

REGULAMIN GRAVITY BREAKERS

FREESTYLE ACROBATICS COMPETITION

1. Postanowienia ogólne

1. Turniej odbywa się zgodnie z niniejszym regulaminem.
2. Celem zawodów jest popularyzacja akrobatyki freestyleowej, możliwość zaprezentowania umiejętności zawodników dla szerszego grona odbiorców oraz dobra zabawa każdego uczestnika w duchu fair play.
3. Organizatorem turnieju jest Gravity Gym.

2. Kategorie wiekowe

Zawodnicy startują w następujących kategoriach wiekowych:

- Kategoria I – do 7 lat
- Kategoria II – 7–10 lat z podziałem na chłopców i dziewczęta
- Kategoria III – 10–13 lat z podziałem na chłopców i dziewczęta
- Kategoria IV – 14–17 lat z podziałem na chłopców i dziewczęta

Wiek zawodnika określa data urodzenia.

Organizator zastrzega sobie możliwość łączenia kategorii w przypadku liczby zgłoszeń mniejszej niż 5 na daną kategorię.

3. Konkurencja – Ścieżka akrobatyczna Airtrack

1. Zawody rozgrywane są na ścieżce akrobatycznej typu Airtrack o wymiarach 10m x 2m o grubości 30cm.
2. Każdy zawodnik wykonuje jeden układ składający się z minimum 4 i maksimum 8 elementów akrobatycznych wykonywanych w linii prostej.
3. Układ musi zawierać elementy dynamiczne (np. przerzuty, salta, rundaki, fliki itp.).

4. Czas wykonania nie jest limitowany, lecz ćwiczenie powinno mieć charakter płynnej kombinacji bez zbędnych przerw.

4. Sposób oceniania

Oceny przyznaje panel sędziowski składający się z trzech sędziów. Każdy układ oceniany jest w oparciu o trzy podstawowe kryteria:

4.1. Poziom trudności (D – Difficulty)

- Wartość trudności zależy od liczby i rodzaju wykonanych elementów.
- Standardowe elementy akrobatyczne punktowane będą zgodnie z poniższą tabelą

OFICJALNA TABELA PUNKTACJI TRUDNOŚCI GRAVITY BREAKERS

I. Elementy podstawowe

Element	Wartość (pkt)
Skok kuczny	0,1
Skok rozkroczny	0,2
Przewrót w przód / w tył	0,2
Przerzut bokiem	0,3
Stanie na głowie (min. 2 sek.)	0,3
Skok tygrysi (przewrót do przodu z fazą lotu)	0,3

Stanie na rękach (min. 2 sek.)	0,4
Przerzut bokiem na jednej ręce	0,4
Rundak	0,5
Przejście w przód / w tył	0,5
Lotka	0,5

II. Elementy gibkościowe i skocznościowe

Element	Wartość (pkt)
Szpagat podłużny / poprzeczny	0,5
Szpagat w staniu	0,6
Skok szpagatowy	0,8
Igła szpagatowa	0,9
Butterfly	0,9

III. Salta pojedyncze – poziom średni

Element	Wartość (pkt)
Front flip (salto w przód)	1,0
Side flip (salto bokiem)	1,5
Machowe	1,5
Fiflak (tempo back)	1,5
Back flip (salto w tył)	2,0
Layout (salto proste)	2,2

IV. Salta ze zmianą kierunku i półobrotami

Element	Wartość (pkt)
Front 180 („Baran”)	2,3
Arabian	2,5
B-twist	2,5

Full (salto w tył z pełną śrubą 360°)	3,0
---------------------------------------	-----

Gainer	3,0
--------	-----

Cork	4,0
------	-----

V. Salta podwójne (wysoka trudność)

Element	Wartość (pkt)
Double front (podwójne salto w przód)	6,0
Double side (podwójne salto bokiem)	6,0
Double full (salto z podwójną śrubą 720°)	7,0
Double back (podwójne salto w tył)	8,0

VI. Salta niestandardowe

- wariacje powyższych elementów lub wszelkie inne ewolucje np. tunel, scoot, kaboom, webster, stall, flashkick, rodeo, fullup, fulldown, itp) są punktowane przez sędziów indywidualnie w zakresie od 4 do 9 pkt.

Zasady uznawania trudności

1. Wartość trudności (D) stanowi suma wszystkich poprawnie wykonanych elementów.
2. Element musi zostać ukończony w kontrolowanym lądowaniu.
3. Upadek = brak zaliczenia wartości trudności elementu.
4. Element wykonany dwukrotnie – liczony tylko raz (chyba, że zostanie użyty w różnych kombinacjach)
5. Wartość elementów w kombinacji (łączone elementy bez zatrzymania) zostanie zsumowana i stanowi jeden element
6. W młodszych kategoriach organizator może ograniczyć maksymalną wartość pojedynczego elementu.

4.2. Czystość wykonania (E – Execution)

Punktem wyjściowym jest nota 10,00 pkt.

