

СУДЕЙСТВО ФОРМЕЙШН

ОСНОВНОЙ ХОД (МАКС. 10 БАЛЛОВ)

Оценка за Основной ход (далее – ОХ) является «технической», т.е. отсчитывается от максимума.

Сбавка за основной ход ставится усредненная для всех участников, а если есть явно слабые, то сбавка сдвигается на 1-2 позиции.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ФИГУРЫ (МАКС. 20 БАЛЛОВ)

Оценка за Танцевальные фигуры (далее – ТФ) определяется точностью и эстетичностью исполнения танцевальных фигур парами/спортсменами.

КОМПОЗИЦИЯ (МАКС. 15 БАЛЛОВ)

«Артистическая» оценка, но учитывающая технические требования и правила составления программ.

ФОРМЕЙШН-ФИГУРЫ (МАКС. 20 БАЛЛОВ)

«Техническая» оценка, основанная на специфических требованиях к формейшенам (расположение на площадке, построения и перестроения).

Основной ход										Сбавки, %				
x	-75	-50	-35	-25	-15	-10	-5	OK						
Танцевальные фигуры				Точность					Сложность, разнообразие и оригинальность			Артистизм и гармония		
0	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	2	$\frac{1}{2}$	3	$\frac{1}{2}$	4	$\frac{1}{2}$	5		0	$\frac{1}{2}$	1
Композиция				Идеи					Постановка и представление программы			Бонус		
0	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	2	$\frac{1}{2}$	3	$\frac{1}{2}$	4	$\frac{1}{2}$	5		0	$\frac{1}{2}$	1
Фигуры формейшн				Синхронность и исполнение					Построения			Бонус за перестроения		
0	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	2	$\frac{1}{2}$	3	$\frac{1}{2}$	4	$\frac{1}{2}$	5		0	$\frac{1}{2}$	1
-10				←			Штрафы			-2				
0				←			0			-				

Только за первый подкритерий каждого компонента (0-5) необходимо обязательно выставить оценки. Оценка начинается с «0» и при этом «0» – также возможная оценка.

Оценка за второй (0-4) и третий (0-1) подкритерии каждого компонента начинается с «0,5», но проставляется она только если судья считает необходимым ее поставить.

Для обнуления оценок во всех частях нажимается кнопка «0» в первом критерии каждого компонента.

ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ ФИГУРЫ – МАКС. 20 БАЛЛОВ

Танцевальные фигуры										Точность	Сложность, разнообразие и оригинальность								Артистизм и гармония			
0	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	2	$\frac{1}{2}$	3	$\frac{1}{2}$	4	$\frac{1}{2}$	5	0	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	2	$\frac{1}{2}$	3	$\frac{1}{2}$	4	0	$\frac{1}{2}$	1

0-5 – **Точность** (0-1 – плохо, 2 – средне, 3 – хорошо, 4-5 – великолепно)

0-4 – **Сложность, разнообразие и оригинальность** (0 – плохо, 2 – средне, 4 – хорошо)

1-1 – **Артистизм и гармония** (0 – нет бонусов, 0,5 – средне, 1 – хорошо)

0-10 – суммарно

Танцевальные фигуры – это самодостаточная совокупность запланированных танцевальных движений во время танца.

Все каскадные танцевальные фигуры внутри рисунков относятся к компоненту «Танцевальные фигуры».

К танцевальным фигурам относятся танцевальные движения самих спортсменов:

- танцевальные фигуры на основном ходу;
- иные танцевальные фигуры (использование всех групп танцевальных фигур, в том числе джаз, вращения, прыжки);
- акробатические элементы (в «формейшн» женщины и «формейшн-микст» юниоры и юниорки).

