PRAVIDLA IJRU

Příručka pro rozhodčí

Judging Manual · verze 5.0.0

poslední aktualizace originálu: 28. 8. 2026

Překlad Czech Jump Rope

Obsah

1. **Úvod**
   - 1.1 Přehled rozhodcovských pozic
2. **Etický kodex rozhodčích**
3. **Obtížnost (Difficulty)**
   - 3.1 Obtížnost Single Rope
     - 3.1.1 Obecně (vč. rozlišení Multiples vs. Manipulace)
     - 3.1.2 Opakované prvky
     - 3.1.3 Povinné prvky
     - 3.1.4 Power a gymnastika
     - 3.1.5 Multiples
     - 3.1.6 Manipulace se švihadlem
     - 3.1.7 Párové interakce
   - 3.2 Obtížnost Wheel
     - 3.2.1 Matice Wheel
   - 3.3 Obtížnost Double Dutch
     - 3.3.1 Jumper Judge (rozhodčí skokanů)
     - 3.3.2 Turner Judge (rozhodčí točících)
   - 3.4 Obtížnost Show Freestyle
     - 3.4.1 Obecné principy
     - 3.4.2 Choreografické přechody v show
     - 3.4.3 Single Rope · Double Dutch · Wheel
     - 3.4.6 Long Rope · Traveller
4. **Prezentace (Presentation)**
   - 4.1 Průběh hodnocení prezentace
   - 4.2 Kategorie prezentace
   - 4.3 Prezentace – Show Freestyle
   - 4.4 Prezentace – Double Dutch a Wheel
5. **Technický rozhodčí a srážky**
   - 5.1 Chyby (Misses)
   - 5.2 Breaks (přerušení sestavy)
   - 5.3 Přešlapy (Space Violations)
   - 5.4 Časová porušení (Time Violations)
   - 5.5 Povinné prvky – Wheel
   - 5.6 Povinné disciplíny – Show Freestyle
6. **Rychlostní disciplíny a multiples**
   - 6.1 Hlavní rozhodčí (Head Judge)
   - 6.2 Platné skóre (Valid Score)
   - 6.3 Počítání
   - 6.4 Porušení v rychlostních disciplínách
7. **DDC Performance a DDC Freestyle Battle**
   - 7.1 DDC Performance
   - 7.2 DDC Freestyle Battle

1. Úvod

Tato příručka je českým překladem dokumentu **IJRU Competition Rules – Judging Manual, verze 5.0.0** (poslední aktualizace 28. 8. 2026).

Struktura tohoto překladu se **záměrně liší** od anglického originálu. Zatímco originál je řazen podle disciplín (Single Rope, Double Dutch, Wheel, Show, DDC) a v každé disciplíně znovu probírá obtížnost, prezentaci i srážky, tento překlad je řazen **podle rozhodcovských rolí**:

- nejprve **Obtížnost** pro všechny disciplíny,
- poté **Prezentace** pro všechny disciplíny,
- poté **Technický rozhodčí a srážky** pro všechny disciplíny,
- a nakonec **rychlostní disciplíny** a **DDC**.

Toto uspořádání odpovídá způsobu, jakým se pravidla školí na školení rozhodčích – rozhodčí si projde celou svou roli najednou, napříč disciplínami.

> POZNÁMKA
>
> **Názvy prvků zůstávají v angličtině** (např. „Quadruple under TJ", „Sunny D"). Rozhodčí je tak znají z originálu, z mezinárodních soutěží i ze zápisových systémů. Přeloženy jsou popisy, pravidla a vysvětlení.

> POZNÁMKA
>
> **Upozornění:** Tento dokument obsahuje český překlad pravidel, jejichž originální znění je v anglickém jazyce. Český překlad je poskytován jako doplňkový a pomocný materiál pro usnadnění porozumění. V případě jakýchkoli nesrovnalostí, nejasností nebo rozdílů mezi českou a anglickou verzí je výhradně směrodatné a závazné **anglické znění pravidel**.

Rozsah tohoto dokumentu: překlad pokrývá celý Judging Manual 5.0.0. Kapitoly *Recompeting* (opakování pokusu) a *Video replay*, které byly ve verzi 4.2.0 součástí Judging Manualu, byly ve verzi 5.0.0 **přesunuty do Competition Manualu** (stránka „Video replay and recompeting") a nejsou proto součástí tohoto překladu.

1.1 Přehled rozhodcovských pozic

Označení pozic jsou převzata z originálu a používají se i v zápisových systémech.

1.1.1 Single Rope freestyle

Kód	Pozice	Zodpovídá za
DP	Difficulty – Power and Gymnastics	• Power a gymnastika • Opakované prvky • Povinné prvky
DM	Difficulty – Multiples	• Multiples • Opakované prvky • Povinné prvky
DR	Difficulty – Rope Manipulation	• Manipulace se švihadlem • Opakované prvky • Povinné prvky
P	Presentation	• Prezentace

Kód	Pozice	Zodpovídá za
		• Chyby (misses)
T	Technical Judge	• Chyby (misses) • Breaks • Časová porušení • Přešlapy • Povinné prvky (párové interakce)

1.1.2 Double Dutch freestyle

Kód	Pozice	Zodpovídá za
DJ	Difficulty – Jumpers	• Obtížnost skokanů
DT	Difficulty – Turners	• Obtížnost točících • Opakované prvky
P	Presentation	• Prezentace • Chyby (misses)
T	Technical Judge	• Chyby (misses) • Časová porušení • Přešlapy

> **POZNÁMKA**
>
> Oproti dřívějším verzím pravidel IJRU **už v Double Dutch nejsou žádné povinné prvky**.

1.1.3 Wheel freestyle

Kód	Pozice	Zodpovídá za
DA	Difficulty – Athlete A	• Obtížnost závodníka A • Opakované prvky
DB	Difficulty – Athlete B	• Obtížnost závodníka B • Opakované prvky
P	Presentation	• Prezentace • Chyby (misses)
T	Technical Judge	• Chyby (misses) • Breaks • Časová porušení • Přešlapy • Povinné prvky

1.1.4 Show freestyle

> **NOVINKA VE VERZI 5.0.0**
>
> Ve verzi 5.0.0 se počet rozhodcovských pozic v Show freestyle **snížil ze čtyř na tři**. Původní pozice PA (Athlete Presentation) a PR (Routine Presentation) byly nahrazeny jednou pozicí P (Presentation).

Kód	Pozice	Zodpovídá za
D	Difficulty	• Obtížnost

Kód	Pozice	Zodpovídá za
P	Presentation	• Prezentace
T	Technical Judge	• Povinné disciplíny • Chyby (misses) • Časová porušení

1.1.5 DDC Performance

Kód	Pozice	Zodpovídá za
J	Jumper Judge	• Technika – skokani • Chyby (mistakes) • Surprise Bonus
T	Turner Judge	• Technika – točící • Chyby (mistakes) • Surprise Bonus
E	Expression Judge	• Zábavnost – Expression • Chyby (mistakes) • Surprise Bonus
S	Staging Judge	• Zábavnost – Staging • Chyby (mistakes) • Surprise Bonus

2. Etický kodex rozhodčích

Rozhodčí by měli:

- Zajistit, aby chování sportovců bylo v souladu s pravidly. Při plnění tohoto úkolu musí rozhodčí vytvořit co nejlepší podmínky pro spravedlivý průběh soutěže, přičemž důraz je kladen na sportovce.
- Udržovat si platnou certifikaci rozhodčího IJRU.
- Pravidelně se účastnit online průběžného vzdělávání prostřednictvím tréninkového portálu IJRU.
- Sledovat sestavy ze záznamu nebo přímo na trénincích svého klubu a analyzovat je, jako by šlo o reálné rozhodování.
- Procvičovat si rychlost klikání a rozpoznávání srážek.
- Být důkladně obeznámeni se všemi pravidly a postupy uvedenými v nejaktuálnější verzi pravidel IJRU.
- Být kompetentní a jistí si ve všech rozhodcovských rolích, ke kterým jsou přiděleni.
- Dobře znát soutěžní procesy a pravidla stanovená IJRU a být schopni je důsledně dodržovat.
- Umět efektivně používat systém sběru skóre a rozhodování tak, aby dokázali vyhodnocovat sestavy rychle a přesně, čímž přispějí k hladkému průběhu soutěže.
- Být při rozhodování vždy dochvilní, vstřícní a zdvořilí.
- Zachovávat nestrannost. Rozhodčí se nesmí podílet na koučování ani povzbuzovat žádného konkrétního soutěžícího nebo tým.
- Být přátelští ke kolegům rozhodčím, ale během výkonu své funkce se zdržet jakýchkoliv komentářů nebo diskusí.
- Účastnit se všech oficiálních schůzek rozhodčích před soutěží, jak stanoví ředitel turnaje.
- Vypadat profesionálně. Ve většině případů je k dispozici oficiální rozhodcovské tričko.
    - Pokud není, měli by mít jednoduché černé tričko bez log.
    - Při rozhodování by měli mít černé kalhoty, kraťasy nebo sukni.
    - Nesmí mít na oblečení ani na sobě žádné označení, které by je spojovalo s konkrétním týmem nebo závodníkem.
    - Sportovní obuv – žádné žabky, sandály ani bosé nohy.
- Používání osobního mobilního telefonu není během rozhodování povoleno. Od rozhodcovského stolu se nesmí nic natáčet.
- Chování každého rozhodčího ovlivňuje postoj veřejnosti ke všem rozhodčím. Každý rozhodčí proto musí zachovávat čest, integritu a důstojnost své role.

3. Obtížnost (Difficulty)

Hodnocení obtížnosti slouží k objektivnímu posouzení technické náročnosti dovedností provedených v rámci freestyle sestavy. Rozhodčí zaznamenávají úrovně obtížnosti jednotlivých prvků podle předem stanovených kritérií, včetně typu dovednosti, kvality provedení, kontextu sestavy a případného opakování.

Disciplíny Single Rope, Wheel, Double Dutch a Show freestyle se v hodnocení obtížnosti liší – konkrétní přístupy a pravidla jsou popsány v jednotlivých kapitolách níže.

3.1 Obtížnost Single Rope

3.1.1 Obecně

Rozhodčí pro obtížnost přiděluje úroveň obtížnosti každé dovednosti provedené v sestavě.

Dovednost je definována jako pohyb švihadla a/nebo závodníka, který:

- není meziskokem, jednoduchým skokem ani základním side swingem, a
- má přiřazenou konkrétní úroveň obtížnosti.

Výchozí úrovně obtížnosti a modifikace jsou popsány v odstavcích níže a znázorněny pomocí tabulek a matic.

Během sestavy rozhodčí obtížnosti označují úroveň obtížnosti každé dovednosti úspěšně provedené v časovém limitu sestavy.

Rozdělení mezi tři rozhodčí obtížnosti

Každou dovednost hodnotí pouze **jeden** ze tří rozhodčích pro obtížnost. Je proto důležité, aby rozhodčí dokázali rozpoznat, kdy dovednost spadá do kompetence jiného rozhodčího. Rozdělení je následující:

1. Jakoukoli dovednost obsahující **silový nebo gymnastický** prvek hodnotí rozhodčí pro Power a gymnastiku. *(Příklady: frog, double under push-up, flip s micem, aerial s wrapem.)*
2. Jakoukoli dovednost typu **multiple under**, která se odráží i dopadá na obě nohy a neobsahuje silový ani gymnastický prvek, hodnotí rozhodčí pro Multiples. *(Příklady: triple under TJ, quadruple AS, Hummingbird, double under crossy.)*
3. Všechny ostatní dovednosti – tedy ty, které neobsahují power ani gymnastiku a nejsou multiple under s odrazem a dopadem na obě nohy – hodnotí rozhodčí pro **manipulaci se švihadlem**. *(Příklady: wrapy, releasy, footwork, změna směru pohybu švihadla ve vzduchu, crossy v jednoduchém skoku, double under crougar wrap, mic release, can-can, Awesome Annie apod.)*

Týmový a párový freestyle

- Pokud závodníci provádějí různé dovednosti současně, započítá se obtížnost **nejnižší** úspěšně provedené dovednosti.
- Pokud některý závodník udělá chybu během provádění dovednosti, tato dovednost se nezapočítá a obtížnost se neuděluje, dokud všichni závodníci neobnoví správné provádění dovedností.

Kontextové úpravy úrovně obtížnosti

Rozhodčí by měli sledovat dovednosti, které předcházejí a následují po prvcích spadajících do jejich kategorie, a podle toho upravovat úrovně obtížnosti.

PŘÍKLAD

Náročná sekvence wrapů a releasů zakončená *double under frog*. Rozhodčí pro power může frogu udělit **level 6**, pokud předchozí sekvence zvýšila náročnost provedení daného double under frog.

Úprava hodnocení při nedokonalém provedení

Matice a modifikace uvedené níže vycházejí z **technicky správně provedených** dovedností. Pokud je dovednost provedena natolik špatně, že se stala jednodušší, rozhodčí by měli úroveň odpovídajícím způsobem snížit. Příklady (výčet není úplný):

- „Fake" multiples – multiple začíná side swingem, přičemž závodník při první otočce ještě neopustil zem.
- „Splity", které nejsou dostatečně hluboké a mění se spíše v rozkročení (forward straddle).
- Push-upy, kde závodník nevyskočí dostatečně daleko a prvek vypadá jako „stan" (tent).

POZNÁMKA

Určení úrovně jednotlivých dovedností v Single Rope zahrnuje řadu faktorů: míru atletické náročnosti potřebné k provedení dovednosti, komplexnost dovednosti a délku času potřebnou k jejímu provedení. Úrovně dovedností byly upraveny tak, aby tyto faktory zohledňovaly a podporovaly tvorbu vyvážených sestav obsahujících všechny typy dovedností.

NOVINKA VE VERZI 5.0.0

Rozlišení mezi Multiples a Manipulací – zcela nová pasáž ve verzi 5.0.0, která řeší dlouhodobě spornou hranici mezi kompetencí rozhodčího DM a DR.

