

Przepisy turniejowe



Spis treści:

I. PRZEPISY OGÓLNE

II. PERFORMANCE CHEER

III. PERFORMANCE CHEER SŁOWNIK

IV. POM DANCE

V. POM DANCE SŁOWNIK

VI. CHEER

VII. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

VIII. CHEER SŁOWNIK

IX. CHEER LEVELS

X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

I. PRZEPISY OGÓLNE

WSTĘP

1. W Polskim Stowarzyszeniu Cheerleaders istnieją obecnie 3 niezależne dywizje: Performance Cheer, Pom Dance oraz Cheer, w ramach których rozgrywane są konkurencje:
 - A) Performance Cheer: Cheer Freestyle Pom, Cheer Jazz, Cheer Hip Hop (duety i zespoły)
 - B) Pom Dance: Elite i Premier (duety i zespoły)
 - C) Cheer: Cheer (All Girl i Coed), Group Stunt (All Girl i Coed), Partner Stunt i Cheer Solo.
2. Podmioty uczestniczące w zawodach organizowanych przez członków PSCh muszą być zrzeszone w Stowarzyszeniu lub należeć do organizacji partnerskiej i reprezentować członków wspierających. Wyjątkiem od powyższej zasady są organizowane przez członków Stowarzyszenia imprezy o charakterze popularyzatorskim, w których mogą startować podmioty niezrzeszone.
 - 2.a. Organizatorem lub współorganizatorem turnieju musi być członek wspierający PSCh lub członek organizacji partnerskiej.
 - 2.b. Wszyscy członkowie PSCh zobowiązani są do opłacania rocznych składek członkowskich w wysokości ustalonej przez Walne Zgromadzenie Członków.
 - 2.c. Podczas wstąpienia do PSCh trener podmiotu deklaruje, w jakiej dywizji ten podmiot będzie startował (Performance Cheer, Pom Dance, Cheer) – wypełniając listy zawodnicze oddzielnie dla każdej dywizji oraz Karty Zawodnicze dla każdego zrzeszonego uczestnika (zgodnie z Regulaminem Kart Zawodniczych PSCh).
 - 2.d. Zespół/duet w dywizji Performance Cheer może równocześnie uczestniczyć w rywalizacji w dywizji Cheer. Zespół/duet w dywizji Pom Dance może równocześnie uczestniczyć w rywalizacji w dywizji Cheer.
 - 2.e. **Zasady udziału w rywalizacji w różnych dywizjach :**
 - 1) Każdy zawodnik dywizji Performance Cheer i Pom Dance, w ramach tej samej dywizji, może jednocześnie brać udział w rywalizacji sportowej zarówno w konkurencji zespołów, jak i duetów w tej samej kategorii wiekowej.
 - 2) Każdy zawodnik dywizji Cheer, w ramach tej samej dywizji, może jednocześnie brać udział w rywalizacji sportowej zarówno w konkurencji zespołów, group stunt i partner stunt. Możliwy jest start zawodnika/-czki w różnych kategoriach wiekowych i różnych konkurencjach w tej dywizji, pod warunkiem, że wiek startującego/-ej odpowiada kategorii wiekowej danej grupy (np. 15-letnia zawodniczka występuje w juniorach w zespole i w partner stunt w seniorach).

3) Możliwy jest start zawodniczki/a w różnych kategoriach wiekowych w różnych dywizjach (np. zawodnik może startować w Junior Młodszy Pom Dance i Youth w Cheer).

2.f. Wprowadza się możliwość wykupienia jednorazowej licencji umożliwiającej start w danym turnieju, bez konieczności dokonywania opłaty wpisowego do PSCh, co powoduje jednorazowe zrzeszenie w strukturach PSCh na danym turnieju. Wysokość jednorazowej licencji na dany rok kalendarzowy określa Zarząd Główny PSCh. Licencja dotyczy zarówno zawodników, jak i trenera.

2.g. Dopuszczalny jest start w zawodach PSCh podmiotów będących członkami organizacji partnerskiej na podstawie opłaconej licencji startowej potwierdzającej przynależność organizacyjną.

3. Zespoły i zawodnicy startujący w dywizji Pom Dance nie mogą współzawodniczyć z zespołami i zawodnikami Performance Cheer i odwrotnie.

4. Zespoły i zawodnicy w dywizji Pom Dance mają prawo w dowolnym momencie zmienić swój status na dywizję Performance Cheer.

5. Zespół/duet dywizji Performance Cheer nie może zmienić swojego statusu na zespół/duet dywizji Pom Dance. Dotyczy to również jednorazowych licencji.

5.a. Wyjątkiem jest sytuacja, w której skład osobowy zespołu zmienił się w min. 60% (większość nowych zawodników), a w przypadku duetu – 50%.