ТОЧНОСТЬ (КАЧЕСТВО ИСПОЛНЕНИЯ) (0-5)

- синхронность исполнения танцевальных фигур спортсменами
- лёгкость понимания, где танцевальные фигуры начинаются и заканчиваются
- точность движений
- динамика
- качественная базовая танцевальная техника

СЛОЖНОСТЬ, РАЗНООБРАЗИЕ, ОРИГИНАЛЬНОСТЬ (0-4):

- разнообразные повороты со множественными одновременными сменами поз
- использование т.н. «слепых фигур», когда спортсмены не видят друг друга
- смены или перестроения на основном ходу
- движения, демонстрирующие высокий уровень координации
- движения, основанные на гибкости
- скорость и количество разнообразных движений во время «последовательных фигур» (когда спортсмены или пары исполняют одни и те же движения или фигуры последовательно, друг за другом)
- разнообразие движений (группы танцевальных фигур)

- фигуры из других танцев (джаз, хип-хоп и пр.)
- фигуры на разных уровнях (прыжки, партер)
- открытые фигуры с контактом и без
- разнообразие линий
- фигуры с различной динамикой

АРТИСТИЗМ И ГАРМОНИЯ БОНУС (0-1)

- художественный уровень выступления
- художественные эффекты
- гармония между танцорами
- движения танцов в оригинальном стиле

КОМПОЗИЦИЯ – МАКС. 15 БАЛЛОВ

Композиция	Идеи	Постановка и представление программы	Бонус
0 $\frac{1}{2}$ 1 $\frac{1}{2}$ 2 $\frac{1}{2}$ 3 $\frac{1}{2}$ 4 $\frac{1}{2}$ 5	0 $\frac{1}{2}$ 1 $\frac{1}{2}$ 2 $\frac{1}{2}$ 3 $\frac{1}{2}$ 4	0 $\frac{1}{2}$ 1 $\frac{1}{2}$ 2 $\frac{1}{2}$ 3 $\frac{1}{2}$ 4	0 $\frac{1}{2}$ 1

0-5 – **Идеи** (0-1 – плохо, 2 – средне, 3 – хорошо, 4-5 – великолепно)

0-4 – **Постановка и представление программы** (0- плохо, 2– средне, 4- хорошо)

0-1 – Бонус (0 – плохо, 0,5 – средне, 1 – хорошо)

0-10 – суммарно

ИДЕЯ (0-5)

- соответствие музыки, движений, костюмов и т.д.
- узнаваемая тема, история или образ
- оригинальность движений
- оригинальность постановки

ПОСТАНОВКА И ПРЕДСТАВЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ (0-4)

- использование различных танцевальных линий
- использование пространства (3 измерения)
- использование различных направлений
- логика построения, гармония и эстетика комбинирования различных фигур
- «попадание» акробатики в музыку
- язык тела и выразительность
- «текучесть» танца
- легкое начало танца после акробатических элементов
- харизма
- уверенность
- радость от танца
- гармония и взаимопонимание между партнерами

БОНУС (0-1)

- неординарное художественное представление

В основе постановки должны лежать концепция, история, тема или идея. Они должны быть понятными, выражаться соответствующими поставленными оригинальными движениями. Важно чтобы идея, музыка, постановка, костюмы гармонично сочетались. С помощью костюма (например, разными костюмами участников команды) возможно разнообразить композицию, но бессмысленное использование костюмов снижает баллы за композицию.

Подчеркивание наиболее важных частей в композиции и выделенная кульминация делают композицию наиболее качественной. Также оценивается вступление и финал.

Наличие движений на каждый бит или поз на каждый музыкальный акцент еще не делает композицию качественной.

При оценке композицию нужно учитывать, чтобы комбинации различных танцевальных фигур были логичными, гармоничными и эстетичными.

Есть 4 группы ТФ, которые применяются для постановки композиций.

Соответственно, если в композиции использованы все группы ТФ, оценка за композицию может начинаться со своего максимального значения. Это даст возможность отделять команды «формейшн» высокого уровня, использующие все возможные группы ТФ, от тех, которые используют разнообразную хореографию, но более низкого уровня.