Rozlišení mezi Multiples a Manipulací

Multiples jsou dovednosti, které tradičně začínají otevřeným skokem, side swingem nebo wrapem a **nezačínají ani nekončí na jedné noze** (např. double under EB s dopadem do toadu, nebo double under s výstupem z toadu na jednu nohu), případně začínají výstupem z omezené pozice (např. CL exit double under nebo CL double under switch).

Jinými slovy: závodník, který začíná TJ – což je tradičně multiple – ve stoji na jedné noze, má být stále hodnocen jako multiple, nikoli jako dovednost manipulace.

Naproti tomu **AS s výstupem do double under, TS s výstupem do double under** apod. jsou dovednosti manipulace se švihadlem, nikoli multiples. Totéž platí pro switch double unders. Tyto dovednosti se blíží klasickým dovednostem manipulace – provádějí se nízko nad zemí a začínají dovedností manipulace.

3.1.2 Opakované prvky (Repeated Skills)

- Rozhodčí obtížnosti jsou zodpovědní za přesné počítání opakování dovedností a za označení dovednosti jako „opakované", kdykoli k opakování dojde.
- Pokud je během sestavy jasně zopakována **přesně stejná dovednost s obtížností 3 nebo vyšší**, rozhodčí obtížnosti NEudělí bod za obtížnost, ale místo toho označí dovednost jako **„opakovanou"**.

Variace, které se NEpovažují za opakování:

- Změna směru (dopředu vs. dozadu)
- Různé způsoby vstupu do dovednosti nebo výstupu z ní

Variace, které se považují za opakování:

- Provedení dovednosti na jiné straně nebo jinou rukou

- Provedení dovednosti v jiném směru vzhledem k podlaze nebo švihadlu (například čelem na sever, jih, východ nebo západ)
- Provedení dovednosti jiným závodníkem nebo jinou kombinací závodníků v sestavě

> **NOVINKA VE VERZI 5.0.0**
>
> Ve verzi 5.0.0 přibyly k opakovaným prvkům konkrétní příklady (níže).

> **PŘÍKLAD**
>
> **TJ do double under se vstupem do push-upu**, poté **frog exit do double under se vstupem do push-upu – double under push-up** se započítá pouze poprvé, bez ohledu na typ dovednosti, kterou se do něj vstoupilo.
>
> **EB CL quadruple under** provedený samostatně a poté **EB CL quadruple under s dopadem do CL** se považují za stejnou dovednost.

3.1.3 Povinné prvky (Required Elements)

Aby byly freestyle sestavy vyvážené a různorodé, závodníci jsou povinni předvést určité typy dovedností nebo prvků. Za každý nesplněný povinný prvek se odečítají body z celkového skóre.

Počet splněných povinných prvků se určuje na základě záznamů úrovní dovedností jednotlivých rozhodčích obtížnosti, respektive **technického rozhodčího** v případě párových interakcí.

- Dovednosti s úrovní obtížnosti **3 a vyšší** se počítají jako **1** splněný povinný prvek.
- Dovednosti s úrovní obtížnosti **2 a nižší** se počítají jako **½** povinného prvku.

Pro IJRU World Championships Series platí pro seniorské kategorie následující požadavky; počty pro juniorské kategorie jsou uvedeny v závorkách:

- 6 (4) dovedností typu power a/nebo gymnastika
- 6 (4) dovedností typu multiples
- 6 (4) dovedností manipulace se švihadlem
- 4 (4) párové interakce *(zaznamenává technický rozhodčí)*

> **NOVINKA VE VERZI 5.0.0**
>
> Ve verzi 5.0.0 byla ze závorky odstraněna kategorie **Open Tournament** – ta byla z pravidel zrušena úplně (viz Competition Manual). Závorka nyní platí pouze pro juniorské kategorie.

> **POZNÁMKA**
>
> **Rozhodnutí pořadatele:** Pořadatel jiné soutěže než mistrovství světa IJRU může tyto počty upravit.

3.1.4 Power a gymnastika

Matice – gymnastické prvky

Úroveň	Příklady dovedností
Level 1	• Cartwheel • Roundoff • Forward/backward roll • Butterfly kick (B kick)
Level 2	• Front handspring • Kip • Dive roll
Level 3	• Aerial • Barani • Back handspring • ¾ flip [1] (front ¾ flip s dopadem do crab pozice nebo back ¾ s dopadem do push-up pozice)
Level 4	• Front aerial • Front flip • Back flip • Butterfly twist (B twist)
Level 5	• Flips with twists (half or full) • Front flip (L4) with double under (+1) • ¾ flip (L3) with triple under (+2)
Level 6	• Flips with 1.5 or 2 spins • Kip whip • Front handspring whip • Backflip (L4) with triple under (+2) • Front flip (L4) with triple under (+2)
Level 7	• Back flip (L4) with a TJ (+2 za triple, +1 za omezení jedné ruky) • Kip Whip (L6) with a cross (+1 za cross s gymnastikou)
Level 8	• Double back • Triple full • Back flip (L4, +2 v triple under) with an AS cross (+2)

Matice gymnastických prvků zůstala ve verzi 5.0.0 beze změny.

Matice – silové prvky (Power)

> **NOVINKA VE VERZI 5.0.0**
>
> Matice Power byla ve verzi 5.0.0 **výrazně přepracována**. Přibyla řada nových prvků (zejména vstupy a výstupy přes multiples) a nová rodina prvků **Sunny D / Darkside** na úrovních 7 a 8. Detailní srovnání najdeš v dokumentu „Co je nového".

Úroveň	Příklady dovedností
Level 1	• Standing to Frog/Push-up without pulling the rope • Frog/Push-up to standing without pulling the rope • Basic power skill entrance • Butt Bounce
Level 2	Jedna z následujících dovedností do stoje s protažením švihadla pod nohama při výstupu

Úroveň	Příklady dovedností
	(jednoduchý skok): • Frog • Push-up • Crab • Split
Level 3	• One-handed power Frog/Push-up to standing • Standing to landing in frog by two-foot take off (švihadlo neprochází pod tělem), včetně výstupu z prvku • Frog to single bounce cross landing in standing • Frog/Push-up to standing without pulling the rope • Double Under (1.5 rotace) Entry To Push-up
Level 4	• Push-up to Push-up ² • Frog to Push-up (Belch) • Double Under Exit from Frog/Push-up
Level 5	• AS Double Under (1.5 rotace) entry to push-up (běžně známé jako AS push-up) • Standing to double under open-open landing in frog • Push-Up to Push-Up nebo Belch s crossem nebo jednoruč
Level 6	• Split to backwards open single bounce landing in standing (musí jít o plný split se švihadlem na zemi před protažením) • Double Under (1.5 rotace) two footed entry to one handed frog • Triple Under (2.5 rotace) two footed entry to frog • Double Under Push-up to Push-up
Level 7	• Frog/Push-up to backwards open single bounce landing in standing • Triple Under (2.5 rotace) two footed entry to frog s crossem • Quadruple Under (4 rotace) AS s dopadem do push-upu • One Handed Sunny D
Level 8	• Moneymaker (Frog to single bounce remaining on the hands landing in frog) • Frog/Push-up to backwards open single bounce landing in standing (Sunny D/Darkside) to Cross • Sunny D/Darkside to Double Restriction (AS, CL, TS) • Sunny D/Darkside to Pushup • Triple Under (2.5 rotace) two footed entry to frog s double restriction (AS, CL, TS)

Modifikace pro power a gymnastiku

> **NOVINKA VE VERZI 5.0.0**
>
> Seznam modifikací byl ve verzi 5.0.0 podstatně rozšířen a upřesněn – zejména pravidla pro dopady z multiples.

- **+1** za criss-cross provedený se silovou nebo gymnastickou dovedností a/nebo flipem
- **+1** za dopad do push-up, split nebo crab pozice z multiple under power *(např. Quadruple under AS (L5) multiple v push-upu (+1) dopad do push-upu (+1) = L7; triple under TJ (L3) multiple v push-upu (+1) dopad do push-upu (+1) = L5)*
- **+2** za dopad do frog pozice na jedné noze z multiple under power
- **+3** za dopad do frog pozice na obou nohou z multiple under power *(např. Double under (L1) multiple v power (+1) dopad na obě nohy (+3) = L5)*
- **+1** za asistované flipy bez podpůrné interakce
- **−1** za asistované flipy s podporou po celou dobu rotace

- **+1** za každých 90° otočených v silové dovednosti, pokud je švihadlo taženo *(90° = +1, 180° = +2, 270° = +3 atd.)*
- **−1** za gymnastické prvky, při nichž závodník drží švihadlo pouze jednou rukou a nepřeskakuje jej *(např. one-hand handspring (L3) s oběma rukojeťmi v jedné ruce (−1) = L2; front aerial (L3) s oběma rukojeťmi v jedné ruce (−1) = L2)*
- **+2** za dopad do push-upu z jiné silové dovednosti *(např. push-up (L2) to push-up (+2) = L4; Sunny D (L7) to push-up (+2) = L8 – součet je 9, ale strop je 8)*
- **−2** za one-handed Sunny D, pokud se ruka, která není opřená o zem, začne pohybovat vzad dříve, než se opřená ruka začne zvedat ze země *(L5 místo L7)*
- **+1** za power a gymnastiku prováděnou jednoruč při výstupu z prvku

3.1.5 Multiples

Rozhodčí obtížnosti by měli mít dostatečnou znalost multiples, aby dokázali rozpoznat, kdy byl side swing dokončen na zemi před samotnou dovedností – v takovém případě se za něj nepřidává další úroveň.

> **PŘÍKLAD**
>
> **Triple under toad (TJ)** s počátečním side swingem dokončeným částečně na zemi se zaznamená pouze jako **Level 2** (double under toad); počáteční side swing se počítá jako „Level 0".

> **NOVINKA VE VERZI 5.0.0**
>
> Matice Multiples byla ve verzi 5.0.0 **zásadně přepsána**. Místo výčtu konkrétních pojmenovaných prvků je nyní postavená na systematických pojmech **single restriction** a **double restriction**. Obsah úrovní 6–8 byl přepsán a popisuje nově řetězení omezení.

Matice – Multiples

Úroveň	Příklady dovedností
Level 1	• Double under
Level 2	• Triple under • Double under s omezením jedné ruky
Level 3	• Quadruple under • Triple under s single restriction *(např. TJ (triple under toad), Inverse TJ, triple under EB)* • Double under s double restriction *(např. double under AS, CL, TS, EM)* • Double under mic • Triple under EK (360° otočka provedená v triple under)
Level 4	• Quintuple under • Quadruple under s single restriction *(např. Quadruple under TJ, quadruple under inverse toad, quadruple under crougar, quadruple under EB)* • Triple under s double restriction *(např. Triple under AS, CL, TS, EM, EB Toad, Elephant)*
Level 5	• Sextuple under • Quintuple under s single restriction *(např. Quintuple under EB, toad, inverse toad, crougar)* • Quadruple under s double restriction *(např. Quadruple under AS, CL, TS, EM, EB Toad)* • Hummingbird (Level 3 za quadruple under, +1 za omezený side swing, +1 za wrap)
Level 6	• Quintuple under s double restriction *(např. Quintuple under AS, CL, EB toad, KN, TS)*

Úroveň	Příklady dovedností
	• Quintuple under s single restriction *(např. EB, toad, inverse toad)* s přechodem do dalšího omezení • Quadruple under AS×AS • Quadruple under s double restriction *(např. EB Toad, KN, AS, CL, TS)* s přechodem do dalšího omezení • Backward quadruple under AS open s dopadem do AS • Quintuple under (L4) Mic (+2) do single restriction *(např. EB, toad, crougar)* (+1)
Level 7	• Quintuple under (L4) do double restriction *(např. EB toad, KN, AS, CL, TS)* (+2) do dalšího omezení (+1) • Quadruple under (L3) Mic (+2) do double restriction *(např. EB toad, AS, CL, TS, EM)* (+2)
Level 8	• Quintuple under (L4) Mic (+2) do double restriction *(např. EB Toad, AS, CL, TS)* (+2) • Quintuple under (L4) s double restriction *(např. EB Toad, AS, CL, TS, KN)* (+2) do otevření do dalšího omezení (+1) do otevření do dalšího omezení (+1) • Sextuple under (L5) s double restriction (+2) do dalšího omezení (+1) • Septuple under (L6) s double restriction (+2)

POZNÁMKA

První **jednoruční** omezení u multiple přidává **+1** úroveň, první **oboustranné** omezení přidává **+2** úrovně. Jakákoli další omezení rukou, včetně změn omezení, přidávají pouze **+1** úroveň za každé, bez ohledu na počet omezených rukou.

POZNÁMKA

Multiples končící side swingem se hodnotí tak, jako by side swing nebyl součástí multiple. Například „triple under" open open side-swing se hodnotí jako **double under open open**.

Modifikace pro multiples

- **+1** za rotaci těla větší než 270° ve směru twistu nebo salta *(např. EK, BC, full twist)*
- **+1** za každých dalších 180° otočených ve vzduchu nad rámec 360° otočky *(540° = celkem +2, 720° = celkem +3, 900° = celkem +4 atd.)*
- **+1** za změnu směru pohybu švihadla ve vzduchu *(pozn.: dovednosti jako EK, kde švihadlo pokračuje ve stejném směru a otáčí se závodník, se nepočítají)*

NOVINKA VE VERZI 5.0.0

Modifikace **+1 za změnu směru pohybu švihadla ve vzduchu** byla ve verzi 5.0.0 **přesunuta** ze seznamu modifikací manipulace do modifikací multiples.

3.1.6 Manipulace se švihadlem (Rope Manipulation)

NOVINKA VE VERZI 5.0.0

Matice manipulace byla ve verzi 5.0.0 přepracována a **doplněna o úrovně 5 a 6**, které byly ve verzi 4.2.0 prázdné. Nově se používá systematické názvosloví single/double restriction.