6. Każda zmiana statusu podmiotu lub poszczególnych zawodników wymaga zgłoszenia w formie pisemnej do Biura Zarządu Głównego PSCh poprzez wypełnienie nowej listy zawodniczej.

7. Uzupełnienie Przepisów Turniejowych PSCh stanowią Uchwały Walnego Zgromadzenia, Zarządu Głównego oraz stosowne regulaminy.

ZASADY UCZESTNICTWA W TURNIEJU

1. Turniejem nazywana jest impreza sportowa, w trakcie której Komisja Sędziowska wyłania zwycięzcę i ustala kolejność miejsc zajętych przez pozostałe podmioty.
2. W turniejach mogą uczestniczyć wspólnie podmioty (duety, grupy, zespoły):
 - 2.a. kobiece
 - 2.b. mieszane (kobieco-męskie)
 - 2.c. męskie
3. Zespołem/grupą mieszaną jest zespół, w skład którego wchodzi minimum jeden mężczyzna.
4. Duetem mieszanym jest duet, w skład którego wchodzi jeden mężczyzna.
5. Prawo startu w turniejach organizowanych przez członków Polskiego Stowarzyszenia Cheerleaders mają podmioty zrzeszone w tym Stowarzyszeniu oraz członkowie organizacji partnerskiej:
 - 5.a. podmiotem zrzeszonym w Polskim Stowarzyszeniu Cheerleaders jest zespół/duet, którego zawodnicy są aktualnie czynnymi członkami Stowarzyszenia (opłacili obowiązującą składkę członkowską za dany rok kalendarzowy i posiadają podstemplowane na dany sezon Karty Zawodnicze)
 - 5.b. wyjątkiem od powyższej zasady są organizowane przez członków Stowarzyszenia lub członków organizacji partnerskiej imprezy, w których będą startować członkowie PSCh i członkowie organizacji partnerskiej
 - 5.c. wyjątkiem od powyższej zasady są organizowane przez członków Stowarzyszenia lub członków organizacji partnerskiej imprezy o charakterze popularyzatorskim, w których będą uczestniczyć niezrzeszone podmioty szkolne i inne
6. Podmiot przystępujący do udziału w turnieju zobowiązany jest :
 - 6.a. przesłać organizatorowi turnieju zgłoszenie w formie pisemnej (**obowiązkowo na wzorze przesłanym przez organizatora zawodów w formie elektronicznej oraz podpisany skan PDF**), podając personalne dane jego członków oraz osoby (pełnoletniej) będącej przedstawicielem podmiotu, w terminie określonym przez organizatora turnieju, z zaznaczeniem kategorii wiekowej i dywizji, w której podmioty uczestniczą
 - 6.b. uiścić opłatę startową w wysokości określonej przez organizatora turnieju
 - 6.c. przestrzegać Regulaminu Turnieju oraz niniejsze Przepisy Turniejowe PSCh
7. Prawo zgłoszenia podmiotu do startu w turnieju ma jedynie trener lub administrator klubu.
8. Każdy klub ma prawo zgłosić do udziału w turnieju, za zgodą organizatorów turnieju, kilka swoich podmiotów w różnych kategoriach wiekowych i dywizjach. Wyjątek stanowią turnieje rangi mistrzowskiej, w przypadku których informacje o ilości podmiotów dopuszczonych do udziału w

turnieju oraz sposobie ich wyłaniania każdorazowo będą zawarte w Regulaminie, który podlega zatwierdzeniu przez Prezydium Zarządu Głównego Stowarzyszenia.

RUNDY TURNIEJU

1. Wyróżnia się poniższe rundy turnieju:
 - 1.a. runda finałowa (finał)
 - 1.b. runda eliminacyjna (official practise)
2. Obowiązuje zasada, zgodnie z którą z rundy eliminacyjnej do rundy finałowej przechodzi 6 podmiotów spośród startujących w turnieju w danej kategorii wiekowej.
3. W sytuacji, gdy do udziału w zawodach zgłosiła się finałowa ilość podmiotów, a więc 6, należy rozegrać rundę rozgrzewkową, tzw. OFFICIAL PRACTISE, w trakcie której sprawdzana jest zgodność prezentacji choreograficznej z obowiązującymi przepisami turniejowymi.
4. W turniejach rangi niższej niż Mistrzostwa Polski czy eliminacje do ME i MŚ, w przypadku zgłoszenia się 7 podmiotów, Sędzia Główny w porozumieniu z organizatorem ma możliwość dopuszczania do rundy finałowej wszystkich zgłoszonych podmiotów.
5. Organizator turnieju zobowiązany jest zaplanować oficjalne przerwy w przebiegu turnieju (pomiędzy eliminacjami a finałem).
6. Mając na uwadze komfort i zdrowie zawodników dopuszcza się możliwość rozegrania tylko 1 rundy w trakcie trwania całego turnieju, zgodnie z przepisami ECU/ICU. Jest to decyzja Sędziego Głównego w porozumieniu z organizatorem zawodów.
7. Jeżeli program zawodów przekracza 8 godzin pracy sędziego, Sędzia Główny ma prawo:
 - zarządzić rozegranie tylko 1 rundy w konkurencjach, gdzie zgłoszona jest tylko finałowa lub mniejsza ilość podmiotów
 - zarządzić rozegranie tylko 1 rundy w konkurencjach duetów oraz partner stuntów

