

European Show Contest

Pravidlá



Všeobecné informácie

Typy rozhodcov

Jednotlivé show zostavy hodnotia dve nezávislé skupiny rozhodcov, a to panel rozhodcov 1 (technika) a panel rozhodcov 2 (zábava). Prvá skupina rozhodcov má licenciu od svetovej organizácie IJRU a hodnotí prezentáciu show a náročnosť zostavy na základe ich skúseností so športom rope skipping. Druhá skupina rozhodcov sú ľudia bez IJRU rozhodcovských licencií. Títo rozhodcovia zoradia jednotlivé zostavy na základe ich subjektívnych kritérií zábavy. Tento panel rozhodcov môže obsahovať aj ľudí, ktorí vôbec nepatria do komunity športu rope skipping, ako sú hudobníci a choreografi.

Počet rozhodcov

Panel technických rozhodcov pozostáva z desiatich (10) rozhodcov. Prezentáciu hodnotí päť (5) rozhodcov a ďalších päť (5) náročnosť. Na základe prihlášok môže byť veľkosť panelu rozhodcov upravená. Panel rozhodcov pre zábavu pozostáva najmenej z ôsmich (8) porotcov. Rozhodcov pozýva ERSO.

Hlavný rozhodca

Jeden skúsený rozhodca s licenciou náročnosť (pozri Panel rozhodcov 1: Technickí rozhodcovia) je zároveň hlavným rozhodcom. Ich úlohou je zbierať bodovacie listy technických rozhodcov a oddeľovať ich podľa náročnosti a prezentácie. Okrem toho hlavný rozhodca kontroluje prekročenie času a je hlavným kontaktným bodom pre riaditeľa turnaja.

Porušenie času

Hlavný rozhodca zaznamenáva trvanie jednotlivých zostáv. Meranie času začína prvým zvukom hudby. Meranie času sa zastaví, keď všetci športovci prestanú skákať a jasne ukážu, že zostava je hotová. V prípade zostavy, ktorá prekročí časový limit, sa vykoná zrážka. Za každý začatý blok desiatich (10) sekúnd bude odpočítaná jedna dodatočná závažná chyba. Okrem toho hlavný rozhodca informuje všetkých ostatných rozhodcov okamžite prestať posudzovať prvky a nebrať do úvahy žiadny dodatočný vykonaný prvok, po dosiahnutí časového limitu.

Komunikácia

Hlavný rozhodca signalizuje organizátorom súťaže/riaditeľovi turnaja, keď sú oba rozhodcovské panely pripravené. V prípade ťažkostí pri posudzovaní a/alebo bodovaní je hlavný rozhodca prvou kontaktnou osobou. V prípade nejasností alebo otázok zo strany hlavného rozhodcu môže byť riaditeľ turnaja kontaktovaný.

Sada rozhodcov 1: Technickí rozhodcovia

Panel technických rozhodcov je rozdelený do dvoch (2) podkategórií: Rozhodcovia pre prezentáciu a Rozhodca pre náročnosť. Rozhodca prezentácie hodnotí zábavný faktor a kreativitu predstavenia. Rozhodca náročnosti hodnotí úroveň preukázaných zručností, náročnosť interakcií, prechody a chyby. Rozhodcov z tohto súboru zastupujú najmenej štyri (4) rôzne krajiny.

Všeobecná koncepcia posudzovania

V oboch podkategóriách je definovaných viacero podsekcí. Udeľuje sa hodnoty od nuly (0) do desať (10) v každej podsekcii na základe úrovne ovládania alebo zobrazenej výkonnosti.

Na hodnotenie podsekcí sa používa nasledujúci odkaz:

0 - 2 je jednoduchý výkon

3 - 4 je základný výkon

5 - 6 je stredný výkon

7 - 8 je pokročilý výkon

9 - 10 je vynikajúci výkon.

Rozhodcovia môžu bodovať aj po 0,5 pre lepšie rozlíšenie medzi súťažiacimi zostavami.