Úroveň	Příklady dovedností
Level 0.5	• Foot work (pomalé tempo) • Criss Cross • Basic arm wrap

Úroveň	Příklady dovedností
	• Turns (180°, 360°)
Level 1	• Single Restriction *(např. toad, EB, crougar, restricted side swing)* • Basic rope release • Foot work (rychlé tempo)
Level 2	• Double Restriction *(např. AS, CL, TS, KN, EM, elephant toad, caboose, t-toad, megan/tummytuck)* • Mic release • Crougar wrap [3] • Single Restriction Double Under s dopadem na jednu nohu *(např. toad, crougar, inverse toad)*
Level 3	• Lasso release chycený ve vzduchu • Caboose s výstupem do forward single-bounce („forward French trick") • One-arm restriction s double wrap *(např. toad skákaný s double wrap)* • AS go-go / crazy-cross • Chycení mic release v one-arm restriction • Double under s double restriction *(např. AS, CL, TS, EM)* s výstupem z omezení • Double under s double restriction a dopadem na jednu nohu *(např. EB toad, t-toad, KN toad, elephant toad)* • Double restriction switch cross *(např. AS, CL, TS, caboose)*
Level 4	• Caboose s výstupem do backwards double under („Backward French trick") • Chycení mic release v backward two-arm restriction • Double restriction double under switch cross *(např. AS, CL, TS, caboose)* • Single restriction wrap triple *(např. toad, crougar)*
Level 5	• Double under AS CL switch cross • Double under AS TS switch cross • Double restriction wrap triple *(např. EB toad, TS, CL)* • Restricted release (plně u kolen nebo za zády) do chycení v double restriction • French Trick do dalšího omezení *(např. AS, CL, TS, EB, toad)*
Level 6	• French trick triple under (L5) do dalšího omezení (+1) • Restricted mic (L3) switch handles (+1) do chycení v double restriction (+2)
Level 7	—
Level 8	—

POZNÁMKA

Úroveň obtížnosti se zvyšuje, pokud závodník kombinuje wrapy a releasy, zrychluje tempo skákání, nebo pokud dovednosti předchází či na ni navazuje jiná dovednost, která její provedení ztěžuje. *Příklad: Frog do AS – provedení AS jako výstupu z frogu vyžaduje větší kontrolu švihadla než izolovaný AS.*

NOVINKA VE VERZI 5.0.0

Nová poznámka ve verzi 5.0.0 k French Trick:

POZNÁMKA

Rozhodčí by si měli všímat závodníků, kteří se před provedením French Trick snaží protáhnout švihadlo pod nohama, aby si prvek usnadnili. V takovém případě rozhodčí **sníží úroveň o 1**. *Příklad: French Trick +4, EB +1, protažení pod nohama −1 → Level 4.*

Modifikace pro manipulaci se švihadlem

- **+1** za switch crosses *(AS×AS, criss-cross×criss-cross, AS×CL – pokud se mění ruka nahoře atd.)*
- **+1** za každou vrstvu v go-go's / crazy criss-cross *(jedna ruka se dvakrát zkříží přes tělo, nohu nebo ruku, aniž by se rozkřížila)*
- **+1** (max. **+3**) za každou extra vrstvu wrapu
- **+1** za výměnu rukojetí (switching handles)
- **+1** za transition skoky *(přechod z jednostranně omezené dovednosti do opačné jednostranně omezené dovednosti v jednom skoku, např. crougar–crougar)*
- **+1** za každou omezenou ruku, která chytá release v jednostranně omezené pozici
- **+1** k release za vypuštění rukojeti v omezené pozici – **pouze pokud** je ruka zcela za tělem (za zády nebo za oběma nohama)
- **+1** za chycení releasu jinou částí těla než rukou *(např. nabrání švihadla, sevření tělem, položení na nohu či rameno, přeskočení švihadla zachyceného o část těla)*

3.1.7 Párové interakce (Pairs Interactions)

> NOVINKA VE VERZI 5.0.0
>
> **Zcela nová kapitola a nová matice ve verzi 5.0.0.** Ve verzi 4.2.0 existovaly pro párové interakce pouze modifikace (+1 až +3 za scoop); nyní mají párové interakce vlastní plnou matici úrovní 1–8, rozdělenou podle typu dovednosti.

Úroveň	Manipulace	Multiples	Power
Level 1	• Basic Scoop	—	—
Level 2	• Multiple athletes being jumped by a Scoop • Multiple ropes moving during a Scoop	—	• Leapfrog (Scoop) • Frog/pushup entrance (L1) Scoop (+1)
Level 3	• Single Restriction (+1) Scoops both Athletes (+2) • Multiple ropes and multiple athletes moving during scoop • Basic Floater (L1) Scoops both athletes (+2)	• Double Under (L1) Scoops both athletes (+2)	• Frog/pushup Exit (+2) Basic Scoop (+1)
Level 4	• Mic (L2) Scoops Both athletes (+2) • Double restriction (L2) Scoops Both athletes (+2)	• Triple Under (L2) scoops both athletes (+2)	• One-handed pushup exit (L3) scoop (+1) • 2-in-1 assisted (−1) standing frog to double under (1.5 rotace) two-footed frog entry (L5)
Level 5	• Restricted mic (L3) scoops both athletes (+2)	• TJ (L3) scoops both athletes (+2)	• 2-in-1 assisted (−1) front flip (L4) triple under (+2) • Front nebo backflip (L4) se scoopem (+1)
Level 6	• Restricted mic with restricted catch (L4) scoops both athletes (+2) • French Trick (L4) scoops both athletes (+2) • Backflip (L4) scoops both	• Double restriction (L4) scoops both athletes (+2)	• 2-in-1 assisted (−1) Sunny D (L7)

Úroveň	Manipulace	Multiples	Power
	athletes (+2)		
Level 7	—	• Hummingbird (L5) scoops both athletes (+2) • Mic (L2) direction change (+1) triple under (+2) scoops both athletes (+2)	• 2-in-1 assisted (−1) Sunny D (L7) scoops additional athlete (+1)
Level 8	• French Trick EB triple under (L6) scoops both athletes (+2)	• Hummingbird quintuple under (L6) scoops both athletes (+2)	• 2-in-1 assisted (−1) Sunny D (L7) to pushup (+2) • Sunny D/Darkside (L7) scoops both athletes (+2) • 2-in-1 (−1) both athletes front flip L8 double under (+1)

Modifikace pro párové interakce

Tyto modifikace platí společně pro power/gymnastiku, multiples i manipulaci.

- **+1** za jednoho závodníka nabraného jedním švihadlem
- **+2** za více závodníků, kteří přeskočí nabrání
- **+2** za pohyb více švihadel během nabrání
- **+2** za leap frog (nabrání)
- **+3** za kombinaci více švihadel a více závodníků pohybujících se během nabrání
- **−1** za párové interakce, při nichž je závodník po celou dobu nabrání podporován/asistován za rukojeť. *(Pokud se druhý závodník do nabrání zapojí – běžně +2 – výsledný modifikátor bude +1, protože první závodník je stále plně podporován.)*

> **NOVINKA VE VERZI 5.0.0**
>
> Modifikace **−1 za plně asistované nabrání** je ve verzi 5.0.0 nová.

Poznámky pod čarou (Single Rope)

[1] Historicky označováno jako „suicide flip".

[2] Historicky označováno jako „kamikaze".

[3] Wrapy pod nohou se obvykle skládají z více komponent. Například crougar wrap může sestávat z: crougar, wrapped crougar, 2 omezené swingy k rozmotání. Tyto kroky se hodnotí jako **4 samostatná skóre: 1, 2, 1, 1**.

3.2 Obtížnost Wheel

Obtížnost a opakované prvky ve Wheel se hodnotí podle **stejných kritérií jako Single Rope**. Klíčovým rozdílem je způsob přiřazení skóre:

- Skóre se přiděluje **každému závodníkovi zvlášť**, nikoli podle typu dovednosti.
- Jakoukoli dovednost, kterou závodník provede, hodnotí rozhodčí, který je k němu přiřazen.
- Pokud oba závodníci provádějí dovednost současně v synchronizovaném wheelu, hodnotí ji **oba rozhodčí**.
- Dovednosti provedené stylem Single Rope (tedy tak, že závodníci švihadla nesdílejí způsobem wheel) se nehodnotí.

Rozlišování závodníků ve Wheel

- Závodníci jsou hodnoceni jako **závodník A** a **závodník B**.
- Závodníci si mohou sami zvolit jasný rozlišovací prvek, například: odlišnou barvu trička, široký náramek, pásku na paži nebo barevnou pásku na botě či rukávu.
- **Závodník A** je vždy ten, který má přidělený rozlišovací prvek.
- Pořadatel soutěže by měl být schopen poskytnout barevnou pásku.

> NOVINKA VE VERZI 5.0.0
>
> **Nová matice obtížnosti pro Wheel.** Ve verzi 4.2.0 se Wheel hodnotil pouze odkazem na matice Single Rope. Verze 5.0.0 přidává **vlastní Wheel matici** (Level 0.5–8), která obsahuje prvky specifické pro Wheel a ukazuje, jak se matice Single Rope do Wheelu promítají. Toto je jedna z nejvýznamnějších novinek pro české rozhodčí.

3.2.1 Matice Wheel

Následující matice doplňuje několik prvků specifických pro Wheel a ukazuje příklady toho, jak se matice Single Rope převádějí do Wheelu.

Úroveň	Příklady dovedností
Level 0.5	• 180° spin • 360° spin / pinwheel • Cross • Basic arm wrap
Level 1	• Switching places • Double under • Vstup do frog, pushup, crab, split • Basic scoop • Basic release *(pozn.: hodnotí oba rozhodčí – A i B)* • Single restriction *(např. toad, crougar, inverse toad, EB)* • Buddy bounce / butt bounce
Level 2	• Front handspring • Výstup z frog, pushup, crab, split přeskočením švihadla • Triple under • Double under se single restriction *(např. toad, crougar)* • Mic *(pozn.: hodnotí oba rozhodčí – A i B)* • Double restriction *(např. AS, CL, TS, EB toad, KN, CN, EM)*
Level 3	• Single restriction (L1) triple under (+2) • One-handed frog nebo pushup exit • Restricted release (za zády nebo u kolen) • Quadruple under • ¾ front flip • Crougar triple under *(triple under (L2) crougar (+1) cross (+0))* • Double under entry to pushup *(double under (L1) pushup entry (+1) multiple v power (+1))* • AS double under *(double restriction AS (L2) double under (+1))* • Two-footed frog entry • Aerial
Level 4	• Quadruple under (L3) se single restriction (+1) • Front flip / backflip • AS triple under *(triple under (L2) s double restriction (+2))*

Úroveň	Příklady dovedností
	• Pushup/Frog to Pushup • Restricted release (za zády nebo u kolen) s omezeným chycením (pod nohama, za zády, za hlavou, za koleny, jinou částí těla než rukou) *(pozn.: hodnotí oba rozhodčí – A i B)* • One-handed frog se scoopem
Level 5	• Double under frog *(1.5 otevřené rotace s dopadem do frogu; two-footed frog (L3) double under (+1) multiple v power (+1))* • Front flip (L4) s double under (+1) • Sunny D / Darkside s pohybem švihadla předtím, než se jedna nebo obě ruce zvednou ze země • Double restriction quadruple under *(např. Quadruple under (L3) s AS (+2), s CL, s TS, s EB Toad)* • French Trick se scoopem *(French Trick (L4) Scoop (+1))*
Level 6	• Kip whip • Front handspring whip • Backflip (L4) s triple under (+2) • Backwards Split exit
Level 7	• Sunny D / Darkside • Kip Whip (L6) s crossem (+1 za cross s gymnastikou)
Level 8	• Double back • Backwards Pushup to Pushup, Backwards Frog to Pushup • Money Maker (Frog to Frog)

> **POZNÁMKA**
>
> Při hodnocení **rope release** by měli skóre dostat **oba závodníci**, protože oba jsou zapojeni buď do vypuštění švihadla, do kontroly releasu, nebo do jeho chycení.

3.3 Obtížnost Double Dutch

Hodnocení obtížnosti v Double Dutch se liší od Single Rope a Wheel freestylu. Pro tuto disciplínu jsou dvě rozhodcovské pozice pro obtížnost:

- **Jumper Difficulty Judge (DJ)** – rozhodčí obtížnosti pro skokany
- **Turner Difficulty Judge (DT)** – rozhodčí obtížnosti pro točící závodníky

Holistické hodnocení (komplexní, celostní): oba rozhodčí hodnotí sestavu jako celek. Rozhodčí skokanů může brát v úvahu, co dělají točící, a naopak. Tento přístup zajišťuje komplexní a spravedlivé hodnocení sestavy.

3.3.1 Jumper Judge (rozhodčí skokanů)

Rozhodčí obtížnosti skokanů se primárně soustředí na závodníky uvnitř i vně švihadel, kteří nedrží žádnou rukojeť – tedy na **skokany**.

Hodnocení sekvencí

- Rozhodčí zaznamenává značku pro každou **sekvenci dovedností** provedenou skokany; sekvence vycházejí z **kadence** skokanů.
- Doporučuje se hodnotit na základě **průměrné úrovně** dovedností v dané sekvenci.
- Délku sekvence určuje rozhodčí, a proto také rozhoduje, kdy přesně udělí každou značku.

- U delších sekvencí může rozhodčí udělit více značek.
- Matice poskytuje vodítko pro hodnocení různých kategorií dovedností skokanů, ale existují způsoby zvyšování obtížnosti, které do matice zachytit nelze – zejména delší kombinace výrazně zvyšují nároky na atletickou kondici skokana, a tím i úroveň obtížnosti.