UBIÓR UCZESTNIKÓW I CHOREOGRAFIA

NALEŻY ZADBAĆ, ABY STROJE, MAKIJAŻ I PREZENTOWANE CHOREOGRAFIE BYŁY DOPASOWANE DO WIEKU ZAWODNIKÓW, WIDOWNI ORAZ CHEERLEADINGU JAKO DYSCYPLINY SPORTOWEJ

A. Stroje

1. Stroje (uniformy, sukienki, spódnice, spodnie, kostiumy, spodenki – zakrywające pośladki i topy sportowe) powinny być:
 - w przypadku zespołów damskich stroje wszystkich zawodniczek muszą być takie same;
 - w przypadku zespołów mieszanych, stroje dziewcząt i chłopców mogą być różne, ale muszą być takie same dla danej płci.
- 1.a **Zabronione** jest używanie spodenek typu „hot pants”.
- 1.b. Obowiązkowe jest zakładanie spodenek pod spódnicę lub sukienki, a w dywizjach Performance Cheer (Cheer Freestyle Pom i Cheer Jazz) oraz Pom Dance obowiązkowe jest zakładanie rajstop, gdy strój odsłania nogi. Spodenki muszą zasłaniać linię pośladków przez cały czas trwania układu.
- 1.c. We wszystkich dywizjach w kategorii Dzieci, Junior Młodszy, Youth i Junior należy zadbać, by talia zawodnika była zakryta w pozycji stojącej.
- 1.d. Kokardki na włosach stanowią część stroju, jednak nie są obowiązkowe.
2. Strój powinien być schludny, estetyczny i niewyzywający.
3. Strój nie może być uszyty z materiału przezroczystego (prześwitującego).
4. Części stroju mogą być koloru skóry.
5. Zabrania się eksponowania bielizny osobistej.
6. Podczas występu niedopuszczalne jest zdejmowanie elementów stroju oraz niedopuszczalne jest używanie strojów umożliwiających odpinanie się części garderoby (nie dotyczy kategorii Cheer Hip Hop oraz Cheer Jazz – patrz „rekwizyty”).
7. Trener jest odpowiedzialny za zgodność stroju z Przepisami Turniejowymi.
8. Niedopuszczalna jest zmiana stroju członków danego podmiotu podczas trwania turnieju.
9. W przypadku niestosowania się do powyższych zaleceń Sędziego Głównego Turnieju ma obowiązek zdyskwalifikowania podmiotu, który przekroczył w/w postanowienia.
10. Zobowiązuje się uczestników turnieju do noszenia strojów turniejowych lub innych ubrań klubowych (dresy, koszulki) w momencie ceremonii otwarcia i oficjalnego zakończenia zawodów.

11. Choreografia powinna być odpowiednia i atrakcyjna dla wszystkich członków widowni. Wulgarny lub sugestywny materiał jest definiowany jako dowolne ruchy lub części choreografii sugerujące coś nieodpowiedniego, treści nieprzyzwoite, obraźliwe lub o charakterze seksualnym i/lub przekazywanie lubieżnych lub bluźnierczych gestów.
12. Nieodpowiednia choreografia, stroje czy muzyka mogą skutkować niższą oceną sędziowską, punktami karnymi, a nawet dyskwalifikacją podmiotu. Należy dołożyć wszelkich starań, by słowa piosenek były odpowiednie dla widowni.

B. Obuwie

1. Buty są obowiązkowe. Preferowane jest obuwie w jednym typie i kolorze.
2. Obuwie podmiotów nie może powodować uszkodzenia parkietu/maty.
 - 1.a. W przypadku niespełnienia tego wymogu Sędzia Główny Turnieju zobowiązany jest do natychmiastowego wycofania podmiotu z turnieju.
3. W dywizji Performance Cheer i Pom Dance **obowiązkowe** jest stosowanie obuwia sportowego i tanecznego (w tym napalcówki). Występy na boso, w skarpetkach, rajstopach, bezpalcówkach, butach na obcasie, rołkach lub innych butach, które są nieodpowiednie dla sportu jest zabronione.
4. W dywizji Cheer zawodnicy muszą mieć obuwie o twardej/solidnej podeszwie. Obuwie taneczne, gimnastyczne, itp. jest **niedozwolone**.

