

European Wheel Contest

Sút'ážný manuál



Detaily súťaže

Dĺžka súťaže

1 deň

Počet krajín

Minimum sú štyri (4) krajiny, ktoré musia byť zaregistrované pre túto súťaž.

Počet tímov za krajinu

Počet tímov za krajinu je maximálne stanovený na päť (5) teamov.

Počet tímov

Minimum osem (8) tímov a maximum šesťdesiatštyri (64) tímov musí byť zaregistrovaných.

Počet súťažiacich

Tím súťažiacich je zložený z dvoch (2) súťažiacich. Športovci sa môžu súťaže zúčastniť iba v jednom (1) tíme. Všetci súťažiaci v jednej kategórii.

Striedanie športovcov

V prípade nepredvídaných okolností (napr. zranenie, choroba) môžu byť športovci nahradení. Slovenská rope skippingová asociácia môže požiadať o výmenu kontaktovaním ERSO na info@erso.info pred začiatkom súťažného dňa. Predstavenstvo ERSO prijme rozhodnutie do 48 hodín alebo v prípade neskorej žiadosti čo najskôr.

Veková hranica

Všetci športovci súťažiaci v súťaži European Wheel Contest musia mať v roku súťaže minimálne 12 rokov.

Odstúpenie

Tím môže kedykoľvek z vlastnej iniciatívy odstúpiť zo súťaže. Okrem toho, ak tím nevstúpi do súťažnej fázy (na javisko) do jednej (1) minúty po ich vyhlásení, bude sa to považovať za odstúpenie zo súťaže. Odstúpením zo súťaže sa nevracia akýkoľvek poplatok, prípadné vzniknuté náklady.

Podrobnosti o zariadení a mieste konania

Typ podlahy

Typ podlahy závisí od miesta konania. Minimálna podlahová plocha je 9m x 9m.

Švihadlá

Počet švihadiel je obmedzený na počet dve (2) švihadlá na tím.

Rekvizity

V súťaži nie sú povolené žiadne rekvizity.

Hudba

Používanie hudby je povinné a nemôže sa prekročiť povolený časový limit 30 sekúnd. Hudba musí byť zaslaná vopred do 28 dní pred súťažou. Tímy môžu odoslať viacero hudobných skladieb ak si pripravili viacero zostáv. Hudba sa pred súťažou testuje. Zlyhanie hudby počas vystúpenia z dôvodu technického problému dáva teamu právo opakovať svoju zostavu pre tento súboj.

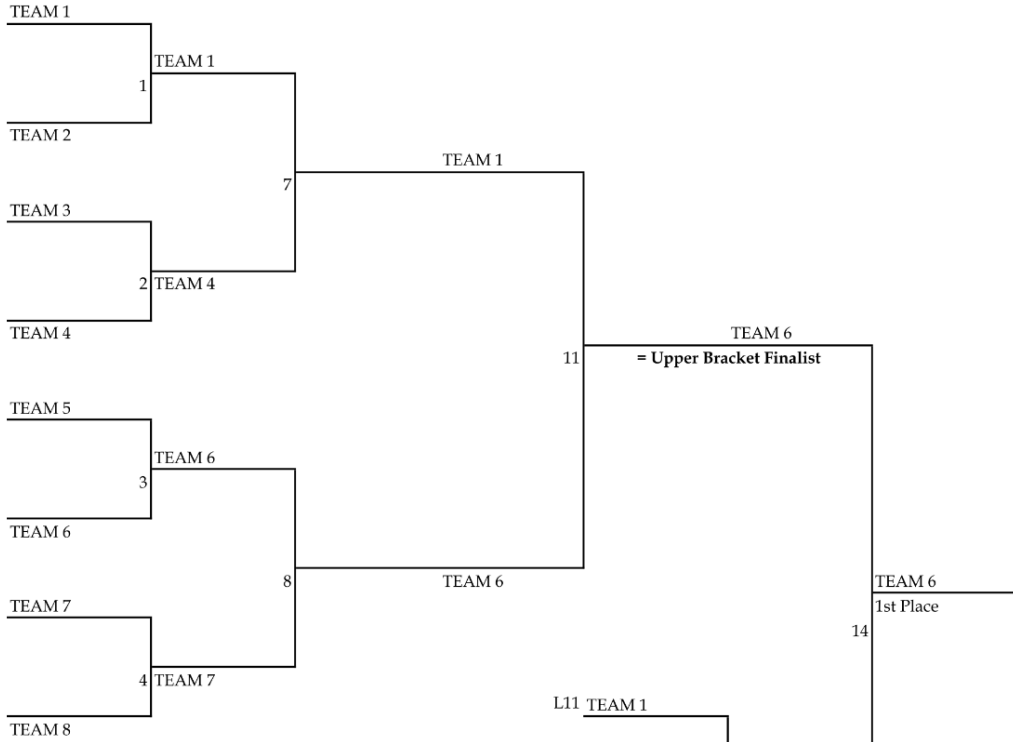
Štruktúra súťaže

Súťaž je organizovaná systémom dvojitého vyradovania, to znamená, prostredníctvom „hornej“ a „dolnej“ skupiny. Súboje prvého kola (t. j. dva tímy súťažiacie proti sebe) určujú, v ktorej zátvorke tím pokračuje. Akonáhle tím prehrá súboj, presunie sa do nižšej skupiny, víťazi postupujú ďalej v hornej skupine. Ak tím prehrá súboj v dolnej skupine, je vyradený zo súťaže. Nakoniec zostane jeden tím v hornej skupine a jeden tím v spodnej skupine. Tieto dva tímy sa proti sebe postavia vo finálovom súboji.