Pododdiely

Rozhodcovia pre prezentáciu a náročnosť pridelujú skóre v siedmich (7) a piatich (5) podsekciiach. Nižšie je vysvetlená myšlienka a zameranie každej podkategórie. Nezahŕňa však všetky možné aspekty, ktoré rozhodcovia hľadajú.

(A) Rozhodca pre prezentáciu

Body sa udeľujú za celkovú zábavu, plynulosť zostavy, zameranie na detaily, technickú kvalitu predvádzaných zručností, kvalitu a variáciu formácií, využitie hudby a za originalitu.

Hodnota zábavy = V tejto podsekcii sa udeľuje všeobecný faktor zábavy relácie. Posudzuje sa, či bolo predstavenie nudné alebo zábavné, či ste si zostavu dokázali užiť alebo bolo vynaložené úsilie na zapojenie publika.

Plynulosť = Táto sekcia predstavuje priebeh zostavy. Mala by hladko prechádzať z jedného prvku do ďalšieho bez prestávok, pokiaľ to nie je jasne určené. Rozhodcovia kontrolujú momenty bez akcie a či sa dobre používajú prechody.

Pozornosť na detail = Dobrá show sa stará o detaily! Pri tejto sekcii sa rozhodcovia zameriavajú napr. na neaktívnych športovcov (sú jasne viditeľní alebo integrovaní do show), ak je konkrétna formulácia v hudbe použitá, či je téma viditeľná v outfitoch a hudbe.

Technická kvalita = Táto podkapitola hodnotí synchronizáciu športovcov a „čistotu“ demonštrovaných prvkov. Ďalej rozhodcovia kontrolujú synchronizáciu prvkov, držanie tela a estetiku trikov. Zdá sa vám show bez námahy? Pozerajú sa športovci hlavne na podlahu?

Formácia = Formácia a umiestnenie športovcov je dôležitou súčasťou show. V tejto podsekcii rozhodcovia hodnotia použité formácie. Sú (všetci) športovci jasne viditeľní vo formáciách, sú hotoví presne (napr. priamka s párnymi vzdialenosťami) a sú jasne identifikovateľné? Sú rôzne formácie a pozície používané alebo dochádzalo k opakovaniu.

Používanie hudby = Hudba je povinná. Predvedené prvky umocňujú hudbu a hudba vylepšuje účinok vykonaných prvkov. Partitúra okrem iného predstavuje, či sa hudba hodí na výkon, či športovci skáču v rytme, ak sa používajú akcenty/možnosti pre vynechanie akcentov a ak hudba sa mení v štýle a rytme.

Originalita = Táto podsekcia je o inovatívnych prvkoch v show. Hudba a oblečenie sú vylúčené v tejto časti. Vodiace otázky sú napríklad: sú originálne/pôsobivé zručnosti a použité kombinácie? Predvádza team niečo, čo ste ešte nevideli?

(B) Rozhodca náročnosti

Body sa udeľujú za celkovú náročnosť a náročnosť schopnosti skákať cez švihadlo, započítavanie viacerých prvkov skákania, rozsah štýlov skákania a zložitosť interakcií a prechodov. Schopnosti, ktoré nesúvisia so skákaním cez švihadlo, ako napríklad tanec, nie sú hodnotené rozhodcom náročnosti.

Úroveň zručností = náročná zostava jednoducho obsahuje veľa zručností na vysokej úrovni. Udeľuje sa teda vyššie skóre ak zahŕňa tvrdé/zručné triky nad základnými zručnosťami a ak viac športovcov podáva vysokú úroveň schopnosti oproti niektorým športovcom, ktorí sú počas náročného triku neaktívny.

Skákacie prvky = Show by mala obsahovať variácie prvkov ako Single Rope, Double Dutch, Wheel, Traveller, Long Rope, atď. V tejto podsekcii rozhodcovia hľadajú variácie skákania prvky a náročnosť ich vykonávania. Zahŕňa zostava rôzne variácie švihadiel? Boli formy skákania rovnomerne rozložené alebo sa team zameriava hlavne na jednu/dve formy skákania cez švihadlo? Vykonávané variácie pozostávajú z prevažne základných schopností?

