사이의 추가 스텝과 DB 연결이 모두 관련되어 있습니다.

24. 밸런스 백 스플릿, 도움 없이, 상체 수평 + 밸런스 백 스플릿, 링, 도움 없이, 상체 수평을 결합된 난도로 사용할 수 있습니까?

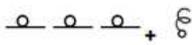
예, #2.5.11의 요구 사항을 충족하는 경우 가능합니다.

25. Penche Pivot + 발바닥으로 Penche Rotation을 결합할 수 있습니까?



이러한 DB에 대한 수구 조작 및 모든 요구 사항은?

아니오, 불가능합니다. #12.4를 참조하십시오: 처음 360° 회전으로 수행된 난도 360° 기본 회전이 완료되는 한 releve에 도달하는 것은 Pivot으로 평가됩니다. 만약, 어떤 지점에서든 발뒤꿈치가 바닥에 닿으면 그 지점에서 더 이상 회전이 계산되지 않습니다.

26. 다음을 수행할 수 있습니까? 3 Jete in series  +  (마지막 Jete+Pivot as 결합 난도)?

아니오, 불가능합니다. #2.2.5는 « 2개 이상의 동일한 시리즈를 수행할 수 있음을 나타냅니다(동일한 모양) 점프/점프 또는 피봇 시리즈. » 이는 일련의 각 DB의 수행은 동일해야 합니다. 이 예에서 처음 두 점프는 터닝 스플릿 리프 점프를 하고 있지만 세 번째 DB는 동일하지 않습니다. 점프+피봇 결합입니다. 또한 #2.5.9에 따르면, « 결합 DB에서 사용되는 DB는 단독 또는 다른 결합 DB로 중복 사용 불가 DB; DB의 반복은 유효하지 않습니다. » 이 예에서 사용되는 회전 점프는 결합된 DB로 분리되어 반복됩니다. 따라서 이러한 유형의 DB 조합은 가능하지 않습니다.

27. 결합 난도 밸런스 + 밸런스. 다음을 수행할 수 있습니까? 높은 던지기 수구의 비행 아래 밸런스, 두 번째 밸런스하며 수구 받기?

아니오, 불가능합니다. #4.2.4를 존중해야 합니다.

28. 결합 난도 이탈리아 포에테 밸런스 + 이탈리아 포에테 밸런스로 사용 가능한가요?

아니오, 불가능합니다. 포에테 밸런스는 결합 난도의 첫 번째 부분으로 사용될 수 있습니다. (#10.9 예외).

29. 이탈리아 포에테 밸런스를 결합 난도의 첫 번째 형태+백 일루전으로 사용할 수 있습니까?

예, #2.5.12의 요구 사항을 충족하는 경우 가능합니다.

30. 에티튜드 피봇 + 아라베스크 피봇을 결합 난도로 사용할 수 있나요?

예, #2.5.14의 요구 사항을 충족하는 경우 가능합니다.

31. Fouetté Pivot에서 Passe Fouetté Pivot 회전과 다리를 앞으로 편 Fouetté Pivot을 연결합니다- 이것은 결합 난도 또는 단일 피봇

뒤꿈치 지지와 연결된 2개 이상의 동일하거나 다른 포에떼 모양은 다음으로 계산됩니다. 하나의 난도(#12.9) 이것은 하나의 단일 포에떼 피봇입니다.

32. 회전 난도 포에떼는 다음과 같은 경우 결합 난도의 일부로 수행될 수 있습니다. Fouetté Pivot, 다른 Pivot과의 연결은 발뒤꿈치 지지 또는 뿌리에 없이. 이 결합 난도가 유효합니까?

$$\text{Fouetté Pivot} + \text{relevé} + \text{Passe Fouetté Pivot} = \text{valid}$$

$$\text{Passe Fouetté Pivot} + \text{plié (no step)} + \text{Fouetté Pivot} = \text{valid}$$

$$\text{Fouetté Pivot} + \text{plié (no step)} + \text{Passe Fouetté Pivot} = \text{valid}$$

33. 포에떼 밸런스: 이 난도는 결합의 첫 번째 부분으로 수행될 수 있습니다. 포에떼 밸런스 이후에 다른 밸런스와의 연결을 실행하는 경우 뒤꿈치 지지나 뿌리에 없이 releve로 수행 할 경우 이 결합 난도가 유효합니까?

#2.5.11의 요구 사항을 충족하는 경우 유효합니다.

$$\text{Passe Fouetté Pivot} + \text{relevé} + \text{Fouetté Pivot} = \text{valid}$$

$$\text{Fouetté Pivot} \text{ on releve} + \text{relevé} + \text{Passe Fouetté Pivot} = \text{not valid}$$

$$\text{Passe Fouetté Pivot} + \text{plié} + \text{Fouetté Pivot} = \text{valid (#2.5.12)}$$

$$\text{Fouetté Pivot} + \text{relevé} + \text{Passe Fouetté Pivot} = \text{not valid}$$

34. 회전 난도 일루전은 다음과 같은 경우 결합 난도의 일부로 수행될 수 있습니다. Illusion 자체와 다른 Pivot과의 연결은 Heel 지지 없이 또는 플리에. releve에서 실행됩니다. 이 복합난도가 유효한가요?

 on relevé + relevé +  = valid

 + relevé +  on relevé = valid

 on relevé + plié (no step) +  = valid (#2.5.10)

 on releve + plié (no step) +  on relevé = valid (#2.5.12)

 on releve + relevé +  on relevé = valid (#2.5.12)

35. 결합 난도에서 하나의 수구 조작만 수행해야 합니까?

2개의 결합된 신체 난도 DB는 각각 1개의 기본 및/또는 비 기본 수구 요소를 수행해야 합니다. (#2.5.4).

36. 결합된 신체 난도의 2개의 DB는 각각 1개의 기본 및/또는 비 기본 수구 요소를 수행해야 한다. 결합 난도 DB에서 동일한 수구 조작 기본 및/또는 비 기본 수구 요소. 수행이 가능한가요?

아니오, 불가능합니다. 이 경우 기본 규칙이 적용됩니다. "동일한 수구의 DB 요소는 유효하지 않습니다. 수구 요소가 있는 첫 번째 DB(연기의 순서대로)가 평가됩니다(#3.9.1).