<i>Группы ТФ</i>	<i>Описание</i>	<i>Длительность</i>	<i>Количество</i>	<i>Дисциплина</i>
1	A) Парные ТФ на полном ОХ в контакте (ОХ со сменой позиций, направлений)	1,5 такта	ОБЯЗАТЕЛЬНО Мин. 10	Формейшн-микст
	B) Основной ход (ОХ со сменой позиций, направлений)		ОБЯЗАТЕЛЬНО Мин 6 (короткая прогр.) Мин. 10 (полная прогр.)	Формейшн девушки/ женщины
2	Типичные для РР вариации движений ногами (кик, кик-бол-чендж, подъёмы коленей и пр. исполняемые в различных направлениях) в контакте	2-4 такта	мин 2 раза рекомендуется	Все
3	Контактные элементы без ОХ (фигуры, исполняемые только и исключительно в парах)	2 такта	мин 2 раза рекомендуется	Формейшн-микст
4	Другие фигуры (повороты, фигуры из других танцев, линейные фигуры, синхронные движения и пр.)			Все

ГРУППЫ ТФ В ФОРМЕЙШЕНАХ

ГРУППА 1. ТФ ИСПОЛНЯЕМЫЕ НА ПОЛНОМ ОХ

Элементы, относящиеся к группе 1: основной ход и смена мест/направлений при исполнении основного хода.

Под полным основным ходом понимается исполнение кик-бол-чендж + кик-степ + кик-степ – только в этом порядке.

Группа 1А:

Обязательное количество – минимум 10 полных ОХ удовлетворяющих следующим требованиям:

Формейшн-микст обязана использовать ТФ группы 1А, в противном случае команда получает желтую карточку или красную карточку. Все члены команды должны выполнять эти фигуры одновременно.

Если исполнение кика сильно мешает изменению направления, то кик может быть заменён на подъем колена или пятки, но это не засчитывается как фигура группы 1А.

Фигуры группы 1А должны выполняться в контакте между партнёрами в паре на протяжении всего ОХ. Максимум 2 из 10 фигуры могут быть выполнены без смены мест и/или направлений (на месте).

Группа 1В:

В финале (в полной программе) должно быть исполнено не менее 10 полных основных ходов одновременно всеми спортсменками. В турах, предшествующих финалу (в короткой программе), должно быть исполнено не менее 6 полных основных ходов одновременно всеми спортсменками.

Команда «формейшн» девушки/женщины обязан использовать ТФ Группы 1В, в противном случае команда получает желтую карточку или красную карточку.

Минимум половина (3 из 6 и 5 из 10) должно быть не лицом и не спиной к судьям (все спортсменки). ОХ считается исполненным лицом (спиной), только если все элементы основного хода (все броски) выполнены лицом или спиной. Если хотя бы один бросок направлен в другую сторону, то такой ОХ считается исполненным уже не лицом (спиной) к судьям.

ГРУППА 2. ВАРИАЦИИ ОСНОВНОГО ХОДА

Типичные вариации техники ног рок-н-ролла, исполняемые без полного основного хода. Рекомендуемое количество: 2 раза по 2-4 такта

Вариации – это синхронные движения ногами (кики), исполняемые в контакте за руку, плечо или иную часть корпуса партнёрши. Они могут выполняться боком, спиной или лицом друг другу.

Все спортсменки должны выполнять вариации одновременно, в контакте, как минимум с одной партнершей.

Возможные движения: кик-бол-чендж, кик-степы и кики, исполняемые в диагонали или в сторону, подъёмы коленей или пяток, прыжки.

ГРУППА 3: КОНТАКТНЫЕ ФИГУРЫ БЕЗ ПОЛНОГО ОХ

Контактные танцевальные фигуры, смены мест, исполняемые без полного основного хода.

Рекомендуемое количество: 2 раза по 2 такта. ТОЛЬКО ДЛЯ ПАРНЫХ ФОРМЕЙШЕНОВ!

Парные танцевальные фигуры, исполняемые в контакте между партнерами и требующие содействия со стороны партнёра. Фигуры, исполняемые партнерами индивидуально, к данной группе не относятся. Контакт может изменяться, но должен сохраняться до конца фигуры.

ГРУППА 4. ИНЫЕ ФИГУРЫ

К этим фигурам относятся все те, которые невозможно отнести к предыдущим трем группам.

Например: индивидуальные вращения, фигуры из других танцев (джаз, хип-хоп и пр.) которые могут быть исполнены индивидуально или синхронно.