Úrovně hodnocení

- Značka může být buď **Break**, nebo **Level 1–5**.
- Ke každé úrovni 1–5 může rozhodčí volitelně přidat „**+**" nebo „**−**" – například Level 3+, Level 5–, nebo ponechat bez modifikace jako Level 4.
- „**+**" zvýší skóre o **+0,5**
- „**−**" sníží skóre o **−0,25**

Opakování dovedností

- Pokud skokani nadměrně opakují stejné dovednosti, mělo by to **negativně ovlivnit** úroveň, kterou rozhodčí dané kombinaci udělí.

> NOVINKA VE VERZI 5.0.0
>
> **Změna přístupu k opakovaným prvkům v DD.** Ve verzi 5.0.0 je nově výslovně uvedeno, že opakované prvky už v Double Dutch nejsou samostatnou kategorií hodnocení.

> POZNÁMKA
>
> **Opakované prvky:** Opakované prvky už nejsou v Double Dutch samostatným kritériem. Pokud skokan dovednosti opakuje, rozhodčí je může považovat za součást kombinace nebo sekvence. **Nadměrné** používání jedné dovednosti může vést k tomu, že ji rozhodčí přestane hodnotit.
>
> *Příklad: 3 hand hopy lze považovat za jednu sekvenci. Závodník, který provede 5 backflipů (snaha „obejít systém" opakováním náročného prvku), povede k tomu, že rozhodčí přestane backflip do sekvence či kombinace započítávat. Závodníci by neměli jednu dovednost nadužívat kvůli zvýšení skóre.*

Holistické hodnocení

Rozhodčí skokanů se zaměřuje primárně na skokany, ale zohledňuje i to, co dělají točící, a může podle toho hodnocení mírně upravit.

> PŘÍKLAD
>
> Skokan předvede sekvenci silových dovedností, zatímco točící dělají double unders → měl by dostat vyšší hodnocení, než kdyby stejnou sekvenci prováděl při základním točení. V takovém případě může rozhodčí přidat „**+**", což zvýší úroveň o **+0,5**. Např. sekvence hodnocená jako Level 3 s náročným točením může být Level 3+.

Zohlednění formy a provedení

Způsob, jakým jsou dovednosti provedeny, ovlivňuje jejich skutečnou obtížnost. Například push-up, který není plně propnutý, nebo split, který není nízko u země, jsou výrazně snazší než plně provedené varianty. Rozhodčí obtížnosti mají volnost hodnocení upravit u sekvencí obsahujících nedotažené dovednosti.

PŘÍKLAD

Pokud je dovednost provedena tak špatně, že se stane méně náročnou, může rozhodčí udělit „**–**", což sníží úroveň o **−0,25**. Např. špatně provedená dovednost Level 2 může být hodnocena jako „**2–**", což při výpočtu průměru odpovídá hodnotě **1,75**.

Breaks (přerušení sestavy)

- Rozhodčí skokanů udělí značku **Break** při každém přerušení v sestavě.
- Breaky se do průměru započítávají jako kombinace na **úrovni 0** a negativně ovlivňují skóre obtížnosti skokanů.

Příklady situací, které mohou být označeny jako Break:

- Více než jeden skok při přípravě na výstup ze švihadel
- Několik „prázdných" otočení švihadel, kdy skokani čekají na vstup do švihadel
- Jakákoli situace, kdy rozhodčí vyhodnotí, že došlo k narušení plynulosti sestavy

NOVINKA VE VERZI 5.0.0

Nová poznámka ve verzi 5.0.0 k dlouhým chybám:

POZNÁMKA

Pokud dojde k **dlouhé chybě (long miss)**, měl by rozhodčí obtížnosti skokanů **pokračovat v udělování breaků každých pár sekund**, protože situace je obdobná tomu, jako by závodník pouze přeskakoval švihadla bez provádění dovedností.

Matice – Jumper (skokan)

Kategorie	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Footwork	Slow to moderate pace basic footwork skills	• Fast paced, simple footwork • Slow to moderate complex footwork / speed steps	• Moderate paced footwork that includes intricate turner skills, rope manipulation • Very fast paced complex footwork / speed steps, even without intricate turner skills	Fast paced footwork that includes intricate turner skills, rope manipulations	—
Power skills	Basic power where ropes are not pulled through on both the entrance and exit of the power skill, mountain climber	Basic Power skills done in isolation or short sequences, ropes must be pulled through on entrance and exit	Basic Power skills done in longer combination, higher level power done in isolation: hand hops, one handed power, v-kick	High level power skills done in combination	Long sequences of power skills challenging the athleticism of an athlete
Gymnastics skills	• Roundoff	• Front	• Aerial	• Front flip	Flips with rotation

Kategorie	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
	• Cartwheel • Somersault (forward/backward roll)	handspring • Kip • Any gymnastics skill done through the double dutch ropes and not catching the landing jump • Any gymnastics skill used as an exit of the ropes and turning of the skills is not included	• Back handspring • ¾ flip [1]	• Back flip when done in the ropes the whole time	(např. Fulls / Arabians)
Interactive Power Skills [2]	—	Isolated basic power skills done side by side or in a simple stacked position (např. frog over push-up)	Combination of simple power skills performed with interaction (např. subway, ceebie atd.)	Combination of high level power skills performed with intermittent interactions	Combination of high level power skills performed with frequent interactions that challenge the athleticism of the jumpers
Interactive Gymnastics [2]	—	Assisted flips performed as an exit or through the ropes (tj. bez skákání odrazu a dopadu)	• Assisted aerial • Wheel barrow flip • Spotted back flip / front flip • Destroyer	Toe pitches	Assisted flips with twists

> **POZNÁMKA**
>
> **Basic power skills** označuje frog, push-up, crab apod.

[1] Historicky označováno jako „suicide flip".

[2] Pouze pro disciplíny se **2 a více skokany**, například Double Dutch Pair Freestyle.

3.3.2 Turner Judge (rozhodčí točících)

Rozhodčí obtížnosti točících se primárně zaměřuje na závodníky, kteří drží alespoň jednu rukojeť švihadla – tedy na **točící (turners)**. Uděluje značku za každou **unikátní** dovednost provedenou jedním nebo více točícími.

Matice poskytuje vodítko, ale existuje řada způsobů, jak může úroveň dovednosti točících vzrůst a které do matice zachytit nelze – například způsob kombinování dovedností, rychlost jejich provedení, nebo současné provedení náročných prvků oběma točícími. Je na rozhodčím, aby to posoudil a hodnocení odpovídajícím způsobem upravil.

Úrovně hodnocení

- Značka může být **Level 1–5**.
- Ke každé úrovni 1–5 lze volitelně přidat „**+**" (+0,5) nebo „**−**" (−0,25).
- Pro plné bodové hodnocení musí tým provést **20 unikátních dovedností točících**.

- Pokud je provedeno **méně** než 20 unikátních dovedností, chybějící se počítají jako **Level 0**, což negativně ovlivní průměrnou obtížnost a tím i celkové skóre týmu.
- Pokud je provedeno **více** než 20 dovedností, do průměru se počítá pouze **20 nejvyšších**.

Současně provedené dovednosti

NOVINKA VE VERZI 5.0.0

Zásadní změna ve verzi 5.0.0. Dříve platilo, že při současném provedení více dovedností točících rozhodčí zapíše značku odpovídající **součtu** obtížností. Nově se zapisuje značka, která **odráží úroveň všech prováděných dovedností podle pokynů níže** – tedy nikoli prostý součet. K tomu přibyl rozsáhlý příklad hodnocení.

Pokud více točících provádí dovednosti současně, rozhodčí zapíše **jednu značku**, která odráží úroveň všech prováděných dovedností točících podle níže uvedených vodítek.

PŘÍKLAD

Sekvence 1

2 crougary → level 2

2 crossy → level 2

1 cross a 1 crougar → bez skóre, protože obě zapojení točících už byla provedena

Sekvence 2

1 cross a 1 crougar → level 2

2 crossy → bez skóre, cross už byl proveden

2 crougary → bez skóre, crougar už byl proveden

POZNÁMKA

Upřesnění úrovní: Jeden cross nebo toad je level 2; dva crossy nebo dva toady jsou také level 2. Provedení jednoho crossu je téměř stejně náročné jako když jej provedou oba točící, protože oba musí přizpůsobit své točení tomu, aby cross vyšel. Lze jej ohodnotit jako **2+**.

Jinými slovy: provedení stejné dovednosti točících ve stejný okamžik se nepovažuje za opakování, ale započítat lze pouze **jedno** zapojení točících – tedy jedno celkové skóre za obě současně provedená zapojení.

PŘÍKLAD

Pokud jeden točící provede criss-cross a druhý toad, rozhodčí zapíše pouze **jednu** značku.

POZNÁMKA

Značku dostávají pouze **unikátní** dovednosti točících. Jakmile dovednost točícího jednou obdrží značku, za její opakování později v sestavě už žádná další značka udělena nebude.

Holistické hodnocení

Rozhodčí točících se zaměřuje primárně na točící, ale zohledňuje i to, co dělají skokani, a může podle toho hodnocení mírně upravit.

PŘÍKLAD

Točící, kteří provedou switch při točení ve wheelu, by měli dostat mírně vyšší hodnocení, pokud skokan drží stojku, než když skokan pouze stojí uprostřed a čeká na švihadlo. Podobně točení double unders se silovými prvky je náročnější než točení double unders, zatímco skokan pouze skáče.

Pokud skokani během dovednosti točících provádějí náročné dovednosti či sekvence, může rozhodčí udělit „**+**" a zvýšit skóre o **0,5** úrovně. Naopak pokud skokani provádějí základní skoky, breaky apod., může rozhodčí udělit „**−**" a snížit skóre o **0,25** úrovně.

Zohlednění formy a provedení

Stejně jako u obtížnosti skokanů může i rozhodčí točících zohlednit kvalitu provedení. Týká se to zejména situací, kdy točící provádějí silové nebo gymnastické dovednosti při točení švihadel. Dokonalé provedení může vést k udělení „**+**", slabé provedení k udělení „**−**".

Matice – Turner (točící)

Kategorie	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
Arm restrictions	One arm restricted (např. turning in a crougar nebo jeden točící točí cross-like skill)	• 2 arms restrictions in front of body a line of sight není omezena (např. jeden nebo oba točící v toadu nebo jednoduchém crossu) • One turner performs a more complex crossing skill (např. rotate into EB, TS)	• Arm restriction changes (rychlé změny mezi jednotlivými omezeními) • 2 arm restriction behind the body (např. TS, AS…)	Both turners with arm restrictions, line of sight je rovněž omezena (např. oba točící v backwards AS cross, nejsou čelem k sobě)	—
Multiples	Double under	Triple and quadruple under	Quintuple and sextuple under	Octuple and nonuple under	10-under a více
Power	Power completed without jumping while turning a rope (např. frog ve wheelu bez protažení švihadla pod nohama)	Frog nebo push-up completed while jumping and turning a rope, leapfrog	One handed power a hand hops while jumping and turning a rope	• Power skills completed while jumping and turning multiple unders • Multiple athletes completing difficult power skills together while jumping and turning the rope (např. one handed frog, hand hops)	Multiple turners completing power skills together while turning and jumping triple or quadruple unders
Gymnastics	Cartwheel, somersault	Front handspring while turning	Back handspring nebo aerial while	Front flip nebo backflip while	Level 3 nebo 4 gymnastické

Kategorie	Level 1	Level 2	Level 3	Level 4	Level 5
	(forward/backward roll), splits while turning		turning	turning	dovednosti provedené při točení multiples, nebo oba točící provádějí high level gymnastiku současně
Rotational turning skills	Pinwheel	Simple wheel, například prohození míst ve wheelu nebo jeden točící provádí jednoduchý cross ve wheelu	Wheel, kde oba točící provádějí crossing skills (např. toad), nebo jeden točící provádí složitější crossing skill (např. TS)	Wheel s complex crossing skills, které výrazně omezují schopnost točících kontrolovat švihadla (např. AS cross)	—
Turner exchanges	Basic switch	• Circle switches • Basic „over under" switch (jeden závodník dělá pinwheel, zatímco zbylí dva si vyměňují rukojeti a obcházejí se)	Fast hand-offs of ropes a rotace točících	—	—
Releases	—	• Releasing one handle close to the body (např. simple floater, trap rope behind knee and re-grasp) • Helicopter	• Simple release of two handles close to the body • Releasing one handle close to the body v omezené pozici, která výrazně ztěžuje kontrolu švihadla • Snake nebo mic release jednoho švihadla • Two handled release jednoho švihadla	A mamba release nebo two handled release obou švihadel současně	—

Matice točících zůstala ve verzi 5.0.0 obsahově beze změny; změnil se způsob, jakým se zapisují současně provedené dovednosti (viz výše).

3.4 Obtížnost Show Freestyle

> NOVINKA VE VERZI 5.0.0
>
> **Celá kapitola obtížnosti Show Freestyle byla ve verzi 5.0.0 přepsána od základu.** Verze 4.2.0 používala matice s výchozími hodnotami 0 / 0,5 / 1 / 2 / 3 / 4 zvlášť pro Single Rope, Double Dutch, Wheel, Long Rope a Traveller. Verze 5.0.0 zavádí zcela nový **holistický systém** hodnocení sekvencí na škále 0–5, s převodní tabulkou z úrovní Single Rope, s pojmem „choreografický přechod" a s novým způsobem hodnocení Long Rope pomocí faktorů komplexity a závislosti.

3.4.1 Obecné principy

Rozhodčí obtížnosti udělují značky za **sekvence dovedností** provedené týmem. Sekvence dovedností je řetězec navazujících dovedností z jedné nebo více disciplín skákání přes švihadlo (mimo jiné Single Rope, Double Dutch, Wheel, Long Rope a Traveller).

- O tom, kdy sekvence začíná a končí, rozhoduje **rozhodčí**, měl by se však řídit kadencí závodníků.
- Doporučuje se, aby sekvence trvala **přibližně 10 sekund**. Pokud trvá déle, lze jí udělit více značek, jako by šlo o několik samostatných sekvencí.
- Rozhodčí udělují značky na základě **průměrné úrovně** dovedností v každé sekvenci.