37. 결합된 난도에서 두 DB를 연결하는 규칙이 있나요?

예: 선수가 2개의 밸런스로 결합된 난도를 실행하지만 "스윙"이 있습니다. 전환하는 동안 몸/다리를 흔들 없이 수평으로 유지하는 경우: 연결이 허용됩니까?

연결에 대한 서면 요구 사항이 준수되는 한(#2.5.10, 2.5.11, 2.5.12, 2.5.13, 2.5.14) 및 이 연기는 이러한 요구 사항과 모순되지 않습니다. 이것은 가능합니다.

38. 전신 웨이브(#2.7): 두 웨이브가 달라야 하나요?

텍스트에는 두 W가 서로 달라야 한다고 나와 있지 않습니다. 따라서 W는 다르거나 같을 수 있습니다(DB에서 높은 9개 또는 높은 7개의 DB에 포함되지 않는 동일하게 반복될 수 없는 테이블)

39. 던지기 아래에서 웨이브를 만드는 것이 가능합니까?

예, 가능합니다(#2.7.3 참조: 비행 중인 수구가 움직이고 있음).

40. 다음과 같은 움직임을 웨이브로 간주할 수 있습니다:

a. 선수의 가슴이 바닥에 닿으며 바닥에 엎드린 자세에서?

예, 브레이크 댄스처럼 웨이브 모든 신체 부분이 참여하는 경우

b. 서서 바닥에 손을 대고 가슴으로 내려가며 웨이브 움직임? 예, 모든 신체 부분 참여

c. 무릎 자세에서 가슴 대며 완전히 뒤로 웨이브(물고기)?

예. 모든 신체 부분이 참여하는 경우

d. 등을 대고 무릎을 꿇은 자세로 완전한 백워드 웨이브? 다리가 역할을 완전히 수행할 수 없기 때문에 전신 웨이브가 아닙니다.

41. 바닥에서 웨이브를 하면 '바닥 자세에서'의 기준이 되나요?

바닥에서의 자세는 이 시간 동안 전신이 바닥에 있는 경우에만 웨이브가 적용됩니다.

42. 한쪽 다리의 나선형 회전  이 전신 웨이브 요구 사항을 충족합니까?

한쪽 다리의 나선형 회전("Tonneau")은 부분 파동(#12.15)이므로 "전체 바디 웨이브."를 수행하지 않습니다.

43. Waves: 실시 감점: 파동 0.10"의 형태로 "불완전(불충분)" 움직임 또는 진폭 부족의 감점은 언제 하나요?

"체인"에서 하나 또는 여러 부분의 불충분한 참여 및/또는 진폭 부족: 웨이브 유효, 실시 감점 0.10

44. 댄스스텝 중에 풀 웨이브가 가능한가요?

예, 음악의 성격에 맞으면 댄스스텝 중에도 가능합니다.

45. 볼을 잡을 때 손가락으로 잡는 경우, 요소는 인정되지 않나요? 아니면 실시 0.10?

예, 구분 # 3.7.5.1 볼을 쥐거나 잡을 수 없습니다. 이것은 불안정한 밸런스로 고려되지 않는다

46. 주니어의 경우 비-지배적인 손으로 필수 DB: 어떻게 되는지 설명 부탁드립니다.

전체 수구 요소는 지배적이지 않은 손으로 수행되어야 합니다(즉, 바꾸기는 이 요구 사항에 대해 유효하지 않으며 긴 굴리기 또한 같은 손입니다.

47. 결합된 난도의 두 DB가 비-지배적인 손으로 유효한 방식으로 수행되는 경우 두 수구 요소가 요구 사항을 충족할 수 있습니까?

예, 가능합니다.

DYNAMIC ELEMENTS WITH ROTATION (R)

1. R과 Dance Steps(S)에서 동일한 프리-아크로바틱 그룹을 반복할 수 있습니까?

댄스스텝 콤비네이션(S)은 댄스동안 프리 아크로바틱 요소가 수행된 경우 유효하지 않습니다. (#4.4. Artistry)

2. Illusion DB를 R에서 한 번, DA에서 다시 한 번 사용할 수 있습니까?

연기에서 동일한 일루전이 두 번 수행되는 경우 R에서 한 번, DA에서 한 번:

- DB 심판은 두 번째 일루전을 체크하지 않습니다.
- DA는 9 DB 기준 중 하나로 일루전 DB를 가진 DA 요소를 확인합니다. 선수의 동일한 DB의 반복과 관련이 없습니다.
- 일루전(그룹 #13)과 같은 사전 곡예 요소는 R에서 한 번, DA에서 한 번 반복될 수 있습니다.

3. 손으로 지지하는 일루전은 프리-아크로바틱 요소입니까?

예, 그렇습니다(프리 아크로바틱 그룹 #13).

4. 회전을 동반한 파세 점프 «가위» / 다리를 편 수직 점프 회전(Blinchik) - 첫 번째 수직 회전그룹에 속합니까? 아니면 다른 그룹에 속합니까?

예, 이것은 첫 번째 회전그룹입니다. (그룹 #1)

5. R에서 다음 조합을 사용할 수 있습니까? 수구 던지기, Attitude 피봇, 일루전 DB, 수구의 받기? 그리고 Attitude 피봇, 일루전 DB에 대해 0,10 을 얻습니까?

아니오, 불가능합니다. R이 유효하지 않습니다. 0.20 또는 그 이상의 값으로 회전이 360도 이상인 DB는 각 R에서 최대 한 번 사용할 수 있으며 다음의 요소로 유효합니다. 회전 및 DB. 0.20 이상의 값으로 회전이 360도 이상인 DB는 수구를 던지거나 받는 동안 수행될 수 있습니다.

6. 회전이 있는 3개의 동일한 DB 시리즈의 R: 첫 번째 일루전에 던지기, 스텝, 비행 중 아래에서 두 번째 일루전, 2스텝 그리고 세 번째 일루전 중 받기 : 이것은 R이 유효한가요?

시리즈는 «끊김 없는» 회전으로 정의됩니다.

연결 스텝으로 수행되는 일루전의 경우: 각 일루전 사이의 1스텝은 허용됨; 2스텝은 끊김입니다.

따라서 이 예에서는 비행 전에 1회전만 수행합니다. 끊김: R이 유효하지 않습니다.