C. Uczesanie

1. Wszyscy zawodnicy, których włosy sięgają barków, zobowiązani są w sposób ścisły związać je z tyłu głowy.
2. Wszyscy zawodnicy, których grzywka jest dłuższa niż do linii oczu mają obowiązek spięcia jej celem odsłonięcia twarzy.
3. Ozdoby na głowach zawodników muszą być zrobione z miękkich materiałów (niestanowiących zagrożenia dla zdrowia zawodników) i być mocno przymocowane do włosów.

D. Akcesoria

1. Wszystkie akcesoria (przepaski, ściągacze do włosów, opaski i inne) muszą być mocno i pewnie przymocowane.
2. Można stosować tylko płaskie spinki do włosów.
3. Noszenie przez zawodników jakiegokolwiek biżuterii podczas trwania turnieju jest surowo **zabronione**. Wyjątkiem od tego przepisu jest biżuteria stanowiąca część stroju - dozwolone tylko w dywizji Performance Cheer.
4. Makijaż i kamienie przyklejane do skóry są jedynym dozwolonym dodatkiem na ciele zawodnika. Maski, przepaski na oko itp. akcesoria na twarz zawodnika są **zabronione**.

E. Pomoce medyczne

1. W trakcie występu zawodnicy nie mogą nosić:

- okularów (tylko w dywizji Cheer)

Zawodnicy w dywizjach Performance Cheer i Pom Dance mogą występować w okularach o ile są to okulary sportowe lub plastikowe zabezpieczone gumką dookoła głowy.

- pomocy medycznych, które stwarzają zagrożenie dla uczestników

2. W uzasadnionych przypadkach zwolnienia od powyższej reguły może udzielić Sędzia Główny Turnieju i tylko w przypadku, gdy trener posiada pisemną zgodę lekarza lub rodzica zawodnika.

3. Trener ma obowiązek zgłosić wszelkie pomoce medyczne na karcie zgłoszeniowej na dany turniej oraz sędziom technicznym.

F. Rekwizyty

1. W konkurencji [Freestyle Pom](#) jedynym dopuszczalnym i obowiązującym rekwizytem są pompony. Obowiązkowe jest używanie pomponów podczas **całego czasu trwania** prezentacji choreograficznej.

2. W dywizji [Pom Dance](#) jedynym dopuszczalnym i obowiązującym rekwizytem są pompony. Czas trwania prezentacji tanecznej, wykonywanej bez przerw z pomponami, musi być równy **co najmniej 50% czasu trwania** całej prezentacji choreograficznej.

WYJĄTEK: odłożenie pomponów w celu wykonania elementu zawierającego podparcie na rękach, gdzie trzymanie pomponów jest zabronione.

3. Każdy zawodnik zobowiązany jest posługiwać się podczas prezentacji tanecznej dwoma pomponami.

3.a. Chłopcy/mężczyźni są zwolnieni z obowiązku używania pomponów.

4. Obecnie nie są definiowane wymiary, tworzywo oraz kolorystyka pomponów.

5. W konkurencjach [Cheer Hip Hop](#) i [Cheer Jazz](#) dopuszcza się poręczne przybory stanowiące części stroju (niezagrażające zdrowiu i życiu zawodników np. kurtka, kapelusz, itp). Mogą być one wyrzucane podczas prezentacji choreograficznej. Przybory niestanowiące części stroju są **niedozwolone**.

6. W dywizji [Cheer](#) jedynymi **dozwołonymi** przyborami są: flagi, banery, tablice, pompony, tuby i kawałki tkanin.

G. Reklama

1. Dopuszcza się umieszczanie na strojach logo sponsora (nazwę, znak). Wielkość logo nie może przekraczać wielkości karty kredytowej.

H. Muzyka

1. Muzyka powinna być odpowiednio dobrana do konkurencji oraz kategorii wiekowej zawodników.
2. Trenerzy muszą dołożyć wszelkich starań, by tekst utworów używanych w muzyce był odpowiedni dla zawodników i widzów (nie może być obraźliwy czy wulgarny).
3. W przypadku przekroczenia czasu trwania muzyki lub wykorzystania nieodpowiednich utworów (wulgarnych i obraźliwych) podmiotowi zostaną przyznane punkty karne.
4. Tematy polityczne, religijne czy o podtekście seksualnym nie powinny w żaden sposób występować w prezentowanych przez podmioty prezentacjach choreograficznych - dotyczy to zarówno choreografii, strojów jak i samej muzyki.
5. Używanie utworów zawierająca lokowanie produktu/nazwę producenta jest zabronione (np. Thunder Music Production, All Music Mashed.Com itp). W przypadku jej użycia podmiot otrzyma punkty karne (-15 punktów od każdego sędziego).