Sędziowie odejmują punkty za:

- Nieprawidłowe lądowanie:
 - zachwianie równowagi
 - podpór ręką
 - podpór obiema rękoma
 - upadek (dotknięcie podłoża inną częścią ciała niż stopy lub dłonie)
- Nieprawidłowa pozycja w czasie fazy lotu (dotyczy tylko standardowych ewolucji np. Salto kuczne, salto łamane, salto machowe)
 - W przypadku niestandardowych ewolucji np. stall, rodeo, full down pod uwagę bierze się stopień ich zaznaczenia, poziom dopracowania detali oraz czystość wykonania
- Brak płynności w kombinacjach elementów (np. przestoje podczas kombinacji rundak firlak salto)
- Brak dynamiki oraz odpowiedniej dla danego elementu wysokości

Przykładowe potrącenia:

- drobny błąd – 0,1 pkt
- średni błąd – 0,3 pkt
- duży błąd – 0,5 pkt
- upadek – 1,0 pkt

4.3. Kompozycja i ogólne wrażenie (A – Artistry)

Ocena obejmuje:

- płynność połączeń,
- rytm i dynamikę,
- estetykę ruchu,
- kontrolę ciała,
- ogólną prezentację.

Maksymalna ocena: 10,00 pkt.

4.4. Wynik końcowy

Wynik końcowy oblicza się według wzoru:

$$\text{Wynik} = D + E + A$$

W przypadku remisu decyduje:

1. wyższa nota za wykonanie (E),
2. wyższa nota za trudność (D).

5. Wymagania techniczne według kategorii

Kategoria I – do 7 lat

- Wykonanie 4 elementów w układzie
- Elementy podstawowe (np. przewroty, mostki, stanie na rękach, przerzut bokiem).
- Salta dozwolone: salto w przód - wyłącznie z lądowaniem na materac

Kategoria II – 7–10 lat

- Wykonanie od 4 do 6 elementów w układzie
- Elementy podstawowe (przewroty, mostki, stanie na rękach, przerzut bokiem, rundak, przejścia, lotka).
- Obowiązkowo minimum jeden element z fazą lotu (skok tygrysi, lotka, itp.)

- Dozwolone salta w przód, bok i w tył.

Kategoria III – 10–13 lat

- Wykonanie minimum 6, a maksymalnie 8 elementów w układzie (kombinacja elementów liczona jest jako jeden element układowy)
- Dopuszczalne kombinacje typu rondo–flik–salto, ale także niestandardowe o ile wykonane są bez przerwy między elementami (koniec pierwszego elementu jest jednocześnie początkiem kolejnego bez przerwy lub przestoju)
- Dopuszczalne salta oraz rotacje niestandardowe (tunel, full zero, stall, webster, itp.)

Kategoria IV – 14–17 lat

- Wykonanie minimum 6, a maksymalnie 8 elementów w układzie (kombinacja elementów liczona jest jako jeden element układowy)
- Dopuszczalne kombinacje typu rondo–flik–salto, ale także niestandardowe o ile wykonane są bez przerwy między elementami (koniec pierwszego elementu jest jednocześnie początkiem kolejnego bez przerwy lub przestoju)
- Dopuszczalne salta oraz rotacje niestandardowe (tunel, full zero, stall, webster, itp.)

6. Strój startowy

1. Obowiązuje strój sportowy.
2. Obowiązują skarpetki antypoślizgowe lub baletki.
3. Włosy u dziewcząt, długie włosy u chłopców muszą być spięte.
4. Biżuteria jest zabroniona.

7. Bezpieczeństwo

1. Organizator zapewnia profesjonalny sprzęt akrobatyczny w postaci ścieżki Airtrack oraz materacy gimnastycznych.
2. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne kontuzje oraz urazy powstałe w czasie trwania turnieju.
3. Uczestnicy zawodów, ich opiekunowie prawni oraz ich trenerzy są świadomi ryzyka jakie niesie za sobą wykonanie ewolucji zaplanowanych w układzie uczestnika.
4. Uczestnik zawodów jest zobowiązany do posiadania aktualnego ubezpieczenia NNW
5. Uczestnik zawodów przystępując do udziału w turnieju deklaruje, że nie posiada żadnych przeciwwskazań zdrowotnych do udziału w zawodach.
6. Przed startem obowiązuje rozgrzewka prowadzona przez zawodników we własnym zakresie.

7. Organizator zapewnia możliwość skoków próbnych na airtracku w celu zapoznania się ze sprzętem.

8. Nagrody

- Zawodnicy za zdobycie miejsca I–III otrzymują puchar oraz nagrody rzeczowe.
- Wszyscy uczestnicy otrzymują dyplomy uczestnictwa oraz pamiątkową nagrodę rzeczową.

9. Postanowienia końcowe

1. Sprawy sporne rozstrzyga sędzia główny zawodów.
2. Zgłoszenie do zawodów jest równoznaczne z akceptacją niniejszego regulaminu.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do zmian wynikających z liczby zgłoszeń lub kwestii organizacyjnych.
4. Organizator zastrzega sobie prawo do wglądu do dokumentów potwierdzających tożsamość i wiek uczestnika.