Značka může být **0** nebo **Level 1–5**. Ke každé úrovni 1–5 lze volitelně přidat „**+**" nebo „**−**" (např. Level 3+, Level 5−), případně ji ponechat beze změny.

Rozhodčí udělí **Level 0**, pokud neprobíhá žádná smysluplná činnost se švihadlem – například prázdné otáčky švihadel, nadměrné přípravné skoky, čekání na vstup do švihadel, nebo provádění skoků bez rozpoznatelné úrovně. Záměrné choreografické přechody v show – například změny hudby nebo scény – se posuzují jinak, viz **Choreografické přechody**.

> POZNÁMKA
>
> Podíl aktivně zapojených závodníků **sám o sobě** neurčuje, zda sekvence dostane značku obtížnosti, nebo ne. Sekvence s **vyšším podílem aktivně zapojených** závodníků by však měly dostat vyšší hodnocení než srovnatelná sekvence s nižším podílem zapojených závodníků.

Propracované formace, komplexní sekvence dovedností, zdařilé zapojení hudby a vyšší podíl aktivně zapojených závodníků mohou úroveň obtížnosti sekvence **zvýšit**, pokud přinášejí skutečné technické nebo koordinační nároky. Kombinování disciplín v rámci jedné sekvence může úroveň rovněž zvýšit, pokud kombinace přináší skutečnou složitost. Špatně provedené formace nebo špatně provedené dovednosti mohou úroveň **snížit**, i když zamýšlený obsah působí náročně.

Opakování: Pokud závodníci nadměrně opakují dovednosti nebo disciplíny, mělo by to negativně ovlivnit úroveň, kterou rozhodčí dané sekvenci udělí.

Zohlednění formy a provedení: Způsob provedení ovlivňuje skutečnou náročnost. Například push-up, který není plně propnutý, nebo split, který není nízko u země, jsou výrazně snazší než plně provedené varianty. Rozhodčí mají volnost hodnocení odpovídajícím způsobem snížit.

Více disciplín: Pokud se v jedné sekvenci objeví více disciplín, základní obtížnost určuje **dominantní disciplína**. Zahrnutí další disciplíny může úroveň sekvence zvýšit, ale pouze pokud je to provedeno způsobem, který skutečně vyžaduje více technických nebo koordinačních dovedností, aniž by to negativně ovlivnilo provedení nebo formace. Jinými slovy: rozhodčí by neměli udělit vyšší úroveň jen proto, že se v sekvenci krátce nebo povrchně objevila druhá disciplína.

Holistické hodnocení: Primární pozornost patří závodníkům, kteří aktivně skáčou nebo točí švihadla. Zohlednit lze i závodníky, kteří nejsou přímo zapojeni do práce se švihadlem – pokud je jejich pohyb

synchronizovaný se závodníky u švihadel nebo jejich akci podtrhuje a zvýrazňuje, může to rozhodčí uznat jako příspěvek k celkové obtížnosti a udělit vyšší úroveň.

> **POZNÁMKA**
>
> Pokyny pro jednotlivé disciplíny níže je třeba brát jako **základní vodítko**, nikoli jako pevný výčet toho, co se smí předvádět. Disciplíny a dovednosti, které zde nejsou uvedeny, jsou výslovně vítány; rozhodčí by jim měli určit odpovídající úroveň v porovnání s ostatními disciplínami a dovednostmi, nebo je zohlednit jako součást širšího celku, který zvyšuje celkovou obtížnost sekvence v rámci holistického hodnocení.

3.4.2 Choreografické přechody v show

Choreografický přechod je záměrná, umělecky motivovaná pauza, která zhodnocuje sestavu jako celek – například změna hudební stopy, změna scény, odhalení kostýmu nebo divadelní moment.

- Až **tři** takové okamžiky v sestavě mohou být osvobozeny od hodnocení jako Level 0.
- Jakákoli pauza nebo přechod, které show nepřinášejí přidanou hodnotu, se hodnotí jako **Level 0** už od prvního výskytu.

Při posuzování pauzy nebo přechodu by si měl rozhodčí položit otázku: *„Slouží tento okamžik show?"* Pokud ne, jde o Level 0.

> **POZNÁMKA**
>
> Změny hudby a scény samy o sobě **nejsou** považovány za momenty vzrušení nebo zapojení publika. Pokud jsou však do takového přechodu smysluplně začleněny dovednosti se švihadlem – tedy švihadlo zůstává aktivně zapojeno – může být tento okamžik uznán jako pozitivní přínos pro hodnocení obtížnosti a/nebo prezentace.

3.4.3 Show Freestyle – Single Rope

Úrovně obtížnosti Single Rope v Show Freestyle se řídí **stejnými maticemi jako Single Rope freestyle**, s tím podstatným rozdílem, že se skupina posuzuje holisticky – zohledňují se úrovně všech prováděných dovedností a určí se **průměrná úroveň** každé sekvence.

Jakmile je sekvence ohodnocena podle matic a úrovně zprůměrovány, je nutné průměr převést na Level 0–5 podle následující tabulky:

Průměrná úroveň SR freestyle	Úroveň Show Freestyle
0,5	1–
1	1
2	2
3	3
4	3+
5	4
6	4+
7	5
8	5+

PŘÍKLAD

Příklad 1: 10 × Level 3 → průměrná úroveň SR 3 → Show Freestyle **Level 3**

Příklad 2: 5 × Level 1 + 5 × Level 3 → průměrná úroveň SR 2 → Show Freestyle **Level 2**

Příklad 3: 5 × Level 2 + 5 × Level 3 → průměrná úroveň SR 2,5 → Show Freestyle **Level 2+**

Příklad 4: 5 × Level 7 + 5 × Level 3 → průměrná úroveň SR 5 → Show Freestyle **Level 4**

3.4.4 Show Freestyle – Double Dutch

Úrovně obtížnosti Double Dutch v Show Freestyle se řídí **stejnými maticemi jako Double Dutch freestyle**. Zatímco však v Double Dutch freestyle se obtížnost skokanů a točících hodnotí odděleně, v Show Freestyle rozhodčí bere **obtížnost skokanů jako základní skóre** a **obtížnost točících jako modifikátor**, který může skóre v rámci holistického hodnocení zvýšit nebo snížit.

3.4.5 Show Freestyle – Wheel

Úrovně obtížnosti Wheel v Show Freestyle se řídí **stejnými maticemi jako Wheel freestyle**, ale každý rozhodčí hodnotí **všechny závodníky** ve wheel páru. Po ohodnocení sekvence podle obtížnosti Wheel se výsledek převede na úroveň Show Freestyle pomocí **stejné tabulky jako u Show Freestyle Single Rope**.

3.4.6 Show Freestyle – Long Rope

Long Rope je definováno jako švihadla dlouhá alespoň **6 metrů**; lze je přeskakovat jakýmkoli způsobem. Obtížnost Long Rope závisí na kontextu – kombinace jiných disciplín s Long Rope, nebo více Long Rope švihadel mezi sebou, může být náročnější i snazší.

Sekvence Long Rope se hodnotí podle **dvou faktorů**:

- **Komplexita (Complexity)** – vnitřní náročnost dovedností prováděných uvnitř švihadla/švihadel.
- **Závislost (Dependency)** – míra, do jaké je ohrožen kolektivní výkon týmu. Je součinem dvou dílčích faktorů:
  - **Dosah (Reach)** – podíl celého týmu, který je zasažen, pokud dojde k chybě.
  - **Riziko (Risk)** – pravděpodobnost, že k chybě dojde, na základě počtu závodníků aktivně provádějících dovednosti uvnitř švihadla/švihadel.

Formace zahrnující více závodníků a s větší mírou vzájemné závislosti je odměněna vyšší úrovní obtížnosti, i když jsou jednotlivé prováděné dovednosti méně komplexní než v menší, izolovanější formaci.

POZNÁMKA

Jeden závodník nebo zřetelná menšina, kteří provádějí dovednost vysoké úrovně, zatímco ostatní pouze základně točí, **nezvyšují** smysluplně úroveň sekvence. Více závodníků aktivně provádějících stejnou dovednost úroveň naopak zvyšuje.

PŘÍKLAD

Ve formaci **spider** se všechna švihadla sbíhají v jednom bodě, kde jeden závodník (nebo malý počet závodníků) provádí dovednosti. Přestože jsou zapojeni všichni závodníci – tedy chyba by měla vysoký **Dosah** – aktivně skáče pouze jeden, takže **Riziko** chyby je nízké. Jiná formace s méně zkříženými švihadly, ale s více současně skákajícími závodníky, tak může dosáhnout stejné nebo vyšší závislosti a měla by dostat stejnou nebo vyšší úroveň obtížnosti.

Příklady hodnocení

Náročnost dovedností lze odvodit z matic obtížnosti Double Dutch, případně – například u závodníků skákajících se Single Rope uvnitř Long Rope – z matic Single Rope.

Formace	Dovednosti	Úroveň
2 sady Double Dutch tvořené Long Rope švihadly, 4 závodníci v každé sadě	Dovednosti Double Dutch Level 2 v každé sadě	3
1 sada Double Dutch tvořená Long Rope švihadly, 10 závodníků uvnitř	Dovednosti Double Dutch Level 2	4

Druhý příklad má **vyšší závislost**. Dosah je 10 zasažených závodníků oproti 4 v prvním příkladu a riziko je také vyšší kvůli většímu počtu zapojených závodníků. Výsledná úroveň druhého příkladu je proto vyšší, přestože prováděné dovednosti jsou totožné.

Formace	Dovednosti	Úroveň
1 Long Rope, 10 závodníků uvnitř	Izolované dovednosti, které by v Double Dutch odpovídaly Level 2	3
Spider, 1 závodník provádí dovednosti	—	2+

Příklady úrovní – Long Rope

Úroveň	Příklady dovedností
Level 1	• Power a gymnastika na úrovni Level 1 v Long Rope; formace box, egg beater, spider
Level 2	• Základní rainbow (3 zapojená švihadla) • Jedno Long Rope, 4 závodníci (skokani) provádějící izolované dovednosti Level 2 • Jedno Long Rope, 8–10 závodníků (skokanů) provádějících izolované dovednosti Level 1 • Jedna sada Double Dutch točená Long Rope švihadly, 4 závodníci (skokani) provádějící izolované dovednosti Level 1 • Komplexní dovednosti točících nebo skokanů (Level 2) v každém švihadle při točení box / egg beater / spider
Level 3	• Rainbow (4–5 zapojených švihadel) • Jedno Long Rope, 4 závodníci (skokani) provádějící izolované dovednosti Level 3 • Jedno Long Rope, 8–10 závodníků (skokanů) provádějících izolované dovednosti Level 2 • Jedna sada Double Dutch točená Long Rope švihadly, 4 závodníci (skokani) provádějící izolované dovednosti Level 2 • Dvě sady Double Dutch točené Long Rope švihadly, každá se 4 závodníky (skokany) provádějícími izolované dovednosti Level 2 • Komplexní dovednosti točících i skokanů (Level 2) v každém švihadle při točení box / egg beater / spider • Interakce mezi skokanem a točícím
Level 4	• Rainbow (6–7 zapojených švihadel) • Jedno Long Rope, 4 závodníci (skokani) provádějící izolované dovednosti Level 4 • Jedno Long Rope, 8–10 závodníků (skokanů) provádějících izolované dovednosti Level 3 • Jedna sada Double Dutch točená Long Rope švihadly, 4 závodníci (skokani) provádějící izolované dovednosti Level 3 • Dvě sady Double Dutch točené Long Rope švihadly, každá se 4 závodníky (skokany) provádějícími izolované dovednosti Level 2 • Kombinace více Long Rope formací (např. Giant Long Rope nabírá box)
Level 5	• Rainbow (8–9 zapojených švihadel) • Jedno Long Rope, 4 závodníci (skokani) provádějící izolované dovednosti Level 5

Úroveň	Příklady dovedností
	• Jedno Long Rope, 8–10 závodníků (skokanů) provádějících izolované dovednosti Level 4 • Jedna sada Double Dutch točená Long Rope švihadly, 4 závodníci (skokani) provádějící izolované dovednosti Level 4 • Dvě sady Double Dutch točené Long Rope švihadly, každá se 4 závodníky (skokany) provádějícími izolované dovednosti Level 3

3.4.7 Show Freestyle – Traveller

Obtížnost Traveller závisí na kontextu – kombinace pohybu a dovedností se švihadlem může sekvenci učinit náročnější i snazší, podle provedení a interakce mezi závodníky.

Jako výchozí bod by rozhodčí měli používat níže uvedené příklady a také **matici párových interakcí Single Rope** (Traveller sdílí podobné rysy koordinovaného pohybu a interakce závodníků se švihadlem). Stejně jako u Long Rope však tyto příklady nepředstavují absolutní hranice – rozhodčí by měli využít vlastní zkušenost a znalost disciplíny, jejích specifických nároků a principů holistického hodnocení.

Příklady úrovní – Traveller

Úroveň	Příklady dovedností
Level 1	• 1–4 závodníci nabraní za sebou jedním švihadlem v meziskoku (double bounce)
Level 2	• 1–4 závodníci nabraní za sebou jedním švihadlem v jednoduchém skoku (single bounce) • 4+ závodníků přeskočí nabrání za sebou v meziskoku • Pohyb více švihadel při nabírání více závodníků (např. Wheel Traveller)
Level 3	• 4+ závodníků přeskočí nabrání za sebou v jednoduchém skoku • Provádění dovedností Level 2 (power / manipulace / multiples / DD turner) při nabrání • 1–4 závodníci nabraní za sebou jedním švihadlem v jednoduchém skoku, přičemž je zjevně omezen výhled točícího
Level 4	• Provádění dovedností Level 3 (power / manipulace / multiples / DD turner) při nabrání
Level 5	• Provádění dovedností Level 4 a vyšších (power / manipulace / multiples / DD turner) při nabrání

4. Prezentace (Presentation)

Hodnocení prezentace znamená pozorné sledování výkonu každého závodníka nebo týmu. Rozhodčí prezentace hodnotí sestavy v následujících kategoriích; každá kategorie má v celkovém skóre prezentace svou váhu.