만약 비행 중에 두 개의 기본 회전이 수행되고 시리즈가 끊기는 경우 R은 유효하고 시리즈는 유효하지 않습니다.

7. 선수가 이미 곤봉이 있는 한 손으로 다른 곤봉 받기를 수행할 때 "손의 도움 없이" 기준이 있습니까?

아니오, "손의 도움 없이" 기준은 유효하지 않습니다(#5.13 참조).

8. 이러한 조합으로 R을 수행하는 것이 가능합니까? 손의 도움과 함께 일루전 회전, 다음 일루전 DB?

예, 가능합니다. 선수가 일루전 DB 중 수구를 잡으며 첫 번째 '일루전 with hand support'는 프리 아크로바틱 요소(그룹 13)이며, 일루전 DB는 DB입니다.

9. "Chainne" 요소를 Risk의 "시리즈"로 계산할 수 있습니까?

아니오. 세 번 이상의 동일하고 중단되지 않은 프리-아크로바틱 회전은 다음과 같아야 합니다. 전두축 또는 시상축(#4.3.2), 비행 중 일루전.

10. 회전의 정의는 첫 번째 시작 위치에서 결정됩니다. 만약 선수가 서서 시작 그리고 앉으며 수직 회전, 이것은 서서 회전으로 계산되니까?

수직 회전의 세 번째 그룹 참조 - 앉은 자세(#4.3.6): " 몸통 수직; 회전이 시작될 수 있습니다. 서 있거나 앉아있지만, 항상 바닥에 있는 위치에서 끝납니다." 서서 시작하고 끝내기 앉는 것은 레벨의 변화입니다.

11. 선수가 R에서 높이 던지고 "다이브 립"을 수행하는 경우 수구 아래에서 구르기가 있는 프리-아크로바틱 + 수구 아래에서 두 개의 추가 구르기+ 수구 아래에 있는 세 개의 동일한 프리-아크로바틱 요소에 대해 0.20점?

아니오. 시리즈의 경우 3개의 동일한 프리-아크로바틱 요소가 필요합니다.

12. R에서 회전 없이 DB를 수행하는 것은 허용되지 않습니다. 이는 R이 유효하지 않거나 감점이 있습니까?

감점 없음, 회전이 없는 DB와 함께하는 R은 유효하지 않습니다. (#4.9 참조).

13. Chainee (수직 회전 그룹2)와 DB Passe Pivot 360도 (DB 회전그룹)은 함께 가능하고, 다른 R인가요?

예, 가능합니다. 이것은 다른 유형의 신체 회전입니다(#4.3).

14. 하나의 R 동안 2개의 신체 난도(첫 번째 - 0.20 이상, 두 번째 - 회전으로 0.10 값)?

예, 가능합니다.

예: 턴 립(값 0.40) + 다리를 구부린 수직 점프(파세)
회전(값 0.10) + 앉은 자세에서 수직 회전

$R3+0.10+0.10$

15. 하나의 R에서 두 번 연속으로 회전 값이 0.10인 동일한 DB를 반복해도 됩니까?

예, 회전으로(#4.3.4, 4.3.7)

예: Passe Pivot 360도 + Passe Pivot 360도, 각각의 중간 스텝

16. R Turning Leaps에서 연속으로 3 Stag Turning Leaps 또는 3 Stag로 사용할 수 있습니까? 링을 사용하거나 몸통을 뒤로 구부리는 등의 회전 점프?

예, 어떤 형태의 Turning Leap도 가능합니다.

17. R에서 연속으로 360도 회전을 포함하는 모든 점프를 수행할 수 있습니까?

시리즈(#4.8.4.1)는 Turning Leap(점프 #42-46)의 모든 형태입니다. 360도 회전하는 모든 점프는 R에서 회전 값이 0.20인 DB로 던지거나 잡을 때 수행할 수 있습니다.

180도의 (도약에서 착륙까지 측정) 점프/도약은 R에서 유효한 회전 요소가 아닙니다.

18. R에서 Turning Leaps의 시리즈 그리고 일루전 시리즈를 하나의 R에서 다음과 같이 수

행할 수 있습니까?

예, 하나의 연기 중 Turning Leaps 및/또는 Illusions만 각 R에서 사용할 수 있습니다.
4.8.4.1에 따라 실행

19. 선수가 3번의 Jete Jumps와 + 앉아서 측면 구르기 이후 받기를 할 수 있고 R4로 계산됩니까?

아니오, 회전이 있는 3개의 동일한 DB 시리즈의 예외는 3번째 DB 이후 받는 것입니다.

20. 선수는 R Illusion 시리즈에서 다리를 구부린 (DB 아님)을 사용할 수 있습니까? 같은 시리즈 기준 +0.20?

예, 이러한 회전이 3개의 동일하고 중단없는 프리-아크로바틱 회전(4.6, #4.8.4.1)의 시리즈로 비행 아래에 있을 경우

21. 선수는 첫 번째 앞으로 허리재기에서 수구를 던지고 비행 중 아래에서 두 번째 허리재기 받으며 세 번째 허리재기를 하면 같은 시리즈 기준 +0.20를 줄 수 있습니까?

아니오. 비행 아래에 동일한 워크오버가 3개 있어야 합니다(#4.6).

22. A) 스텝이 없는 3개의 백 일루전: 던지기, 비행 중 2개의 백 일루전, 3번째 백 일루전에서 받습니다. R의 값은 무엇이며, DB의 가치는?

$$R3+시리즈+DB=0.30+0.20+0.10=0.60$$

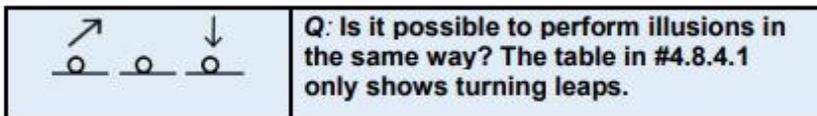
1 DB, 값 0.70(0.30+0.20+0.20).

B) 던지기, 비행 중 스텝 없이 앞으로 3개의 일루전, 받기 세 번째 일루전 직후: R의 값은 무엇이며 R과 DB의 값은 얼마입니까?

$$R3+시리즈=0.30+0.20=0.50$$

1 DB, 값 0.40(0.20+0.10+0.10)

23.