Štýly skokov = Predvádzané prvky by mali zahŕňať rôzne techniky ako viacnásobné skoky (dvojšvihy, trojšvihy atď.), silové prvky, namotanie švihadla pre Single Rope alebo footwork, gymnastika pre Double dutch. Rozhodcovia by mali hodnotiť variácie štýlov/technik a ich úroveň zručností. Zahŕňa zostava iba niekoľko štýlov na prvok/zahŕňajú takmer všetky možné štýly?

Interakcie = Športovci by mali počas vykonávaných prvkov vzájomne spolupracovať. Rozhodcovia sa pozerajú na to, či športovci spolupracujú, alebo či sú väčšinou izolovaní. Náročnosť interakcie sa hodnotí podľa vplyvu na výkon. Je to vysoko rizikový prvok a ak sa náhodou stane, má to následky?

Prechody = Pre plynulé zobrazenie sú potrebné prechody medzi prvkami. Pre túto podsekciiu rozhodcovia hodnotia prechod z jedného prvku na druhý. Používajú sa nejaké prechody, sú náročné na vykonanie, robia sa hladko alebo sa sčítavajú v priebehu času, aby sa znížila náročnosť?

Bodovanie

Vplyv dvoch podkategórií nerovnomerne prispeje ku konečnému maximálnemu skóre 100 bodov. Váha skóre prezentácie je 60 % a váha skóre obtiažnosti je 40 %. Podrobný vplyv podsekcie na celkové skóre je objasnený v nasledujúcej tabuľke:

Rozhodca – prezentácia (60% z celkového výsledku)	Rozhodca – náročnosť (40% z celkového výsledku)
Hodnota zábavy (15 % zo 60 %)	Úroveň zručností (8 % zo 40 %)
Plynulosť (7,5 % zo 60 %)	Skákacie prvky (8 % zo 40 %)
Pozornosť na detaily (7,5 % zo 60 %)	Štýly skákania (8 % zo 40 %)
Technická kvalita (5% zo 60%)	Interakcie (8 % zo 40 %)
Formácia (5% zo 60%)	Prechody (8 % zo 40 %)
Používanie hudby (10 % zo 60 %)	
Originalita (10 % zo 60 %)	

Keďže body sa udeľujú na stupnici od nuly (0) do desať (10), každá podsekcia je normalizovaná podľa vynásobením koeficientom na základe percenta z celkového skóre. Napríklad skóre za Hodnota zábavy (15 %) sa vynásobí 1,5 a skóre pre Prechody (8 %) sa vynásobí 0,8. To zaručuje maximálne dosiahnuteľné skóre 60 bodov pre posudzovateľa prezentácie a 40 bodov pre rozhodcu pre náročnosť.

Chyby

Chyby zaznamenávajú rozhodcovia náročnosti. Definujú sa dva typy chýb: veľké a menšie chyby. Zásadnou chybou je chyba, pri ktorej je zapojená aspoň polovica aktívnych športovcov alebo chyba, ktorá trvá dlhšie ako štyri (4) sekundy. Ak je tím jasne pripravený do štyroch (4) sekúnd, ale nezačne, toto chyba nebude považovaná za závažnú chybu. Všetky ostatné chyby sa považujú za menej závažné.

Výpočet výsledkov pre sadu rozhodcov 1

Najvyššie a najnižšie skóre z piatich (5) rozhodcov náročnosti sú vyradené a zostávajú tri (3) skóre, každý s maximálnym počtom 40 bodov. Tieto skóre sú spriemerované a definované ako X. Najvyššie a najnižšie skóre z piatich (5) porotcov prezentácie sú vypustené, zostávajú tri (3) skóre, každý s maximálnym počtom 60 bodov. Tieto skóre sú spriemerované a definované ako Y. Chyby počíta päť (5) rozhodcov náročnosti. Najvyšší a najnižší počet chýb sa nezapočítava. Zostávajúce tri (3) sú spriemerované a potom zaokrúhlené. Veľké chyby sa násobia 1,0 a menšie chyby o 0,5. Súčet oboch je definovaný ako Z. Bodovacia listina hlavného rozhodcu zahŕňa extra zrážku za porušenie času a je definovaná ako B.