ФОРМЕЙШН-ФИГУРЫ – МАКС. 20 БАЛЛОВ

Фигуры формейшн	Синхронность и исполнение										Построения				Бонус за перестройки		
0 ½ 1 ½ 2 ½ 3 ½ 4 ½ 5	0 ½ 1 ½ 2 ½ 3 ½ 4	0 ½ 1 ½ 2 ½ 3 ½ 4	0 ½ 1														

0-5 – Синхронность и исполнение (0-1 – плохо, 2 – средне, 3 – хорошо, 4-5 – великолепно)

0-4 – Построения (0 – плохо, 2 – средне, 4 – хорошо)

0-1 – Бонус за перестройки (0 – нет бонусов, 0,5 – средне, 1 – хорошо)

0-10 – суммарно

Оценивается расположение спортсменов на площадке, четкость построений («картинок»), перестройки между «картинками».

Важно, как команда использует площадку, сохраняя и изменяя расстановку, четкость линий, понятное и равномерное расположение спортсменов на площадке.

«Фигуры формейшн» – это рисунки, которые команда выстраивает на площадке с учетом перестроений. Бонус за перестройки в компоненте «Фигуры формейшн» дается, если перестройки очень логичные. Можно сравнить с калейдоскопом, когда есть естественная «перетекаемость» рисунков («один рисунок волшебным образом превращается в другой»).

СИНХРОННОСТЬ И ИСПОЛНЕНИЕ (0-5)

- синхронность танцевальных движений
- синхронность акробатики
- синхронность с музыкой («попадание» в музыку)
- геометрическая правильность фигур
- четкость линий в построениях
- соответствие между положением корпусов спортсменов/ положением пар
- соблюдение дистанция и логики расположения пар/спортсменов
- наилучшее использование пространства
- расположение «картинок» на площадке
- симметричные построения должны легко читаться как симметричные
- несимметричные построения должны легко читаться как несимметричные

ПОСТРОЕНИЯ («КАРТИНКИ») (0-4)

- разнообразие построений: линии, круги, квадраты, стрелы и пр.
- диагональные линии сложнее, чем вертикальные, горизонтальные или перекрещивающиеся
- построения со сложной осмысленной геометрией сложнее, чем геометрические (например, сердце, звезда и пр.)
- движущиеся построения сложнее, чем статичные
- полное использование площадки
- новые построения
- рекомендуется использовать минимум 15 построений в полной (длинной) программе

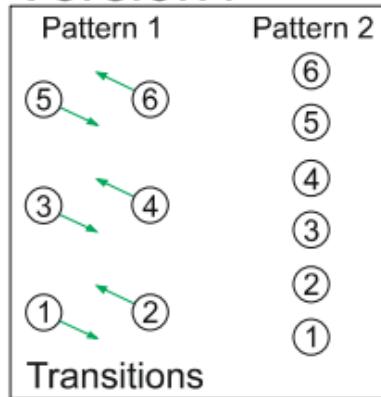
ПЕРЕСТРОЕНИЯ БОНУС (0-1)

- должно легко читаться, когда одно построение («картинка») начинается и когда заканчивается
- точное, без запаздываний изменение построений («картинок»)
- скорость перестроения
- точность направления движения при перестроении
- повороты картинок/линий сложнее, чем движения по прямым линиям
- перестроение с изменением направлений сложнее, чем движение с постоянным направлением
- разнообразие перестроений
- перестроения с различными движениями рук
- логичность и эстетичность перестроений (см. рис.: вариант 1 лучше, чем вариант 2)

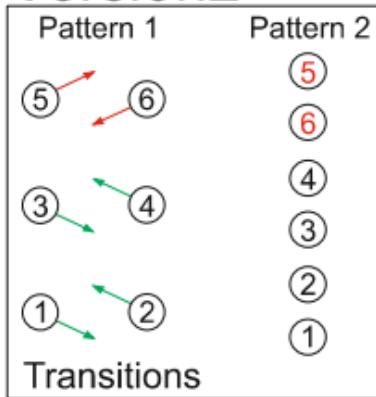
Перестроения высокого уровня сложности:

- перестроения на основном ходу сложнее, по сравнению с перестроениями на поджимах (подъем коленей) или бегом
- перестроения с работой рук сложнее, по сравнению с перестроениями, в которых руки в статичном положении
- перестроения, когда двигаются все спортсмены
- перестроения с использованием парных фигур на основном ходу
- перестроения с использованием парных фигур без основного хода

Version1



Version2



ОШИБКИ

Каждая ошибка определяется как:

Малая ошибка 1 участника = «малая ошибка» (-2 балла)

Малая ошибка 2 участников одновременно = 2 «малые ошибки» (-4 балла)

Малая ошибка 3 и более участников одновременно = «большая ошибка» (-10 баллов)

Штрафы за ошибки по ритму

Малая ошибка (прерывание танцевания до 1 такта включительно) – 2 балла

Большая ошибка (прерывание танцевания свыше 1 такта) – 10 баллов

Штрафы за падение и за потерю ритма при падении.

⇒ Дисциплина «формейшн-микст» мужчины и женщины.

За падение при исполнении акробатического элемента техническим судьей выставляется штраф за падение. При этом штраф за потерю ритма, вызванную падением, линейными судьями не выставляется. Штраф за потерю ритма выставляется линейными судьями в случае потери ритма после того, как участник/участники начали танцевать после падения.

⇒ Дисциплины: «формейшн-микст» юниоры и юниорки, «формейшн» женщины.

За падение при исполнении акробатического элемента линейными судьями выставляется штраф за потерю ритма, вызванную падением.

⇒ Дисциплины: «формейшн-микст» мужчины и женщины, «формейшн-микст» юниоры и юниорки, «формейшн» женщины, «формейшн» девушки.

За падение при исполнении танцевальных движений линейными судьями выставляется штраф за потерю ритма, вызванную падением.

ОЦЕНКА АКРОБАТИЧЕСКИХ ЭЛЕМЕНТОВ В «ФОРМЕЙШН-МИКСТ МУЖЧИНЫ И ЖЕНЩИНЫ»

Разрешено использование акробатических элементов, указанных в Приложении 6 к Правилам. (см. Правила вида спорта «акробатический рок-н-ролл»).

Сбавки за ошибки при исполнении акробатических элементов см. в «Методике судейства акробатики».

За ошибки при исполнении акробатических элементов ставится усредненная сбавка для всех участников. Если допускаются ошибки, за которую предусмотрены явно большие сбавки, то сбавка сдвигается на 1-2 позиции.

Линейные судьи делятся на 2 группы:

Первая группа состоит из судей, оценивающих акробатические элементы в соответствии с таблицами сбавок.

Вторая – из судей, оценивающих танцевальную часть: основной ход, танцевальные фигуры, композицию, формейшн-фигуры, а также синхронность акробатики и ошибки.

Типы акробатических элементов:

ПАРНАЯ АКРОБАТИКА: элементы, исполняемые в парах

ТРИО-АКРОБАТИКА: два партнера поднимают/подбрасывают одну партнершу (должно исполняться всеми девушками, промежуточное перестроение не может быть дольше 2 тактов). Максимум 2 раза за программу.

ФОРМЕЙШН-АКРОБАТИКА: один партнер подбрасывает/поднимает партнершу, а другой её ловит (должно исполняться всеми девушками, промежуточное перестроение не может быть дольше 2 тактов). Максимум 2 раза за программу.

КАСКАДНАЯ АКРОБАТИКА: когда 2 или более одинаковых элементов (комбинаций) исполняются последовательно один за другим. Можно использовать любые разрешенные элементы. Максимум 1 раз за программу.

В случае нарушения ограничений на количество элементов технический судья ставит ноль за исполнение сверхлимитного элемента и красную карточку.

Формейшн может получить максимальную оценку только, если в его составе выступает максимально возможное для него число участников. За каждого недостающего участника технический судья снимает 1 балл с окончательно подсчитанной судейской оценки. Например: если в формейшн-микст мужчины и женщины выступает 4 пары (8 человек) вместо 12 человек (6 пар), технический судья снимает 4 балла за 4 человек.