예, 가능합니다. 이것을 설명하는 #4.8.4.1의 텍스트를 참조하십시오. 테이블에는 다음이 포함됩니다.

« etc »는 테이블에 몇 가지 예가 있지만 모든 가능성을 캡처하지는 않음을 의미합니다.

24. 선수가 Jete Jumps를 한 후 2개의 Chaines를 수행할 때 그녀가 점프를 위해 공중에 있었기 때문에 레벨 기준이 유효합니까?

COP는 1. 비행/서서 및 2. 바닥(#4.6 참조)의 두 가지 수준을 나타내므로 이 예는 다음과 같습니다. 레벨 변경이 아닙니다.

25. 캐스케이드/비대칭 던지기가 있는 R 요소 동안 두 곤봉 모두 «높은 던지기»가 필요합니까?

최소 2개의 기본 회전에 연결된 던지기는 반드시 높은 던지기이어야 합니다.

26. R에서 줄을 어떻게 받을 수 있습니까?

줄을 R에서 받는 것은 가능합니다. 전체 또는 혼합 받기 또는 묶음 받기; 그러나 1개의 끝만 받으면 R은 유효하지 않습니다(JR Annex 참조 RGI #4.2.2.1).

DIFFICULTY OF APPARATUS

1. DA에 2개의 기본이 있으면 1개의 기준으로 충분합니까?

2개의 수구 기본(2개의 기본 중 하나가 "높은 던지기에서 받기"인 경우에만) + 최소 1개 두 기본 동안 실행되는 기준(#5.4 참조).

2. 2개의 기본이 있는 DA: 두 개의 기본 중 하나는 "높은 던지기에서 받기"를 해야 합니다. 그것은 DA를 "높은 던지기에서 받기"와 결합하는 것이 가능하다는 것입니까?

예: DA가 2개의 수구 기본으로 구성된 경우(그 중 하나는 반드시 "높은 곳에서 받아야 합니다."): 가장 높은 기본값 + 두 번째 기본에 대한 추가 0.10의 DA 값이 추가됩니다.

DA가 2개의 수구 기본으로 수행되는 경우("기본이 높은 던지기에서 받기") 및 2개의 기준: 2개의 기준으로 실행된 기본이 유효합니다. 두 기본 모두 2가지 기준으로 실행되며 가장 높은 기본이 값을 결정합니다.

3. DB 또는 DA 요소에 대해 "높은 던지기"가 올바르게 실행되었지만 받기 중에 선수가 수구를 놓쳤습니다. 던지는 동안 수행한 DB 또는 DA가 유효합니까?

예, 특히 "높은 던지기" 및 "높은 던지기에서 받기"(#3.5 참조)

4. 리본의 부메랑 던지기에서 "시야 밖" 기준이 jeté an tournant(뒤로 던지기)에서 유효한가요?

예, 리본을 던지는 팔이 던지는 순간 수직선을 넘어서면 가능합니다.

5. 리본의 스파이럴이 있는 밸런스 : 손이 등 뒤에 있어서 스틱이 뒤에 있지만, 패턴은 측면에 있습니다. - "시야 밖"기준이 유효합니까?

예, 그렇습니다. #5.7.3 참조: 수구 요소를 실행하는 팔의 위치 영역에 따라 "시야 밖"의 기준이 결정됩니다. 예를 들어 스틱을 잡고 실행하는 팔의 위치가 옆이라면 뒤쪽의 수구 요소(시야 외부 영역) 패턴이 뒤에 있더라도 이것은 시야 밖이 아닐 것입니다.

6. DA의 수직 회전은 제한이 없으며 반복될 수 있습니다. DA에서 Chainee를 두 번 수행 할 수 있습니까?

예, 가능합니다.

7. DA 동안 던지기가 높지 않으면 "던지기"와 "받기"를 기본으로 하는 DA요소의 가치가 낮아질 수 있습니까? 던지기 또는 받기: 어떻게 계산합니까?

던지기가 높지 않은 경우 이 DA는 모든 후속 조치와 함께 기본 "작은 던지기"로 평가됩니다.

결과: "작은 던지기/받기" 기본의 경우: 최소 2개의 기준이 둘 다 던지기에 있거나 받기에 있어야 한다. 반드시 둘 다 받기에서 또는 둘 다 던지기에서(던지기 및 받기 아님). #5.5.1을 참조

8. 작은 던지기가 DA에 있습니다. 이것은 던지기-받기입니다. 1개의 기준이 던질 때, 1개의 기준이 받기에 있을 때 기준이 유효/허용됩니까? 예를 들어, 뒤에서 작은 던지기 그리고 다리 아래에서 받기, 아니면 2개의 기준이 던질 때 또는 받기에서 둘 다 필요합니까?

"작은 던지기/받기" 기본의 경우: 최소 2개의 기준이 둘 다 던지기에 있거나 둘 다 받기에 있어야 합니다.
(1개의 기준은 던지기 그리고 1개의 기준은 받기 아님). #5.5.1을 참조.

9. 밀이 머리 뒤에서 수행되는 경우 유효한 DA "시야 밖"의 기준입니까?

아니요, 이 기준은 팔이 수직 위치를 넘어서는 경우에만 유효합니다(직접 머리 위로 수직선을 넘지 않음).

10. DA에서 DB 9개는 높은 난도와 상관없이 연기한 순서대로 평가되나요?

예, 연기한 순서대로 시니어의 경우 9개의 DB, 주니어의 경우 7개의 BD를 확인.

11. 연기에서 선수는 3개의 프리-아크로바틱 요소를 DA에서 그리고 DB 전에 수행할 수 있습니다. 만약에 DB 이전에 프리 아크로바틱을 사용하는 경우(백 스케일 밸런스에서 워크오버) 그것이 이미 4번째 프리-아크로바틱 요소라면 어떻게 됩니까? DB의 점수를 받을 수 없게 되나요?

이전 회전이 DB 정의 또는 가치의 일부가 아니므로 DB가 유효합니다.
DA의 경우: 연기순서에서 처음 세 개의 프리-아크로바틱 요소가 고려됩니다.
기준 « 회전 » DA 수행 여부(#5.8.6 참조).