- **Musicality** – využití hudby
- **Form/Execution** – forma a provedení
- **Creativity** – kreativita
- **Entertainment** – zábavnost
- **Variety/Repetitiveness** – variace a opakování

> POZNÁMKA
>
> Konkrétní **váhy jednotlivých kategorií** nejsou uvedeny v Judging Manualu, ale ve **Technical Manualu** (kapitola o výpočtu skóre freestyle). Při školení je proto vhodné ověřit aktuální váhy přímo tam, protože se mohou mezi verzemi měnit.

4.1 Průběh hodnocení prezentace

Prezentace se hodnotí ve **dvou krocích**.

4.1.1 Krok 1 – průběžné značky během sestavy

Rozhodčí během sestavy průběžně udělují značky podle toho, co v jednotlivých kategoriích vidí pozitivního nebo negativního.

- Není nutné udělovat značku za každou provedenou dovednost.
- Když je daná složka předvedena **dobře**, rozhodčí udělí „**+**"; když je předvedena **špatně**, udělí „**−**".
- Každá kategorie má svou **základní úroveň (baseline)** – stav, kdy rozhodčí neuděluje žádnou značku.

> NOVINKA VE VERZI 5.0.0
>
> Ve verzi 5.0.0 byl k pravidlu o chybách doplněn nový odstavec o **dlouhých chybách (extended misses)**.

> POZNÁMKA
>
> Rozhodčí prezentace zaznamenávají **i chyby (misses)**. Chyba není jen srážkou – chyba zaznamenaná rozhodčím prezentace se navíc automaticky počítá jako značka „**−**" ve **všech pěti kategoriích** prezentace při sčítání značek v prvním kroku. Rozhodčí tedy nemusí ručně udělovat minus v každé kategorii zvlášť; značka „miss" se takto vyhodnotí sama.
>
> U **dlouhých chyb** by však rozhodčí prezentace měli udělit **další minusy ve všech kategoriích**, protože podstatnou část sestavy zabírá něco, co není zábavné, pestré atd. Pokud rozhodčí po skončení usoudí, že tyto další minusy byly vzhledem ke zbytku sestavy příliš přísné, může výsledné skóre upravit.

4.1.2 Krok 2 – úprava skóre po skončení sestavy

Po sečtení všech značek je rozhodčímu předloženo předběžné skóre pro každou kategorii. Toto skóre pak může upravit směrem nahoru nebo dolů, pokud neodpovídá jeho celkovému dojmu ze sestavy. Škála je **1 až 24** a dělí se následovně:

Úroveň	Hodnota
Basic	0–5
Elementary	6–10
Intermediate	11–15
Advanced	16–20
Mastery	21–24

Sestava může získat vysoké hodnocení v jedné oblasti a nízké v jiné. Například sestava s mnoha originálními a nápaditými prvky a sekvencemi může mít slabou technickou prezentaci. Je důležité pamatovat na to, že **prezentace se hodnotí nezávisle na úrovni obtížnosti** – náročná dovednost provedená špatně musí být pro skóre prezentace přítěží.

4.2 Kategorie prezentace

4.2.1 Využití hudby (Musicality)

Využití hudby k umocnění sestavy.

Značka „+"

- Závodník/ci mají sestavu choreografovanou na hudbu a skáčou do rytmu.
- Když v hudbě přijdou přechody nebo akcenty, závodníci je využívají k umocnění sestavy a k propojení sestavy s hudbou.

Základní úroveň (žádná značka)

- Je patrná určitá snaha o choreografii na hudbu, ale není konzistentní po celou dobu sestavy.

Značka „–"

- Sestava není choreografovaná a hudba slouží pouze jako podkres, bez zřetelné snahy sladit styl sestavy s hudbou pomocí akcentů a přechodů.
- **Out of Sync** – závodníci nebyli synchronní mezi sebou nebo s hudbou po dobu delší než dva skoky. Pokud nesoulad pokračuje, uděluj značku opakovaně každých několik sekund.

4.2.2 Forma a provedení (Form/Execution)

Zaměřuje se na to, jak závodníci provádějí dovednosti a jak přitom drží tělo.

Značka „+"

- Závodník/ci provádějí prvky ve vzpřímené poloze, se správným držením těla s ohledem na daný prvek a na práci se švihadlem (žádné zalomení nebo kroucení švihadla).
- Prvky jsou provedeny plynule a elegantně.
- Závodníci mají vysokou amplitudu a měkký dopad ve vzpřímené poloze, díky čemuž prvky vypadají nenuceně (pokud je to vzhledem k danému prvku vhodné).

Základní úroveň (žádná značka)

- Závodník/ci nejsou v držení těla při provádění prvků konzistentní. Forma není negativní, ale ani není provedena elegantně a s lehkostí.

Značka „–"

- Závodník/ci mají špatné držení těla – například shrbení při provedení prvku, „stanové" push-upy, nedotažené splity, nízké nebo tvrdé dopady u multiples apod.
- Závodníci vykazují zjevné úsilí při dokončení prvku a mohou dopadat velmi nízko nebo tvrdě.

4.2.3 Kreativita (Creativity)

Zaměřuje se na to, jak závodníci sestavují choreografii pomocí jedinečných dovedností a pohybů.

Značka „+"

- Závodník/ci se po soutěžní ploše pohybují nepředvídatelně a originálně a propojují prvky způsobem, který není běžně k vidění – rozhodčí neví, co uvidí dál. Závodníci využívají jedinečné dovednosti.
- Závodník/ci předvedli něco nečekaného, co působí na publikum působivě a co nedokáže každý.

Základní úroveň (žádná značka)

- Závodník/ci věnují určitou pozornost plynulosti sestavy a tomu, jak se sestava pohybuje po soutěžní ploše.

Značka „–"

- Závodník/ci věnovali malou nebo žádnou pozornost tomu, jak sestava plyne z jednoho prvku do druhého, nebo je pohyb po ploše zcela předvídatelný.
- Výkon působí nezajímavě, nevypadá kreativně, je předvídatelný a chybí mu cokoli, co by zaujalo publikum.

4.2.4 Zábavnost (Entertainment)

Týká se toho, jak závodníci během sestavy baví publikum a/nebo rozhodčí.

Značka „+"

- Zábavnost zahrnuje vzrušení, „wow" efekt, celkový dojem, schopnost propojit se s publikem, pohyb a způsob, jakým je sestava vystavěna.
- Závodník/ci si uvědomují přítomnost publika a projevují showmanship a pódiovou prezentaci, kterou si publikum získají.
- Prvky jsou předváděny způsobem, který s publikem interaguje a zve publikum i rozhodčí, aby byli „součástí" sestavy.
- Rozhodčí i publikum jsou fascinováni celkovým dojmem z choreografované sestavy.

Základní úroveň (žádná značka)

- Závodník/ci si uvědomují přítomnost rozhodčích i publika, ale nezapojují publikum při každé příležitosti nebo ne naplno.

Značka „–"

- Závodník/ci vystupují způsobem, který je z pohledu publika špatně sledovatelný, dívají se do země a s publikem nekomunikují.
- Sestava je předvídatelná a/nebo jednotvárná, co se týče pohybu a směrování.
- Publikum i rozhodčí působí jako „opomenutá" součást a nejsou do sestavy zahrnuti.

4.2.5 Variace a opakování (Variety/Repetitiveness)

Sestavy, které obsahují pestrou škálu dovedností a pohybu.

Značka „+"

- Závodník/ci se po ploše pohybují rozhodným způsobem, který v sestavě dosud nepoužili, nebo plochu průběžně využívají jedinečně a různorodě.
- Závodníci provádějí pestrou škálu dovedností, které mohou být nečekané a originálně choreografované tak, aby nebyly předvídatelné.

Základní úroveň (žádná značka)

- Závodník/ci využívají soutěžní plochu dobře, ale mohou být předvídatelní.
- Závodníci používají různé dovednosti, ale ne způsobem, který by sestavu umocňoval a udržoval rozhodčí i publikum v napětí, co přijde dál.

Značka „–"

- Skákání je opakující se kvůli dlouhým, neinvenčním sekvencím (multiple za multiplem nebo wrap za wrapem), kvůli nedostatku pohybu po ploše nebo kvůli neustálému vracení stejného typu prvku.
- Když je jeden typ dovednosti využíván nadměrně a celkový dojem ze sestavy je, že jí dominuje jeden typ prvku.
- Rozhodčí udělí značku „–", pokud sestava působí fádně, a uděluje ji dál, pokud jednotvárnost pokračuje.

4.3 Prezentace – Show Freestyle

> NOVINKA VE VERZI 5.0.0
>
> **Zcela nový přístup ve verzi 5.0.0.** Verze 4.2.0 měla pro Show freestyle vlastní samostatný systém se čtyřmi oblastmi (Athlete Presentation – Form and Execution, Athlete Presentation – Style, Routine Presentation – Entertainment, Routine Presentation – Musicality), hodnocenými tabulkami Basic / Average / Excellent. Verze 5.0.0 tento systém ruší a místo něj používá **stejných pět kategorií jako Single Rope**, pouze s doplňujícími kritérii specifickými pro show.

Prezentace Show Freestyle se hodnotí **obdobně jako prezentace Single Rope**, ale u každé kategorie je třeba zohlednit navíc následující faktory.

4.3.1 Musicality – doplňkově

Nad rámec původních kritérií: **vhodnost hudby k tématu nebo příběhu sestavy.**

Značka „+"

- Volba hudby jasně odráží a posiluje téma nebo koncept sestavy. Styl, energie a přechody v hudbě odpovídají tomu, co se ve vystoupení děje, což vytváří soudržný a záměrný dojem po celou dobu.

Základní úroveň

- Téma nebo příběh je rozpoznatelné a hudba je v zásadě vhodná, ale propojení mezi hudbou a konceptem vystoupení není konzistentně posilováno.

Značka „–"

- Hudba působí odtrženě od tématu či příběhu sestavy nebo s ním jde do rozporu, což vytváří nesourodý či matoucí celkový dojem. Sestava by mohla použít jakoukoli hudbu, aniž by se vystoupení změnilo.

4.3.2 Form/Execution – doplňkově

Nad rámec původních kritérií: technické aspekty **formací a synchronizace** – jak přesně se závodníci pohybují společně, jak jsou prostorově zarovnaní a jak sladěné je jejich načasování.

Značka „+"

- Závodníci jsou po celou dobu těsně synchronní. Formace jsou ostré a dobře čitelné, přechody mezi formacemi jsou čisté a provedené společně. Prostorové zarovnání je přesné a záměrné.

Základní úroveň

- Závodníci projevují obecné povědomí o formacích a synchronizaci, ale občas se objeví drobné odchylky v načasování nebo prostorovém zarovnání, které však vystoupení výrazně nepoškozují.

Značka „–"

- Závodníci jsou mezi sebou zřetelně nesynchronní, formace jsou nejasné nebo špatně provedené, nebo je prostorové zarovnání výrazně mimo. Nedostatek soudržnosti zhoršuje celkový dojem.

4.3.3 Creativity – doplňkově

Nad rámec původních kritérií: **kreativní využití formací** – nápadité prostorové uspořádání a přechody mezi formacemi, které jdou nad rámec běžných dovedností se švihadlem.

Značka „+"

- Tým používá formace nečekaným a nápaditým způsobem. Prostorová uspořádání jsou osobitá, přechody mezi formacemi vynalézavé a využití prostoru rozhodčího překvapuje a vtahuje.

Základní úroveň

- Práce s formacemi jde nad rámec základních uspořádání, ale je předvídatelná nebo omezená co do pestrosti.

Značka „–"

- Formace jsou minimální, opakující se nebo omezené na standardní prostorová uspořádání. Chybí nápadité využití prostoru i kreativní přechody mezi formacemi.

4.3.4 Entertainment – doplňkově

Nad rámec původních kritérií: přechody mezi scénami, vyprávění příběhu a téma, „wow" momenty, které umocňují celkový dopad vystoupení. Kostýmy, rekvizity a vizuální design, které posilují téma nebo příběh. Celkový oblouk a soudržnost vystoupení jako uceleného díla.

Značka „+"

- Sestava má jasný, přesvědčivý příběh nebo téma, které se rozvíjí prostřednictvím záměrných přechodů mezi scénami.
- Kostýmy, rekvizity nebo vizuální design silně podporují koncept.
- Objevují se výrazné „wow" momenty, které vytvářejí zapamatovatelný dojem a povyšují vystoupení nad rámec pouhých dovedností se švihadlem.
- Vystoupení má jasný oblouk – graduje, vrcholí a uzavírá se způsobem, který působí uceleně a záměrně.

Základní úroveň

- Je patrný určitý narativní nebo tematický záměr a kostýmy či vizuální design jsou přítomny, ale příběh není plně rozvinutý nebo se jednotlivé prvky nespojují v jednotný dojem. Sestava má rozpoznatelnou strukturu, ale postrádá silný pocit oblouku a rozuzlení.

Značka „–"

- Sestavě chybí jasný příběh nebo téma, případně kostýmy a rekvizity působí obecně a odtrženě od vystoupení.
- Přechody mezi částmi působí náhle a nemotivovaně a chybí momenty, které by umocnily celkový dopad.
- Vystoupení působí spíše jako soubor nesouvisejících částí než jako ucelené dílo.

4.3.5 Variety/Repetitiveness – doplňkově

Nad rámec původních kritérií: **pestrost disciplín** – škála disciplín skákání přes švihadlo (mimo jiné Single Rope, Double Dutch, Wheel, Long Rope a Traveller) použitých v průběhu sestavy.

Značka „+"

- Sestava obsahuje širokou a dobře rozloženou škálu disciplín, přičemž každá smysluplně přispívá k vystoupení, místo aby se objevila jen symbolicky.