PRZEPISY ORGANIZACYJNE

A. Organizator Turnieju

1. Organizator turnieju ma obowiązek zorganizować turniej zgodnie z Przepisami Turniejowymi oraz Przepisami Sędziowskimi PSCh lub innymi przepisami opracowanymi na podstawie porozumienia pomiędzy organizacjami partnerskimi (PSCh, PFT, PZSC).
2. Organizator turnieju zobowiązany jest:
 - 2.a. powołać Komisję Sędziowską na zasadach zgodnych z porozumieniem pomiędzy organizacjami partnerskimi (PSCh, PFT, PZSC),
 - 2.b. zorganizować Biuro Turnieju,
 - 2.c. zapewnić boisko z parkietem/matą lub innym podłożem przystosowanym do zawodów, o przepisowych wymiarach (minimum 12 x 12 m plus strefa bezpieczeństwa – metr z każdej strony),
 - 2.d. przygotować szatnie dla zespołów i Komisji Sędziowskiej Turnieju,
 - 2.e. zapewnić właściwe miejsce pracy dla sędziów,
 - 2.f. zorganizować obsługę akustyczną turnieju oraz opiekę medyczną,
 - 2.g. zapewnić, w miarę możliwości, nagrody, dyplomy, puchary dla podmiotów startujących w turnieju,
 - 2.h. zorganizować widownię,
 - 2.i. ustalić kolejność startową,
 - 2.j. przygotować informatory dla każdego trenera, które będą rozdane przy rejestracji podmiotów

- 2.k. przeprowadzić próbę parkietu - w zależności od możliwości czasowych,
- 2.l. zgromadzić fundusze na wypłatę wynagrodzenia sędziów oraz innych osób zatrudnionych przy organizowaniu turnieju (o ile nie pełnią swych funkcji społecznie). Wynagrodzenia winny być zgodne z uchwałami Walnego Zgromadzenia Członków oraz Zarządu Głównego PSCh - zgodne z ustaleniami pomiędzy organizacjami partnerskimi (PSCh, PFT, PZSC).
- 2.ł. zorganizować, w miarę potrzeby (odpłatnie lub nieodpłatnie), posiłek dla uczestników turnieju,
- 2.m. sporządzić sprawozdanie z turnieju, w którym należy przekazać:
- listę startujących zespołów z podaniem ich adresów, telefonów, nazwisk trenerów, adresów e-mailowych
 - wyniki turnieju
 - sprawozdanie Sędziego Głównego Turnieju
- 2.n. przesłać sprawozdanie do członka ZG do spraw sędziowskich w terminie 30 dni od daty rozegrania zawodów,
- 2.o Organizator ma obowiązek zgłosić planowany turniej do członka Zarządu Głównego odpowiedzialnego za sprawy sędziowskie, w terminie co najmniej 30 dni przed datą jego rozegrania, podając: pełną nazwę turnieju, datę i miejsce rozegrania zawodów oraz proponowany skład Komisji Sędziowskiej.

B. Biuro Turnieju

Pracownicy Biura Turnieju mają obowiązek:

1. przeprowadzić rejestrację podmiotów zapisując ich nazwę, adres korespondencyjny, nr telefonu, nazwisko trenera i adres poczty elektronicznej (e-mail),
 - 1.a. w szczególności zobowiązuje się pracowników Biura Turnieju do sprawdzenia zgodności wieku członków danego podmiotu z kategorią wiekową, do której ten podmiot został zgłoszony, na podstawie ważnego dokumentu tożsamości oraz Karty Zawodniczej PSCh.
2. poinformować uczestników turnieju o lokalizacji: przydzielonej im szatni, punktu opieki medycznej, akustyka oraz o terminie próby parkietu i kolejności startowej,
3. przygotować niezbędne materiały i przyrządy do pracy Komisji Sędziowskiej, Technicznej i Skrutacyjnej Turnieju (w tym: papier do drukarki, stopery, kalkulatory, podkładki i długopisy),
4. dokonać wypłaty wynagrodzeń,
5. służyć pomocą organizacyjną uczestnikom turnieju.

C. Parkiet, mata

1. Parkiet/mata, na którym rozgrywany jest turniej, powinien mieć wymiary minimum 12m x 12m plus strefa bezpieczeństwa – jeden metr z każdej strony.