12. R의 끝에서 선수는 리본을 다시 던집니다. 리본은 매트를 가로질러 펼쳐져 있습니다. R이 유효한가요?

R이 유효하지 않습니다. R은 리본의 스틱을 던진 후 마지막에 반드시 받아야 합니다 (#4.2.2.3 참조).

13. 선수가 두 개의 다른 DA에서 동일한 유형의 밀을 사용할 수 있습니까? 예: 선수는 밸런스 DA 동안 등 뒤에서 밀을 한 번 수행한 다음 두 번째 DA에서 신체 웨이브를 하면서 같은 유형의 밀을 수행합니다.

DA의 경우: 예

14. 누워서 볼을 두 개의 다른 연속으로 굴릴 수 있습니까?

예: 선수가 엎드려 누워있는 동안 볼이(시야 밖) 발에서 손으로 굴러가고, 다시 손에서 발로 굴러간다면 이것은 가능합니까?

예, DA가 동일하지 않기 때문에 가능합니다.

15. 의무적인 4개의 필수 작은 원 중 몇 개가 시각적으로 벗어나야 하는지, 기준을 계산하려면?

하나의 완전한 밀(최소 4개의 원)의 경우 4개의 원이 모두 <시야 밖>이 될 수 있다는 이해와 함께, 4개의 원 중 최소 2개에 대해 <시야 밖>에서 수행되는 것이 필요합니다.

16. "Illusion"은 프리-아크로바틱 요소가 아닌 값이 0.20점의 DB입니다. 맞나요?

예, DB입니다.

17. 선수가 DA에서 "Illusion"(기준 "DB")을 비-아크로바틱 요소로 사용할 수 있습니까? 그리고 선수는 DA에서 세 개의 프리-아크로바틱 요소를 수행할 수 있습니까?

예, 할 수 있습니다.

18. 프리-아크로바틱 요소 표(#4.3.2). 다리를 올린 상태에서 회전 #13(일루전처럼 그러나 DB는 아님) - 프리-아크로바틱 회전입니까?

예.

프리-아크로바틱 3 DA로 한정되어 있는데 이것을 사용하면, 다른 2개만 사용할 수 있나요?

예, 한 개의 프리-아크로바틱 요소로 계산되고 다른 그룹의 다른 두 요소는 가능합니다.

19. 볼 연기에는 2개의 8자 그리기가 있어야 합니다. 서로 달라야 합니까?

DB에서 수행하는 경우 동일할 수 없습니다. DB가 아닌 경우 선수의 선택입니다. 그리고 반복할 수 있습니다.

20. 밀 이후에 두 번째 기본에 던지기가 있는 경우, 두 번째 곤봉은 다음 자세에서 던지는 순간 회전해야 합니까?

기본을 "결합"하려면 "높은 던지기에서 받기"가 두 기본 중 하나여야 합니다. 이 예는 "결합"되지 않으므로 연기는 선수가 선택할 수 있습니다.

21. 명확히 하자면: 후프: 선수가 앞으로 구르기하며 손으로 후프 굴리기, 앞으로 허리재기하며 같은 굴리기를 수행할 수 있습니까?

예; 회전 요소가 다르므로 동일한 반복이 아닙니다.

22. 다음 자세가 "바닥 자세에서" 기준에 유효합니까?



이 모든 예는 "바닥 자세에서" 기준을 충족하지 않습니다.

바닥 자세에서 - "처음부터 끝까지 바닥에 누워있는 동안 수행된 수구 요소: 얼굴이 위 또는 아래 옆으로 향하고 있는지 여부와 상관없이 **몸통 전체는 바닥에 평평하게 누워있어야** 한다(#5.9.3).

23. DA를 어떻게 평가합니까? 어떤 실수에 대해 DA가 계산되지 않습니까?

#5.8에 따르면:

DA 요소는 다음과 같은 경우 유효하지 않습니다.

- 정의에 따라 수행되지 않은 기본 또는 기준
- DA 요소 중 수구 놓침
- 0.10 또는 그 이상의 DB 기준을 9개보다 많이 사용한 경우, 수행된 순서대로 평가된다.
- "회전" 기준의 프리-아크로바틱 요소를 사용한 DA가 3개보다 많은 경우, 수행된 순서대로 평가된다.
- 동일한 그룹에서의 프리-아크로바틱 요소를 수행한 DA가 1개보다 많은 경우
- 한쪽 또는 양쪽 또는 수구로 지지하며 균형 상실
- DA 실행 중에 선수가 완전히 균형을 잃고 넘어질 때
- R의 모든 단계에서 수행됨

24. 동일한 수직 그룹에서 다른 수직 회전을 다른 DA의 회전으로 수행하는 것이 가능합니까? 점프/건너뛰기/흡과 함께 다른 다리 자세)다른 기본과 기준으로?

예, DA에서 제한은 프리-아크로바틱 요소의 사용에만 있습니다.

25. 다른 DA에서 동일한 기본과 기준의 수직 회전을 수행(반복)할 수 있습니까?

예: 볼을 팔-뒤-팔의 큰 굴리기와 함께 쉐네 그리고 동일하게 큰 굴리기를 하며 무릎으로 360° 회전?

예, 가능합니다.

26. DA에서 동일한 기본 및 동일한 기준을 다른 DB에서 수행(반복)할 수 있습니까?

예: 이탈리아인 포에테가 있는 볼 팔-뒤-팔의 큰 굴리기(값0.50) 그런 다음 Passe Pivot 360도로 동일한 큰 굴리기(값 0.10)?

예, 가능합니다. DB(DB 기준)가 동일하지 않기 때문에 두 DA가 모두 유효합니다.
DB: 두 번째 DB는 동일한 움직임 반복으로 유효하지 않습니다.

27. 결합 난도에서 한 선수는 각 DB 마다 1개씩 2개의 DA를 수행합니다. 소그룹 심판은 DB1-DB2는 복합난도를 1 DB로 평가합니다.

예, 모든 요구 사항이 충족되면

하위 그룹 DA1-DA2의 심판은 기준 DB를 9개 제한 중 1 또는 2개의 난도로 평가합니다.
DB와 DA 요소?

결합된 난도 기준에서 DB는 2번(2개의 기본당 1번) 평가된다.