Schéma štruktúry súťaže je znázornená na obrázku 1 pre súťaž ôsmich (8) tímov. Predtým na začiatku súťaže sú tímy náhodne priradené na pozíciu prvého kola. Všetky nasledujúce súboje sú definované výsledkom prvého súboja.

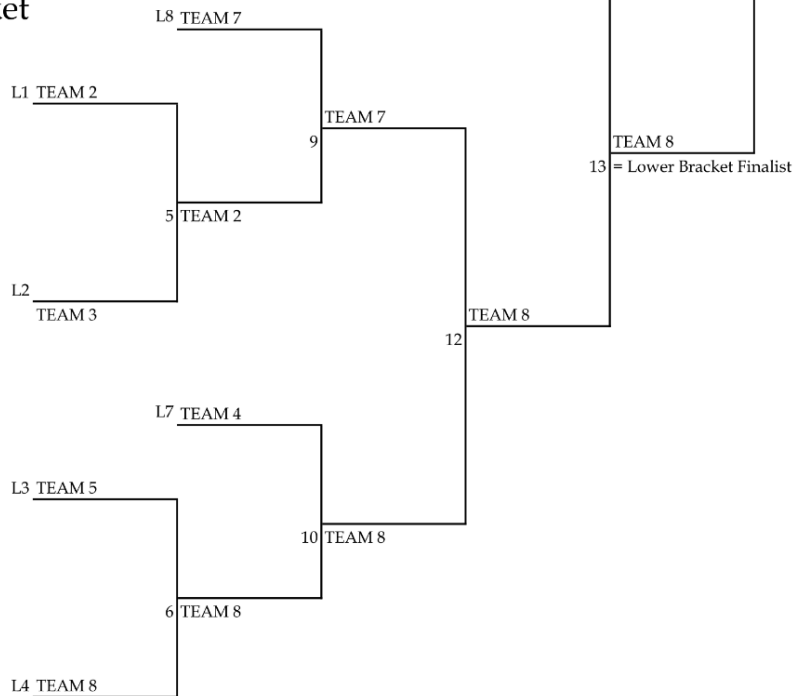
V prípade, že sa počet prihlášok nerovná mocnине dvoch, niektoré kolá sú vyplnené „voľnými lístkami“. Ak tím zabojuje o voľné miesto, automaticky postúpi do ďalšieho kola.

Upper Bracket



Lower Bracket

LX = Loser Battle X



Súboje

V každom súboji každý tím predvádza svoju zostavu. Zostava je obmedzená na 30 sekúnd a musí byť podporovaný hudbou. Tímy môžu, ale nie sú povinné, pripraviť si viacero voľných zostáv. Ak majú tieto pripravené, tím musí rozhodnúť pred začiatkom každého súboja, ktorú zostavu budú vykonávať.

Divoká karta

Každý tím má jednu (1) divokú kartu. Po súboji má každý tím možnosť použiť svoju divokú kartu, ktorá umožňuje tímu opakovať svoju zostavu a potenciálne ju zlepšiť (vykonať bez chyby atď.). Potom, čo oba tímy predvedú svoje zostavy, sú požiadané, aby sa postavili chrbtom k sebe (alebo niečo podobné). Na signál tímy vizuálne ukážu (napr. zdvihnutím rúk), či používajú svoju divokú kartu pre prebiehajúci súboj. Vo finále nie je možné použiť divokú kartu.

Hodnotenie

Požiadavky na rozhodcov:

Krajina musí poskytnúť jedného (1) rozhodcu na tri (3) registrované tímy. Rozhodcovia nepotrebujú IJRU rozhodcovskú licenciu alebo špecifické školenie.

Počet teamov	Počet rozhodcov
1 - 3	1
4 - 5	2

Súboje posudzuje najmenej päť (5) rozhodcov. Vždy je nepárny počet rozhodcov. Po každom súboji rozhodcovia subjektívne rozhodujú, ktoré z týchto dvoch tímov predviedlo lepšiu zostavu. Ich rozhodnutie môže zahŕňať, ale nie je obmedzené na prevedenie, kreativitu, náročnosť, zábavu a muzikálnosť. Na určený signál sa všetci rozhodcovia naraz rozhodnú, ktorú zostavu chcú poslať do ďalšieho kola vizuálnou spätnou väzbou pomocou napríklad farebných vlajok alebo očíslovaných kariet.

Výsledok

Víťazom súťaže je víťaz posledného súboja. Druhé miesto sa odovzdáva porazenému rovnakého súboja. Tretie miesto patrí porazenému z posledného súboja nižšej kategórie.

Napríklad podľa obrázku 1:

1. miesto "Team 6"
2. miesto "Team 8"
3. miesto "Team 1"

Celkový víťaz sa volá "Víťaz Európskej Wheel súťaže" / „Winner of the European Wheel Contest“.