2. Nie wolno rozgrywać turnieju na parkiecie/macie o nieprzepisowych wymiarach.
3. Parkiet powinien być wykonany z klepek parkietowych, paneli lub elementów z tworzywa sztucznego. Mata dla dywizji Cheer musi być wykonana z tworzywa sztucznego.
4. Na parkiecie/macie nie mogą znajdować się żadne przedmioty, elementy urządzeń i inne, które mogłyby zagrozić bezpieczeństwu komukolwiek podczas turnieju.
5. Odpowiedzialność za stan techniczny parkietu/maty ponosi organizator turnieju.
6. W trakcie prezentacji danego podmiotu na parkiecie/macie mogą znajdować się jedynie członkowie tego podmiotu wykonujący prezentację choreograficzną.
 - 6.a. podczas występu podmiotu jego zawodnicy nie powinni przemieszczać się poza obręb parkietu/maty
7. Organizator turnieju ma obowiązek wyznaczyć poza parkietem/matą strefę, w której mogą przebywać zawodnicy oczekujący na występ.

D. Przedstawiciel podmiotu

1. Każdy podmiot zgłaszając organizatorowi turnieju listę startową, zobowiązany jest podać dane osoby, która w trakcie turnieju będzie oficjalnym przedstawicielem (kierownikiem) podmiotu. Kierownik podmiotu musi być członkiem PSCh lub organizacji partnerskiej i być osobą pełnoletnią.
2. Przedstawiciel podmiotu ma obowiązek:
 - 2.a. dokonać formalnej rejestracji podmiotu w Biurze Turnieju,
 - 2.b. posiadać aktualne Karty Zawodnicze członków podmiotu,
 - 2.c. dostarczyć akustykowi turnieju płytę/pamięć USB z nagraniem muzycznym do choreografii,
 - 2.d. kierować poczynaniami podmiotu podczas turnieju w myśl zaleceń organizatora turnieju,
 - 2.e. w przypadku pojawienia się zdarzenia losowego poinformować o nim Sędziego Głównego Turnieju,
3. Przedstawiciel odpowiada za zachowanie się jego zawodników oraz kibiców podmiotu w trakcie turnieju.
4. Przedstawiciel podmiotu ma prawo złożyć protest lub zażalenie na ręce Sędziego Głównego Turnieju.

E. Próba parkietu (dotyczy zespołów)

1. Każdy podmiot uczestniczący w turnieju ma prawo przeprowadzenia próby parkietu.
2. Organizator turnieju ustala kolejność zespołów uczestniczących w próbie parkietu.
3. Czas przeznaczony dla podmiotu na przeprowadzenie próby parkietu wynosi max 3 minuty.
4. W trakcie próby parkietu organizator turnieju ma prawo przeprowadzić próbę ceremonii otwarcia i zakończenia turnieju.

F. Obsługa akustyczna

1. Stanowisko obsługi akustycznej turnieju należy zlokalizować w miejscu umożliwiającym:
 - 1.a. łatwe dojście przedstawicieli podmiotów,
 - 1.b. obserwację przebiegu występów.
2. Nagrania muzyczne, będące podkładem muzycznym układów choreograficznych podmiotów, należy przygotować na płytach CD lub innych nośnikach wskazanych przez organizatora (pamięć USB) i dostarczyć akustykowi turnieju.
3. Każda płyta z nagraniem muzycznymi musi zawierać opis, w którym zawarta jest nazwa podmiotu.
4. Organizator turnieju zobowiązany jest zapewnić możliwość odtworzenia dostarczonych nagrań muzycznych przed rozpoczęciem turnieju, celem sprawdzenia muzyki przed zawodami
5. Kierownictwo podmiotu odpowiada za uregulowanie należności z tytułu wykorzystania danego utworu do budowy choreografii (tzw. prawa autorskie).
6. **Każdy zespół ma obowiązek wydelegować osobę do akustyka, która będzie odpowiedzialna za puszczenie i zatrzymanie utworu.**

G. Opieka medyczna zawodów

1. Organizator turnieju zobowiązany jest zapewnić opiekę medyczną podczas turnieju.
2. Miejsce usytuowania osoby sprawującej opiekę medyczną powinno być:
 - 2.a. oznaczone w sposób czytelny dla uczestników turnieju,
 - 2.b. przekazane do wiadomości zawodników, trenerów i konferansjera.

PROTESTY I ZAŻALENIA

1. Protesty i zażalenia mogą dotyczyć:
 - 1.a. sytuacji, których rozstrzygnięcie nastąpiło niezgodnie z obowiązującymi Przepisami Turniejowymi i Sędziowskimi,
 - 1.b. zachowania się poszczególnych uczestników turnieju (zawodnicy, trenerzy, sędziowie, kierownicy zespołów i inne osoby).
2. Protesty i zażalenia należy składać Sędziemu Głównemu Turnieju tylko w formie pisemnej.
3. Prawo do składania protestów i zażaleń mają jedynie przedstawiciele podmiotów.
4. Protesty i zażalenia należy składać od momentu rozpoczęcia turnieju do 30 minut po oficjalnym zakończeniu turnieju.