Konečné skóre $A = X + Y - Z - B$. (Konečné skóre = priemerné skóre náročnosti + priemerná prezentácia skóre - zrážky za netrafenia - zrážky za porušenie času)

Nerozhodný výsledok

V prípade nerozhodného výsledku určí vyššie umiestnený tím nasledujúce kroky:

Krok 1: Porovnajte priemerné skóre prezentácie. Tím s najvyšším priemerným prezentačným skóre sa v rebríčku nachádza vyššie.

Krok 2: Porovnajte priemerné skóre náročnosti. Tím s najvyšším priemerným prezentačným skóre je umiestnili vyššie v rebríčku.

Sada rozhodcov 2: Rozhodcovia prezentácie

Druhá porota pozostáva z ľudí bez kvalifikácie IJRU a/alebo bez predchádzajúcej kvalifikácie posudzovať skúsenosti s rope skippingom. Hodnotia výkony na základe subjektívnych kritérií zábavy. Rozhodcovia z tohto panelu sú zastúpení najmenej štyrmi (4) rôznymi krajinami. Môžu to byť napr. športovci a interpreti z kompozičného športu, ako sú profesionálni tanečníci, profesionálni, nesúťažní skipperi, ľudia bez predchádzajúceho vzťahu k rope skippingu, hudobníci atď.

Bodovanie

Každý porotca v tomto panely si stanovuje vlastné pravidlá a kritériá na vyhodnotenie výkonu. Oni sú povzbudzovaní, aby si robili kľúčové poznámky a ohodnotili ich od nuly (0) do sto (100) pre lepšie porovnanie. Po poslednom vystúpení každý rozhodca zoradí tímy podľa svojich preferencií.

Výpočet výsledkov pre sadu rozhodcov 2

Poradie každého porotcu sady 2 sa premení na číslo. Najvyššia hodnosť sa transformuje do 1, druhé najvyššie do 2 a tak ďalej. Po poklese najvyššej a najnižšej hodnosti pre každý tím, zostávajúce poradie sú spriemerované a výsledkom je konečné skóre.

Nerozhodný výsledok

V prípade rovnosti bodov sa použije najvyššie a najnižšie poradie, ktoré pôvodne pri výpočte vypadlo vypočítať nové priemerné skóre pre nerozhodné tímy. Ak je skóre stále rovnaké, oba tímy dostanú rovnaké konečné poradie.

Požiadavky na rozhodcov

Požadovaná licencia

Rozhodcovia z panelu technických rozhodcov musia byť certifikovaní licenciou IJRU úrovne 2 pre oboch prezentácia a náročnosť a zapísaní do registra rozhodcov SRSA. Rozhodcovia z poroty pre zábavu musia byť nezaujatí, a preto nemôžu byť príbuzní so žiadnymi súťažnými tímami (napr. rodinný príslušník, kamarát, tréner).

Registrácia

NGB musia zaregistrovať jednu licenciu na náročnosť a jednu prezentačnú licenciu na dva súťažné tímy. Jeden rozhodca môže pokrývať jednu (buď náročnosť alebo prezentáciu) alebo obe licencie (náročnosť a prezentáciu). Ak rozhodca môže pokrývať iba jednu licenciu, pretože nie sú certifikovaní druhou požadovanou licenciou, druhý rozhodca musí byť zaregistrovaný, aby sa doplnil chýbajúci rozhodca. Tabuľka nižšie uvádza, koľko licencií (poznámka: nie rozhodcov) je potrebných na jeden registrovaný tím.

Počet teamov	Licencia náročnosť	Licencia prezentácia
1 alebo 2	1	1
3 alebo 4	2	2
5	3	3

Ak požiadavky rozhodcov nebudú splnené, NGB bude fakturovaná pokuta, ktorá bude následne fakturovaná príslušným klubom. Výška pokuty za chýbajúce licencie sú oznámené pred konečným dátumom registrácie poštou a oficiálnou ERSO súťažnou stránkou.