28. DA 기준(5.9.3): 마지막은 정확히 무엇을 의미합니까? 그리고 두 번째와의 차이점은 무엇입니까?



회전이 있는 DB는 회전 요소로 "사용"되지 않습니다. ("DB"로만 사용 가능함).

29. 큰 굴리기 동안 후프 또는 볼의 절반은 시야 밖에 있고 나머지 절반은 아닙니다, "시야 밖"이라고 주장할 수 있습니까?

예, 설명에 의하면 후프는 굴리기 중에 "시야 밖" 유효한 영역을 통과하기 때문에

30. 후프와 볼: 두 분절로 크게 굴리기: 선수의 앞면으로 팔을 가로질러 크게 굴립니다. 그리고 다른 굴리기에서 머리 뒤에서 팔을 가로지르는 또 다른 굴리기를 한다면 두 굴리기는 모두 유효합니까? 이것은 같은 기본인가요?

예, 동일한 기본(큰 굴리기)이지만 동일하지 않으므로 둘 다 유효합니다.

31. 후프: 큰 굴리기가 한쪽 팔을 지나고 목에서 회전한 다음 즉시 다른 팔로 굴러갑니다. 이것은 2 기본 - 큰 굴리기 + 회전(목에서, 신체 회전중 360도)?

아니요, 중단되었기 때문에 큰 굴리기가 아닙니다(#3.6 설명 참조).
큰 굴리기: 신체의 최소 두 개의 큰 부분을 통과해야 합니다.
오른손에서 왼손으로 몸 위로.

32. 볼: 큰 굴리기가 한쪽 팔을 지난 다음 목에서 불안정한 밸런스 후 두 번째 팔로 즉시 굴러갑니다. 이것은 2 기본 - 큰 굴리기 + 불안정 밸런스(시야 밖, 신체 회전 중 360도)?

아니요, 이것은 큰 굴리기가 아닙니다. 중단되기 때문입니다(3.6.1 설명 참조).
큰 굴리기: 신체의 최소 두 개의 큰 부분을 통과해야 합니다. 오른쪽에서 몸 위로 손을 왼손으로.

33. 후프가 축을 중심으로 회전하면서 동시에 두 팔 위 뒤로 굴러가면, 2개의 기본 '큰 굴리기' + "축을 중심으로 하는 회전"(0.40+0.10)을 받을 수 있습니까?

두 가지 기본:"축을 중심으로 회전" 및 "슬라이딩"(후프가 진짜로 굴러가지 않기 때문에; 슬라이딩의 경우 두 부분이 가능하지만 필수는 아님); 가장 높은 기본만 수행
두 가지 기준으로 평가됩니다(#5.6.3 참조).

34. 손바닥을 펼치고 후프를 자유롭게 회전한 후 펼친 손바닥에서 즉시 작은 던지기/리바운드 - 2개의 기본 "축을 중심으로 회전" + "작은 던지기"를 사용할 수 있습니까(값 0.30+0.10)?

#5.11 참조: 이 기본은 DA에서 손의 도움 없이에서만 수행할 수 있습니다.
손으로 간주 되는 열린 손바닥; 2개의 기본은 높은 던지기에서 받을 때만 사용됩니다.
이 예는 다음과 같은 경우 #5.6.3에 따라 검증됩니다.
두 가지 기준으로 수행됩니다.

35. 축을 중심으로 후프 던지기를 평가하는 방법, 만약에 던지기의 높이를 선수가 키의 2배 미만으로 수행하는 경우? 작은 던지기에 대한 "축" 기준이 있습니까? 작은 던지기로 평가됩니까(값 0.20)?

필요한 높이보다 작은 던지기는 작은 던지기로 평가됩니다.

36. 큰 굴리기에서 받기: 이 기본을 어떻게 평가할 것인가?

높은 던지기 후 - 1개의 기준 필요 - 값 0.40+0.10

37. 2가지 기준(값 0.20)이 있는 한 개의 곤봉을 높이 던지고 수구의 비행 중 두 번째 곤봉을 시야 밖에서 회전 중에 굴립니다 (0.30)입니다. 이것은 2개의 다른 DA 또는 2개의 기본입니까?

이것은 두 개의 독립적인 DA입니다.

38. 1개의 곤봉 높은 던지기(기준 없음), 비행 중 - 뒤로 허리재기, 하나의 곤봉은 발 위에 불안정 밸런스(기본 - 불안정 밸런스, 기준: 시야 밖, 신체 회전). 이것은 단지 불안정 밸런스 균형 값이 0.20인 1 DA 또는 1 DA에 2개의 기본이 있습니까? 값 0.20+0.10=0.30

이것은 1 DA 가치 0.20 (기본은 불안정 밸런스)

39. Kb Pivot에서 시야 밖에서 발 주위의 리본 스틱 바꾸기는 DA인가요?

아니요, 이 기본은 DA 테이블에 없습니다(#5.14 참조). DB에 대한 조작입니다.(#3.7.4 참조).

**40. 후프 : 2개의 기본에서 2번째 다른 DA 작은 던지기가 가능한가요?
기본 이후 또는 높은 던지기에서 이후에만?**

2개의 기본을 사용하기 위해서는 "높은 던지기에서 받기"와 함께만(#5.4 참조)

41. 심판은 DA 요소의 시도를 평가하여 연기순서대로 최대 20개를 체크 한다?

#5.2. 요구 사항: 최소 1개, 최대 20개 DA 요소가 연기 순서대로(DA의 기술적 실행에 관계 없이) 평가됩니다. 추가 DA 요소는 평가되지 않습니다(감점 없음). 심판은 유효한 기본을 확인(실시에 관계 없이) 그리고 및 두 가지 기준(다음에 의해 수행되지 않거나 또는 기술적 결함(들)이 있는 수행이어도)을 확인하면 요소는 DA로 간주 됩니다.

42. 최대 20 DA(주니어: 15)를 계산하는 방법을 명확히 해주세요. #5.2. 최대 20 DA는 연기순서대로 평가합니다. 선수가 23 DA를 수행하고 처음 3개는 다음과 같습니다. 수구 농침: 다음 20개를 평가할 수 있습니까? 또는 유효 여부에 관계 없이 연기순서대로 20를 계산해야 합니까?

유효한지 여부에 관계없이 연기의 순서대로 처음 20개 (#5.2 참조).