5. O sposobie rozpatrywania protestu lub zażalenia decyduje Sędzia Główny Turnieju w terminie do 30 dni od daty zakończenia turnieju.
6. Odwołanie dotyczące sposobu rozpatrywania protestu lub zażalenia przez Sędziego Głównego Turnieju należy kierować do Prezydium Zarządu Głównego Stowarzyszenia w formie pisemnej w przeciągu 14 dni licząc od daty rozstrzygnięcia protestu przez Sędziego Głównego.
7. Prezydium Zarządu Głównego Stowarzyszenia ma obowiązek rozpatrzenia odwołania w przeciągu 14 dni od daty jego otrzymania i powiadomienia zainteresowanych o wyniku jego rozpatrzenia.
8. Odwołanie od decyzji Prezydium Zarządu Głównego można kierować w terminie 14 dni od jej otrzymania do Zarządu Głównego Stowarzyszenia. Rozstrzygnięcie Zarządu Głównego jest ostateczne.

KODEKS POSTĘPOWANIA UCZESTNIKA TURNIEJU

1. Członkowie i przedstawiciele podmiotów uczestniczących w turnieju podlegają zakazowi:
 - 1.a. posiadania i spożywania napojów alkoholowych od momentu przybycia do obiektu, w którym rozegrany będzie turniej, do jego opuszczenia po zakończeniu turnieju,
 - 1.b. przystąpienia do udziału w turnieju w stanie wskazującym na spożycie alkoholu,
 - 1.c. palenia papierosów i innych wyrobów tytoniowych w obiekcie sportowym i jego otoczeniu,
 - 1.d. zażywania narkotyków i substancji uważanych za **niedozwolone** substancje dopingowe w ruchu olimpijskim,
 - 1.e. krytykowania słownie lub gestami członków, przedstawicieli, trenerów i kibiców zespołów będącymi ich rywalami w turnieju,
 - 1.f. krytykowania pracy członków Komisji Sędziowskiej,
 - 1.g. używania obraźliwego lub wulgarnego języka.
2. Uczestnik turnieju zobowiązany jest:
 - 2.a. prezentować pozytywny przykład zachowania się w trakcie turnieju,
 - 2.b. okazywać szacunek i kurtuazję dla oficjalnych przedstawicieli, trenerów, sędziów i organizatorów turnieju,
 - 2.c. prezentować sportowe zachowanie.
3. Członek podmiotu powinien zachować się skromnie zwyciężając oraz godnie przyjmować porażkę.
4. Zachowanie niezgodne z „Kodeksem postępowania uczestnika turnieju” spowoduje dyskwalifikację podmiotu.
5. Należy nieustannie pamiętać o tym, że wszyscy uczestnicy turnieju są ambasadorami dobrej woli.

II. PERFORMANCE CHEER



KONKURENCJE

1. W dywizji Performance cheer wyróżnia się następujące konkurencje:

1.a. CHEER FREESTYLE POM

CHARAKTERYSTYKA KONKURENCJI:

Pompony muszą być używane przez cały czas trwania prezentacji choreograficznej. Cechami charakterystycznymi dla prezentacji choreograficznej w tej konkurencji są: synchronizacja, efekty wizualne, arm motion oraz wykorzystanie różnych technik tanecznych. Ruchy zawodników powinny być bardzo dokładne, ostre i "czyste". Zespół powinien być dobrze zsynchronizowany i wyglądać jak „jedność”. Ważne jest, by choreografia była bogata w efekty wizualne, takie jak zmiany poziomów, pracę w grupach, zmiany ustawień, itp.

1.b. CHEER HIP HOP

CHARAKTERYSTYKA KONKURENCJI:

Prezentacje choreograficzne powinny zawierać elementy z "ulicznych" stylów tanecznych z naciskiem na wykonanie, styl, kreatywność, izolacje ciała, kontrolę, wykorzystanie rytmu i interpretację muzyki. Jednolitość wszystkich ruchów podczas wykonywania prezentacji choreograficznej musi być uzupełnieniem uderzeń i rytmu. W prezentacji powinny być zawarte dodatkowe elementy takie jak skoki, zatrzymania „freezy”, "floor work”, itp. W tej konkurencji nie używa się pomponów. Charakterystyczna odzież i akcesoria odzwierciedlające kulturę Hip Hop muszą być noszone.