Základní úroveň

- Je přítomno více disciplín, ale ne všem je věnován smysluplný prostor, nebo pestrost působí nevyváženě a jedna disciplína zřetelně převažuje.

Značka „–"

- Sestavě dominuje jedna nebo dvě disciplíny a ostatní jsou využity jen málo, případně se další disciplíny objevují pouze jako krátké přechody, nikoli jako plnohodnotné součásti vystoupení.

4.4 Prezentace – Double Dutch a Wheel

Prezentace v Double Dutch i ve Wheel se hodnotí **stejným způsobem jako prezentace Single Rope** (viz kapitoly výše).

5. Technický rozhodčí a srážky

Technický rozhodčí (Technical Judge, **T**) zaznamenává během freestyle sestav následující:

- **Chyby** (misses)
- **Breaks** (přerušení sestavy) – *v Double Dutch a Show freestyle nikoli, viz níže*
- **Přešlapy** (space violations) – *v Show freestyle nikoli*
- **Časová porušení** (time violations)
- **Povinné prvky** – Single Rope (párové interakce), Wheel (všechny povinné prvky)
- **Povinné disciplíny** – Show freestyle

Disciplína	Chyby	Breaks	Přešlapy	Časová porušení	Povinné prvky / disciplíny
Single Rope	ano	ano	ano	ano	párové interakce
Double Dutch	ano	ne – zaznamenává **Jumper Judge**	ano	ano	žádné
Wheel	ano	ano	ano	ano	všechny
Show Freestyle	ano	ne	ne	ano	povinné disciplíny

5.1 Chyby (Misses)

Za chybu se považuje kterékoli z následujících:

- Kdykoli se švihadlo zastaví – **kromě** případů, kdy závodník švihadlo namotává, mění jeho směr, zachycuje jej o část těla a/nebo jej zachycuje v póze.
- Pokud se závodník pokusí uchopit švihadlo a při releasu nechytne žádnou jeho část.
- Pokud je švihadlo během dovednosti závodníkovi vytrženo z ruky.

Bobble (zaváhání): Pokud dojde k narušení pohybu švihadla, které však nenaplňuje výše uvedenou definici chyby, jde o **bobble**, nikoli o chybu, a nezapočítává se jako chyba. Zohledňují jej však rozhodčí prezentace.

Další chyba může nastat při **následujícím pokusu** o přeskočení švihadla.

Počítání chyb

- V disciplínách Single Rope může tým obdržet **více chyb současně**, pokud k chybě dojde u jiné sady švihadel.
- Chyby se počítají **na sadu švihadel**, nikoli na jednotlivého závodníka.
- Při párových interakcích v Single Rope, ve Wheel a v Double Dutch se každá chyba počítá jako **jedna** – bez ohledu na počet zúčastněných závodníků.

> **POZNÁMKA**
>
> V **Show Freestyle** se ve verzi 5.0.0 pro chyby odkazuje přímo na pravidla Single Rope. Dřívější pravidlo verze 4.2.0, podle kterého se chyba počítala, pokud se jí současně účastnilo **50 % aktivních členů týmu**, již v pravidlech není.

5.2 Breaks (přerušení sestavy)

Existuje řada způsobů, jak si závodníci mohou v sestavě vytvořit přerušení – ať už kvůli **odpočinku**, nebo kvůli **přípravě na další prvek**. Jasnými přerušeními mezi dovednostmi jsou následující prvky, pokud jsou provedeny **samostatně** (v izolaci):

- Jednoduchý skok (single bounce)
- Meziskok (double bounce)
- Side swing

Závodník může mezi náročné prvky zařadit také jednodušší dovednosti, které slouží jako break. Například:

- Opakované použití meziskoku s celou otočkou mezi silovými prvky vysoké úrovně
- Opakované použití criss-crossu v jednoduchém skoku mezi quadruple a quintuple under prvky

> **NOVINKA VE VERZI 5.0.0**
>
> Ve verzi 5.0.0 byl **rozšířen výčet** toho, čeho si má rozhodčí u breaků všímat, a přibyla důležitá poznámka o toleranci 1–2 opakování.

Rozhodčí by měl sledovat a rozpoznat **nadměrné používání** odrazů, side swingů, **základních arm wrapů nebo EB wrapů**, **double unders** (prováděných v sekvenci s quadruple a quintuple unders, aby si závodník tyto prvky usnadnil) a dalších dovedností nižší úrovně, které jsou (záměrně) zařazeny jako atletické přestávky v sestavě.

> **POZNÁMKA**
>
> Neznamená to, že každý jednoduchý skok je automaticky break. Rozhodčí by měli rozlišovat mezi dovednostmi použitými k vytvoření atletické přestávky a dovednostmi nezbytnými pro plynulost nebo provedení sestavy.

> **POZNÁMKA**
>
> Break je **nadměrné** používání některého ze způsobů, jak si závodníci vytvářejí odpočinek nebo přípravu na další prvek. To znamená, že závodníkům je povoleno **1–2 použití** těchto způsobů, než rozhodčí začnou počítat break.

> **POZNÁMKA**
>
> Ve freestyle disciplíně **Double Dutch** je za zaznamenávání breaků odpovědný **Jumper Judge (DJ)**, nikoli technický rozhodčí. Podrobnosti viz kapitola Obtížnost Double Dutch.

5.3 Přešlapy (Space Violations)

- K přešlapu dochází, kdykoli se jakákoli část těla závodníka dotkne země **mimo** vyznačenou závodní plochu. *Čára vyznačující hranici závodní plochy se považuje za její součást.*
- Přešlap může nastat také tehdy, pokud kdokoli z trenérského boxu **vstoupí** do závodní plochy nebo **zcela opustí** trenérský box.
- Pokud dojde k přešlapu, rozhodčí **nesmí hodnotit** žádné dovednosti dokončené mimo závodní plochu. Hodnocení pokračuje až po návratu závodníka do závodní plochy.
- Nový přešlap nemůže být zaznamenán, dokud závodník úspěšně nedokončí alespoň jednu dovednost uvnitř závodní plochy.
- Rozhodčí musí zaznamenat všechny přešlapy během sestavy.

5.4 Časová porušení (Time Violations)

5.4.1 Single Rope a Wheel

K časovému porušení dochází, pokud:

- závodník (nebo tým) zahájí sestavu **dříve**, než je hudba slyšitelná, nebo
- závodník (nebo tým) provádí jakékoli skoky nebo pohyby související se sestavou **po** uplynutí času disciplíny nebo po skončení hudby.

V rámci jedné sestavy mohou nastat **maximálně 2** časová porušení. Rozhodčí musí zaznamenat všechna časová porušení během sestavy.

5.4.2 Double Dutch

K časovému porušení dochází, pokud závodníci zahájí sestavu dříve, než je hudba slyšitelná; pokud provádějí skoky nebo pohyby související se sestavou po uplynutí času disciplíny či po skončení hudby; **nebo pokud přestanou skákat či provádět pohyby související se sestavou dříve, než uplyne dostatečná doba** od zahájení sestavy.

- Pokud závodníci začnou **příliš brzy**, rozhodčí zaznamená **jedno** časové porušení.
- Pokud závodníci skončí **příliš pozdě**, rozhodčí zaznamená **jedno** časové porušení.

Pokud je sestava **kratší** než maximální čas disciplíny (uvedený v Competition Manualu – The competitions), rozhodčí zaznamená počet porušení podle toho, o kolik byla sestava kratší:

Zkrácení sestavy	Počet časových porušení
více než 15 sekund	12
více než 10 a méně než 15 sekund	8
více než 5 a méně než 10 sekund	4
méně než 5 sekund	0

PŘÍKLAD

Pro **Double Dutch Pair Freestyle** v seniorské kategorii na IJRU World Championship Series to znamená: sestava dlouhá 70 nebo 73 sekund nedostane žádné časové porušení; sestava dlouhá 65 nebo 68 sekund dostane 4 časová porušení; sestava dlouhá 60 nebo 64 sekund dostane 8 časových porušení; a sestava dlouhá 45, 50, 57 nebo 59 sekund dostane 12 časových porušení.

POZNÁMKA

Maximální čas se u jiných disciplín může lišit a rozhodčí musí dobře znát časování disciplíny, kterou rozhoduje. **Nespoléhej na napevno zapamatovaných 75 sekund** – vždy ověř aktuální čas dané disciplíny v Competition Manualu.

5.4.3 Show Freestyle

NOVINKA VE VERZI 5.0.0

Ve verzi 4.2.0 se u Show freestyle pro časová porušení pouze odkazovalo na Single Rope. Verze 5.0.0 zavádí pro Show **vlastní stupnici** s výrazně delšími intervaly (90 / 60 / 30 sekund), odpovídajícími délce show sestav.

Pravidla jsou stejná jako u Double Dutch (příliš brzký start = 1 porušení, příliš pozdní konec = 1 porušení, příliš krátká sestava podle stupnice), ale stupnice pro zkrácení je jiná:

Zkrácení sestavy	Počet časových porušení
více než 90 sekund	12
více než 60 a méně než 90 sekund	8
více než 30 a méně než 60 sekund	4
méně než 30 sekund	0

> **PŘÍKLAD**
>
> Pro **Show Freestyle** v Show Competition na IJRU World Championship Series to znamená: sestava dlouhá 350 sekund nedostane žádné časové porušení; sestava dlouhá 320 sekund dostane 4 časová porušení; sestava dlouhá 280 sekund dostane 8 časových porušení; a sestava dlouhá 260 sekund dostane 12 časových porušení.

5.5 Povinné prvky – Wheel

Aby byly freestyle sestavy vyvážené a různorodé, závodníci jsou povinni předvést určité typy dovedností nebo prvků. Za každý nesplněný povinný prvek se odečítají body z celkového skóre.

Počet splněných povinných prvků se ve Wheel určuje na základě záznamů **technického rozhodčího**.

> **NOVINKA VE VERZI 5.0.0**
>
> Pozor na rozdíl oproti Single Rope – ve Wheel platí, že **dovednosti se počítají bez ohledu na úroveň**. Zatímco v Single Rope se prvek Level 3+ počítá jako 1 a Level 2– jako ½ povinného prvku, ve Wheel se každá dovednost počítá jako celý povinný prvek. Ve verzi 5.0.0 navíc přibylo slovo **„unikátních"**.

> **POZNÁMKA**
>
> Dovednosti mohou být provedeny **na jakékoli úrovni**, aby se počítaly jako splněný povinný prvek.

Pro IJRU World Championships Series platí pro seniorské kategorie následující požadavky na počet **unikátních** prvků; počty pro juniorské kategorie jsou uvedeny v závorkách:

- 6 (4) dovedností typu power a/nebo gymnastika
- 6 (4) dovedností typu multiples
- 6 (4) dovedností manipulace se švihadlem
- 4 (4) partnerské interakce

> **POZNÁMKA**
>
> **Rozhodnutí pořadatele:** Pořadatel jiné soutěže než mistrovství světa IJRU může tyto počty upravit.

5.6 Povinné disciplíny – Show Freestyle

Aby bylo Show Freestyle vyvážené, různorodé a reprezentativní pro více oblastí skákání přes švihadlo, jsou závodníci povinni předvést určité disciplíny. Za každou nesplněnou povinnou disciplínu se odečítají body z celkového skóre.

Obecně

- Závodníci musí úspěšně provést dovednost, které lze udělit úroveň obtížnosti, aby se disciplína počítala jako splněná.
- Povinné disciplíny mohou být provedeny **na jakékoli úrovni obtížnosti**.
- Závodníci mohou splnit **více povinných disciplín současně**.
- Každou povinnou disciplínu stačí předvést **jednou**, aby za ni tým získal plný kredit.

> **NOVINKA VE VERZI 5.0.0**
>
> Ve verzi 5.0.0 bylo **zrušeno** dřívější pravidlo, podle kterého se musela povinné disciplíny účastnit **alespoň 75 % týmu**, aby se započítala. Nově je výslovně uvedeno, že disciplínu stačí předvést jednou.

Povinné disciplíny

- Single Rope
- Double Dutch
- Wheel
- Long Ropes
- Traveller

6. Rychlostní disciplíny a multiples

Rozhodčí počítají skoky každého závodníka od začátku do konce každé rychlostní a multiples disciplíny pomocí zařízení schváleného IJRU.

Rychlostní rozhodčí se označují **S – Speed Judge** a **H – Head Judge**.

6.1 Hlavní rozhodčí (Head Judge)

Hlavní rozhodčí je zodpovědný za:

- Veškerou komunikaci na stanovišti – včetně komunikace s ředitelem turnaje, závodníky a trenéry.
- Ukázání závodníkům, kde je na stanovišti kamera (pokud se používá video replay).
- Kontrolu, že je před začátkem disciplíny na stanovišti správný závodník.
- Hlášení falešných startů a falešných výměn poté, co potvrdí, že se na nich shoduje většina rozhodčích.
- **Informování ředitele turnaje o neplatných skóre.**
- **Informování ředitele turnaje o rušení nebo sabotáži**, pokud na to upozorní závodníci.

> NOVINKA VE VERZI 5.0.0
>
> Poslední dvě odrážky jsou ve verzi 5.0.0 nové.

Hlavní rozhodčí může závodníkovi sdělit přibližné, neoficiální skóre.

Pokud skóre nejsou od jednotlivých rozhodčích sbírána automaticky elektronickou cestou, nebo pokud dojde k selhání používaného elektronického systému, je odpovědností hlavního rozhodčího zaznamenat do zápisu **přesné číslo** zobrazené na schválených zařízeních všech rozhodčích na stanovišti. Hlavní rozhodčí může zaznamenat o 1 méně, než je zobrazeno na zařízení rozhodčího, pokud to rozhodčí v souladu s pravidly této kapitoly sdělí.

6.2 Platné skóre (Valid Score)

> NOVINKA VE VERZI 5.0.0
>
> **Zcela nová kapitola ve verzi 5.0.0.** Nahrazuje dřívější pravidlo, podle kterého měl hlavní rozhodčí zapsat skóre a informovat ředitele turnaje, pokud se skóre 2 ze 3 rozhodčích lišila o více než 3. Nově je zavedena formální definice platného skóre – a poprvé se v pravidlech objevují **AI rozhodčí**.