ARTISTRY

1. 선수가 댄스스텝 중에 수구를 놓쳤습니다. 심판은 댄스 연결이 없기에 0.5점을 감점합니다. E 심판은 농침에 대해 0.7-1.0을 감점합니까?

예, 스텝은 유효하지 않으며(#4.4) E 심판은 농침에 대한 심각도에 따라 실시 감점을 합니다.

2. 규정이 말하는 8초 미만의 댄스스텝에 대한 감점은 무엇입니까?
"각 댄스스텝이 없으면 0.50입니다."

감정은 0.50입니다.

GROUP DIFFICULTY

1. 단체 연기에서 1개의 결합된 난도를 수행할 수 있습니다. 만약 선수가 2개의 결합된 난도를 수행한다면 두 번째 난도는 2개의 분리된 난도로 계산됩니까?. 아니면 계산되지 않습니까?

한 연기에서 결합 신체 난도를 1개까지만 수행할 수 있습니다.(# 2.8.7)

- 결합 난도 1개만 평가됩니다.
- 추가 결합 DB는 분리 DB로 평가(감점 없음)

2. 단체: CR 콜라보레이션은 두 개 이상의 수구 던지기^C와 결합 될 수 있습니다. CR 후 받기에 대한 기준으로 손의 도움 없이, 시야 밖이 가능합니까?

예, 던질 때 기준이 없으면 가능합니다. 이것은 하나의 콜라보레이션이 될 것입니다.

3. 올려진 선수(들어 올려진 선수, 볼을 선수 위로 굴리기)가 CC를 수행할 수 있습니까?

예, CC에 대한 정의가 충족되는 한 가능합니다.

4. DE와 R에서 동일한 프리-아크로바틱 회전을 수행할 수 있습니까?

아니오, 불가능합니다. 연기순서대로 반복되는 회전은 계산되지 않습니다(참조#5.4.6).

5. R과 CR에서 동일한 프리-아크로바틱 그룹을 반복할 수 있습니까?

예, 가능합니다. 이 두 가지 구성 요소는 서로 다른 하위 그룹의 심판이 평가합니다. 텍스트에서도 이것을 금지하지 않습니다.

6. 멀티플 수구 던지기  : 선수가 매트 모서리에 서서 수구 2개를 던집니다. 유효한 콜라보레이션이 될까요?

콜라보레이션이 유효하지 않습니다. 여러 수구의 던지기는 다음에서 수행되어야 합니다.
반대 방향: 각 수구는 서로 반대 방향으로 180도로 던집니다.

**7. CR 시리즈를 1 명의 선수(즉, CR1만)가 수행하거나 다음에서 수행할 수 있습니까?
CR2와 CR3도 마찬가지인가요? 얼마나 많은 선수가 시리즈를 수행해야 합니까?**

시리즈는 1, 2 또는 3명의 선수가 수행할 수 있습니다. 시리즈는 주된 동작을 수행하는 모든 선수가 수행해야 합니다. (#6.5.11 참조).

8. CR에서 바닥에 선수가 누워있을 때 "허리재기"가 가능합니까?

예, 바닥에 누워있는 선수의 "중심"을 "장애물"로 통과하는 것이 가능합니다. (참조#6.5.11)

9. CL 콜라보레이션 - 선수가 수구(선수를 지지하는 것이 아니라 볼을 굴리기 위한 용도로)로 참가할 수 있습니까?

선수가 어떤 식으로든 선수의 리프트/지지에 관여하는 한(#6.9.4.1 참조), 선수는 선수의 참여의 일부로 볼을 굴릴 수도 있습니다.

10. 일루전은 어떻게 계산됩니까(신체 난도 요소 가치 0.20)?

최소 4개, 최대 6개 DB로 계산됩니다.

11. DE에서 5명의 선수의 키를 두 배로 측정하는 방법을 설명해주세요. 5명의 선수가 모두 같은 키가 아닐 경우?

모든 선수가 같은 높이로 던지지 않으면 가장 낮은 높이가 높이를 결정합니다.

12. 회전과 함께 값이 0.10인 DB 요소를 계속 사용할 수 있습니까(점프, 파세 피봇을 DE에서 BD가 아니라 회전 기준으로)?

아니오, 불가능합니다. #4.4: 회전을 포함하는 DB에는 "회전" 기준이 유효하지 않습니다.

13. DE 중에 수행되는 DB를 계산하는 방법을 설명하십시오.

안무 목적과 DE에서 수행하는 것은 가능하며, DE에는 더 이상 기준 "DB"가 없기 때문에 추가 가치는 없습니다.

예 DE: 턴 립시 "큰 던지기", 바닥에 누워서 수구 받기.

가치:

DB: 0.40 (1 DB)

DE: 0.20(DE 기본) + 0.20 기준 "큰 던지기" + 0.10 기준 "바닥 위치에서" = 0.50

14. 동시에 하는 DB의 경우(즉, 최소 1개의 유일한 점프) 그러나 기술적 결함으로 인해 한 선수는 조금 늦었고 다른 선수는 너무 빠름 등등: 감점 0.30 적용시

이 경우 난도 조직의 잘못으로 감점이 적용됩니다(#2.2.6.3).
기술적 결함이 아닙니다. (즉, 손실, 동기화 부족, 등).

15. 2 DB 중 수구의 기술적 요소가 동일하게 수행되는 경우 연기 순서대로 2번째 DB는

유효하지 않습니다. 던지기 아래에서 수행되는 다른 수구 기술 요소의 DB는 어떻게 정의됩니까?

"비행 중"의 단독 DB는 일종의 조작입니다; 따라서 던지기/부메랑의 유형에 관계 없이 각 연기에서 한 번만 수행할 수 있습니다.

점프/립의 시리즈: 첫 번째 DB에서 수구 던지기, 두 번째 DB에서 비행, 세 번째 DB에서 받기를 포함한다. 시리즈의 세 번째에서 수구를 놓치는 경우 비행 중 또는 받기에서 DB가 모두 유효하지 않다. 수구를 던지는 동안 수행한 첫 번째 DB만 유효하다. 이 시리즈는 비행 중 1회 수행되는 단독 DB에 추가로 사용할 수 있다

16. « 동일한 기준의 동일한 반복은 수행될 수 없으며 반복 동일한 기준이 평가되지 않습니다(감점 없음). 교환은 여전히 유효할 수 있습니다.»

교환 조건의 동일한 반복으로 간주되는 것은 무엇입니까? 예: 손을 사용하지 않고(다리 포함) 뒤로 젖힌 다음 리본을 뒤로 던지고, 같은 던지기지만 옆돌기하며 던진다.

두 번째 던지기는 회전과 함께하기 때문에 이것은 동일한 것으로 간주 되지 않습니다.

17. 리본의 경우: 리본의 경우: 개인 연기(#4.2.2.3, #4.9)와 단체(#5.2.4.3, #5.10)에서 R이 유효하게 되려면 반드시 스틱(천이 아님)을 받아야 합니다. 이것이 맞나요?

예, 그렇습니다.

18. 심판은 3+2 연기에 대해 R을 어떻게 평가해야 하나요? 각각의 수구에 대해 동일한 기준을 선수가 수행해야 합니까?

예, 첫 번째 하위 그룹(DB, DE, R)의 난도 요소는 다음을 따라야 합니다. DE #4.3.3에 대해 설명된 것과 동일한 원칙은 다음과 같습니다:

- 동일한 기준, 각 수구로 수행됨(예: 3개의 리본은 "시야 밖"에서 동일하게 받고, 2개의 볼은 "손의 도움 없이" 동일하게 받기)
- 각 수구에 대해 동일한 수의 기준이 던지기 및/또는 받기에서 수행되어야 한다.

R 요소는 개수 및 유형과 관련하여 수행된 기준은 위와 동일한 원칙을 따라야 합니다.

19. 수직 회전 및 DB 회전 수행에 제한이 있습니까? 예를 들어 쉘네를 여러 번 사용할 수 있습니까?

아니요, 수직 회전 및 DB 회전 수행에는 제한이 없습니다. 프리-아크로바틱 요소에는 제한이 있습니다. 프리-아크로바틱 요소의 각 그룹. CR에서 한 번 사용할 수 있습니다. 연속적으로 분리되거나 임의의 순서로 하나의 CR 내에서 반복됩니다(# 6.5.7.). 프리-아크로바틱 요소는 CC에서 사용될 수 있습니다. 동일한 프리-아크로바틱사 요소 그룹을 한 번 사용할 수 있습니다. CC 및 CR에서 한 번.

20. CR 기준은 주된 동작을 수행하는 선수가 수행해야 합니까?

항상 메인 동작을 수행하는 선수(#6.5.10.2)

21. 같은 방향 또는 반대 방향으로 3개 이상의 수구를 던질 수 있습니다:

최소 3개의 수구가 한 결합된 구조에서. 3개 이상인 경우, 수구가 다른 방향으로 던져지지만 정확히 반대이거나 같은 방향이 아닙니다. 유효한가?

예: 3개 이상의 수구를 어떤 방향으로든 던질 수 있습니다(#6.6.1.2 참조).

22. 손의 도움 없이 멀티플 던지기를 주된 동작을 수행하는 두 선수 모두 동일하게 수행해야 합니까? 아니면 기준은 동일하지만 한 선수는 한 개의 수구로 수행하고 다른 선수는 멀티플 던지기를 수행하는 것이 가능합니까?

여러 수구를 던지는 선수가 기준을 실행하는 경우 이 기준은 콜라보레이션에 유효합니다. 두 번째 선수가 주된 동작을 수행하는 경우 수구를 1개만 던집니다. 그녀가 동일한 기준 또는 어떤 기준을 수행할 필요가 없습니다.
(2개 이상의 수구는 하나의 수구를 던지는 것과 매우 다릅니다).

23. CR 콜라보레이션의 기준: 선수의 무릎 높이 아래로 이동하는 경우 통과 기준에 대해 +0.10을 유효하기에 충분합니까? 예를 들어 선수와 함께 볼들이 무릎 아래에 있고 볼이 자유롭게 움직이지 않아 +0.10이 주어지지 않습니까?

예, 맞습니다.

24. CL에서 허용되는 스텝은 몇 개입니까?

스텝으로 측정되지는 않지만 4초를 넘지 않아야 합니다(#6.9.3 참조).

25. 2명의 선수가 CR2에서 시리즈를 수행하는 경우, 한번 주어져나요? 선수마다 주어져나요?

콜라보레이션당 한 번 제공됩니다(#6.5.11 참조).

26. 부메랑을 CR의 수구 장애물로 사용할 수 있습니까?

예, 던진 것으로 간주 되지 않으므로 가능합니다.

27. CR2의 콜라보레이션에서 1명의 선수는 비행 그리고 다른 선수는 시야 밖의 기준을 수행하고 회전에서 받기하는 동안 손을 사용하지 않으면 둘 다 유효합니까?

둘 다 주된 동작을 수행하므로 동일한 기준을 수행해야 합니다(#6.5.10.2 참조).

28. 두 개의 수구를 던질 때: 한 수구는 "길게" 다른 수구는 "높게" 할 수 있습니까?

예, 가능합니다.

ARTISTRY and EXECUTION

1. 댄스스텝에서 부메랑을 사용할 수 있습니까?

예, 던진것으로 간주 되지 않으므로 가능합니다. (댄스스텝 중 RGI에서 사용할 수 있음)

2. 예술에서 대형에 대한 감점은 몇 번이나 주어져나요? 연기에서 2회 이상 발생했다면 예: 2개 이상의 난도를 같은 대형에서 유지하는 것은 여러 번 주어져나요?

한번 감점됩니다.

3. "기본기술"에 따른 모든 감점은 단체에 어떻게 적용되나요?

선수들에게 횡수에 관계 없이 매번 #6에 설명된 대로 적용됩니다.

4. 굵은 글씨로 표시된 감점은 단체의 각 선수에게 주어집니다.

예시: 신체 움직임 중에 부정확하게 유지된 신체 부분

예, 굵은 글씨는 각 선수의 감점을 나타냅니다. "신체 움직임 중에 부정확하게 유지된 신체 부분 »은 굵은 글씨가 아니므로 실수가 발생할 때마다 선수의 수에 관계 없이 매번 감점이 적용됩니다.

5. 두 명의 선수가 DE 동안 수구를 놓치고 각각 2 스텝씩 움직였습니다. 총 패널티가 1,40 인가요? 예