Platné skóre je definováno takto:

- **Pouze lidští rozhodčí:** dva rozhodčí s nejbližšími skóre se musí lišit nejvýše o **3 skoky**.
- **Pouze AI rozhodčí:** AI rozhodčí musí vykázat míru jistoty (confidence score) vyšší nebo rovnou minimu stanovenému v jeho certifikaci.
- **Kombinace obojího:** musí být splněn kterýkoli z výše uvedených požadavků.

> PŘÍKLAD
>
> Panel 3 rozhodčích se skóre **10, 13, 20** – skóre je **platné**, protože 10 a 13 se od sebe liší nejvýše o 3.
>
> Panel 4 rozhodčích se skóre **10, 14, 18, 22** – skóre je **neplatné**, protože žádní dva rozhodčí nejsou od sebe do 3 skoků.

U panelů lidských rozhodčích by měl hlavní rozhodčí kontrolovat, zda jsou alespoň 2 skóre v rozmezí 3, a informovat ředitele turnaje, pokud je skóre z tohoto důvodu neplatné. Urychlí to proces video replay a/nebo opakování pokusu.

6.3 Počítání

6.3.1 Obecně

- Za chyby v rychlostních a multiples disciplínách se **neudělují žádné srážky**. Jakmile dojde k chybě, závodník může okamžitě pokračovat ve skákání a nejsou stanoveny žádné zvláštní požadavky na to, jak to má provést.
- Single Rope švihadla se musí točit **dopředu**, zatímco Double Dutch švihadla se musí točit **proti směru hodinových ručiček pravou rukou** a **po směru hodinových ručiček levou rukou**.

6.3.2 Speed

V rychlostních disciplínách musí závodníci skákat **střídavě nohama**. Při jednom skoku se země dotkne pouze pravá noha, při dalším pouze levá. Pokud závodník zopakuje stejnou nohu dvakrát nebo vícekrát bez vystřídání, rozhodčí přestanou počítat, dokud k vystřídání nedojde.

Ve všech rychlostních disciplínách rozhodčí počítají **první dokončený skok na pravou nohu** a každý další střídavý skok na pravou nohu.

Pokud závodník udělá chybu a rozhodčí si uvědomí, že započítal skok, při kterém k chybě došlo, obnoví počítání až u dalšího započitatelného skoku poté, co závodník dokončí jeden započitatelný skok. Pokud závodník udělá chybu na konci disciplíny a rozhodčí ještě skok neodečetl, odečte jeden skok z výsledného skóre.

6.3.3 Double Unders

U double unders rozhodčí počítají každý skok, při kterém obě nohy dopadnou současně poté, co švihadlo prošlo pod nohama dvakrát, přičemž závodník dokončil dvě dopředné vertikální rotace kolem těla.

Pokud závodník udělá chybu a rozhodčí si uvědomí, že započítal double under, při kterém k chybě došlo, obnoví počítání až u **druhého** double under následujícího po chybě. Pokud závodník udělá chybu na konci disciplíny a rozhodčí ještě skok neodečetl, odečte jeden skok z výsledného skóre.

6.3.4 Consecutive Triple Unders

U triple unders rozhodčí počítají každý skok, při kterém obě nohy dopadnou současně poté, co švihadlo prošlo pod nohama třikrát, přičemž závodník dokončil tři dopředné vertikální rotace kolem těla.

Jakmile závodník dokončí jeden triple under, rozhodčí přestanou počítat ve chvíli, kdy závodník zastaví, udělá chybu nebo provede jakoukoli jinou dovednost než triple under.

Pokud závodník udělá chybu **před dokončením 15 triple unders**, má nárok na **jeden další pokus** o zahájení disciplíny. Pokud se závodník rozhodne pro druhý pokus, dosavadní skóre se vynuluje (nezaznamenává se) a závodník je vázán skóre druhého pokusu. U obou pokusů platí, že chyby při přípravných skocích před dokončením prvního triple under se nepočítají jako chyba a závodník může v přípravných skocích pokračovat.

30 sekund po zahájení disciplíny už závodník nemá nárok disciplínu zahájit ani začít druhý pokus a rozhodčí nesmí započítat žádné triple unders, které závodník provede.

Čas, který rozhodčí potřebují na přípravu nebo na vynulování počítadel, se závodníkovi do 30 sekund nezapočítává. Pokud závodník udělá chybu před vyhlášením 30 sekund a rozhodčí nejsou připraveni začít znovu před tímto vyhlášením, závodník může začít ihned poté, co jsou rozhodčí připraveni – i když už je po vyhlášení 30 sekund.

6.4 Porušení v rychlostních disciplínách

6.4.1 Falešné starty (False Starts)

K falešnému startu dojde, pokud švihadlo závodníka **zahájí rotaci před startovním signálem**.

Falešný start má za následek srážku ze skóre (hodnoty srážek viz Technical Manual – výpočet skóre rychlostních a multiples disciplín).

Všichni rozhodčí musí falešné starty sledovat a po rozběhu je nahlásit hlavnímu rozhodčímu. Aby závodník obdržel srážku, musí se na falešném startu shodnout **většina** rozhodčích.

> **POZNÁMKA**
>
> Pokud dojde k falešnému startu, **všichni rozhodčí jsou i tak povinni disciplínu počítat**.

6.4.2 Falešné výměny (False Switches)

V týmových rychlostních nebo multiples disciplínách může dojít k falešné výměně, pokud švihadlo závodníka zahájí rotaci, nebo pokud závodník převezme švihadla od točícího či vstoupí do švihadel **před** zazněním signálu k výměně.

Každá falešná výměna má za následek srážku ze skóre. Všichni rozhodčí musí falešné výměny sledovat a nahlásit je hlavnímu rozhodčímu; na jejich počtu se musí shodnout většina rozhodčích.

Během Single Rope rychlostní nebo multiples disciplíny s více než jedním závodníkem platí, že jakmile zazní signál k výměně, rozhodčí okamžitě přestanou počítat předchozího závodníka a začnou počítat dalšího. Případné skoky navíc provedené předchozím závodníkem po signálu se **nepočítají, ale ani nepenalizují**.

Pro **Double Dutch Speed Relay (DDSR)** musí být dodrženo následující pořadí točení a skákání:

1. A a B točí pro C, který je čelem k B
2. A a C točí pro D, který je čelem k A
3. D a C točí pro B, který je čelem k C
4. D a B točí pro A, který je čelem k D

Rozhodčí by neměli počítat žádné skoky, které nejsou provedeny tímto způsobem.

6.4.3 Přešlapy v rychlostních disciplínách

- K přešlapu dochází, kdykoli se jakákoli část těla závodníka dotkne země mimo závodní plochu.
- Přešlap může nastat také tehdy, pokud kdokoli z trenérského boxu vstoupí do závodní plochy nebo zcela opustí trenérský box.
- Tým může obdržet přešlap za **kteréhokoli** člena týmu soutěžícího v daném pokusu, včetně členů, kteří v danou chvíli aktivně neskáčou.
- Během přešlapu musí rozhodčí **přestat počítat** a hlavní rozhodčí musí závodníky **slovně upozornit**, že jsou mimo plochu.
- Rozhodčí obnoví počítání, jakmile se závodníci vrátí do závodní plochy.
- Závodník nemůže obdržet další přešlap, dokud úspěšně nedokončí započítaný skok uvnitř závodní plochy.
- Pokud přešlap **naruší, překáží nebo brání** švihadlům soupeřícího závodníka či týmu, hlavní rozhodčí přizná postiženému závodníkovi/týmu **opakovaný pokus**. Postižený závodník/tým se může rozhodnout, zda opakovaný pokus přijme, nebo zda odevzdá své stávající skóre. Své rozhodnutí musí hlavnímu rozhodčímu sdělit před opuštěním závodní plochy.

6.4.4 Obstrukce (Obstructions)

V rychlostních disciplínách **DDC** platí, že pokaždé, když závodníci provedou činnosti, které narušují nebo znemožňují rozhodčím disciplínu hodnotit, zaznamenají rozhodčí **obstrukci** a ze skóre závodníka bude provedena srážka.

7. DDC Performance a DDC Freestyle Battle

7.1 DDC Performance

Všichni členové DDC týmu se účastní DDC performance na hudbu, ve které se hodnotí **technika** a **zábavnost**. Jsou čtyři typy rozhodčích (J, T, E, S – viz přehled pozic v úvodu).

7.1.1 Technika – skokani (Jumpers)

Rozhodčí udělí týmu skóre na škále **0 až 10** (kde 10 je nejlepší) s ohledem na následující aspekty:

- **Combinations** – návaznost a plynulost.
- **Acrobatics** – zdatnost a dokonalost provedené akrobacie.
- **Dance** – zdatnost a dokonalost tanečních pohybů.
- **Speed** – zdatnost a dokonalost rychlosti.
- **Sharpness** – proměnlivé tempo skákání v rámci dovednosti.

Akrobatické dovednosti jsou definovány jako gymnastické prvky, breakdance pohyby nebo cirkusové kousky, například front flip nebo skákání s využitím jiných částí těla než pouze nohou (push-upy, donkeys, shifts atd.). Zahrnuje to i dovednosti prováděné ve dvojicích. Pro všechny skokany platí stejná měřítka hodnocení bez ohledu na věk a pohlaví.

> POZNÁMKA
>
> **Tip:** Závodníkům provádějícím akrobatické dovednosti se doporučuje naučit se prvek bezpečně od specialisty a mít jej předem nacvičený bezpečným a dobře naplánovaným způsobem.

7.1.2 Technika – točící (Turners)

Rozhodčí udělí týmu skóre na škále **0 až 10** s ohledem na následující aspekty:

- **Form** – držení těla, pohyb a rozsah.
- **Accuracy** – dráha švihadla a čistota formy, souhra ruky a švihadla.
- **Rope manipulation** – práce se švihadlem, například proměnlivé tempo rychlosti švihadla, točení více rotací atd.
- **Rope tricks** – pestrost, zdatnost a dokonalost dovedností točících.
- **Releases** – pestrost releasů, návaznost na předchozí a následující dovednosti, zdatnost a dokonalost.

7.1.3 Zábavnost – Expression

Rozhodčí udělí týmu skóre na škále **0 až 10** s ohledem na následující aspekty:

- **Musicality** – choreografie maximálně využívající hudbu, kompletní porozumění celého týmu a souběžnost [1] s písní.
- **Confidence** – energie vyzařovaná tělem, ovládnutí prostoru, síla působení, živý projev, ostrost (fyzická), vnitřní skrytá vášeň, schopnost přitáhnout publikum.
- **Fashion** – kostýmy včetně dekorace oděvu a líčení, soulad s hudbou a vystoupením, vyjádření světonázoru prostřednictvím kostýmů.
- **Facial expression** – velmi působivý a účinný výraz obličeje vyjadřující myšlenky, pocity, atmosféru, světonázory a sdělované ideje.
- **Physical expression** – forma veškerého tělesného vyjádření, forma v klidu i v pohybu.

[1] *Souběžnost (simultaneity)* znamená přístup k hudbě a úsilí vložené do choreografie vůči silným a slabým dobám a toku hudby.

7.1.4 Zábavnost – Staging

Rozhodčí udělí týmu skóre na škále **0 až 10** s ohledem na následující aspekty:

- **Structure** – hustota Double Dutch dovedností, plynulost mezi dovednostmi a pohyby, celková vyváženost.
- **Creativity** – originalita a vynalézavost, které vystoupení činí ještě přitažlivějším.
- **Variation** – povědomí o „přitahování publika", dějová linka (začátek, konec atd.), originalita a vynalézavost dovedností, pohybů a spojovacích prvků.
- **Formation** – využití, uspořádání a formace jeviště, které účinně vytvářejí přitažlivé vystoupení.
- **Synchronism** – souhra v rámci celkového výkonu týmu.

7.1.5 Bonusy a srážky v DDC

Bonusy

- **Surprise Bonus** – každý rozhodčí může udělit bonus překvapení kterémukoli týmu, o kterém se domnívá, že si skutečně získal publikum.
- **No Mistake Bonus** – sestavy se srážkou za chyby rovnou nule získají bonus navíc.

Srážky

- **Mistakes** – všichni rozhodčí počítají počet chyb.
- Pro chybu **není stanovena pevná definice**; rozhodčí by se měli spoléhat na vlastní zkušenost ze sportu.

7.2 DDC Freestyle Battle

7.2.1 Rozhodování

U DDC freestyle battle vedou rozhodčí **diskusi** o tom, který tým vyhrál. Hodnocení je zcela subjektivní a zcela na uvážení rozhodčích. V posledním rozběhu finálového kola rozhodčí o vítězi **hlasují**, místo aby se dohadovali na konsenzu.

Během DDC Freestyle Battle **nebudou akceptovány remízy** a jako rozstřel se neprovádějí žádné druhé pokusy ani kola navíc. Rozhodčí jsou povinni společně dospět k závěru, který určí vítěze.

7.2.2 Struktura battlu

1. Na signál moderátora začne hrát hudba a battle začíná.
2. První tým začne provedením jednoho „**move**" [1]. Ten končí, jakmile je „move" dokončen, nebo jakmile moderátor oznámí, že uplynula 1 minuta a tým se vrací do čekací zóny [2].
3. Druhý tým poté provede 1 „move" stejným způsobem.
4. Jakmile týmy dokončí celkem **2 „moves" každý** (3 ve finálovém kole), battle končí.

> **POZNÁMKA**
>
> Při provádění „move" by měl tým stát čelem k **soupeřícímu týmu**, nikoli k publiku nebo k rozhodčím.

[1] Definováno v Competition Manualu – The competitions.

[2] Každému týmu bude přidělena čekací zóna a čekající tým musí dbát na to, aby z ní nevycházel, když zrovna neprovádí „move".