1.c. CHEER JAZZ

CHARAKTERYSTYKA KONKURENCJI:

Prezentacja choreograficzna powinna zawierać tradycyjne, stylizowane ruchy i kombinacje jazzowe pokazujące siłę, „atak” i prezencję, zmiany formacji, pracę w grupach i elementy techniczne. Nacisk kładzie się na właściwą technikę, rozciągnięcie, kontrolę, umiejscowienie ciała, styl, interpretację muzyki i ciągłość ruchu wraz z synchronizacją zespołu. Całościowe wykonanie układu powinno być „up-tempo”, żywe, energiczne i motywujące.

KATEGORIE WIEKOWE

1. W celu stworzenia poprawnych podstaw organizowania uczciwej rywalizacji sportowej podmiotów i biorąc pod uwagę takie aspekty, jak:

- rozwój fizyczny zawodników
 - ich rozwój psychomotoryczny
 - stopień psychicznego przygotowania do funkcjonowania w społeczności,
- wprowadza się podział na kategorie wiekowe w oparciu o przepisy ECU i ICU -

2. Wyróżnia się niżej wymienione kategorie wiekowe:

	Od 2023	Roczniki	Od 2024*
Dzieci	Do 9 lat	2014 i później	Do 8 lat
Junior Młodszy	8 – 13 lat	2010 – 2015	8 - 13 lat
Youth	12 – 15 lat	2008-2011	12 – 15 lat
Junior	14 – 19 lat	2004-2009	15 – 19 lat
Senior	16 +	2007 i wcześniej	16+

*od 2024 zgonie z ECU/ICU

2a. W przypadku kwalifikacji na ME i MŚ warunkiem uczestnictwa jest spełnienie warunków podziału na kategorie wiekowe zgodnie z ECU Rules/ ICU Rules .

3. O przynależności do danej kategorii wiekowej decyduje rok urodzenia zawodnika.

LICZEBNOŚĆ ZESPOŁU / DUETU

1. W skład duetu wchodzi **2 zawodników** czynnie wykonujących prezentowany układ taneczny, **max 1 zawodnik rezerwow** oraz **max 2 trenerów/opiekunów**.

2. W skład zespołu wchodzi **od 6 do 24 zawodników** czynnie wykonujących prezentowany układ taneczny, **max 5 zawodników rezerwowych** oraz **5 trenerów/opiekunów**.

2.a. W przypadku **kwalifikacji na ME i MŚ** warunkiem uczestnictwa jest spełnienie warunku liczebności zespołu zgodnie z ECU Rules/ ICU Rules.

UKŁADY TANECZNE

1. Prezentacją taneczną jest każdy publiczny występ podmiotu, w trakcie którego prezentowana jest choreografia zawierająca elementy wykonywane do wybranej muzyki.
2. Czas trwania choreografii liczony jest od pierwszej słyszalnej nuty utworu muzycznego do końca brzmienia ostatniej nuty utworu bądź do momentu, gdy wszyscy członkowie podmiotu przyjmą nieruchomą postawę świadczącą o zakończeniu prezentacji tanecznej.
3. Każdy zespół zamierzający przystąpić do krajowego współzawodnictwa turniejowego zobowiązany jest do przygotowania choreografii o czasie trwania **max dwie minuty i piętnaście sekund (2:15)**.
4. Każdy duet zamierzający przystąpić do krajowego współzawodnictwa turniejowego zobowiązany jest do przygotowania choreografii o czasie trwania **max jedna minuta i trzydzieści sekund (1:30)**.
5. Każdorazowo pomiar czasu trwania choreografii dokonywany jest przez Sędziego Technicznego Turnieju.
6. W przypadku stwierdzenia faktu przekroczenia czasu trwania prezentacji choreograficznej Sędzia Główny Turnieju udzieli danemu podmiotowi ostrzeżenia, zaś w przypadku powtórnego wykroczenia Sędziowska przyzna odpowiednią ilość punktów karnych.
7. Etycznie niestosownym jest wykorzystywanie, dla potrzeb budowy własnej prezentacji, rozwiązań choreograficznych zaprezentowanych wcześniej przez inne podmioty.
 - 7.a. W przypadku stwierdzenia plagiatu Sędzia Główny ma możliwość dyskwalifikacji podmiotu.
 - 7.b. Dopuszcza się możliwość zweryfikowania plagiatu przy pomocy materiałów video.
 - 7.c. Za plagiat uważa się sytuację, w której powyżej 50% choreografii jest skopiowane.

Niedopuszczalne jest powielanie choreografii powyżej 20 sekund w jednym ciągu lub wyrwanych sekwencji.
8. **Niedozwolone** jest prezentowanie przez ten sam zespół tych samych choreografii dłużej niż przez jeden sezon licząc od daty ostatnich Mistrzostw Kraju.
 - 8.a. W przypadku stwierdzenia prezentowania przez ten sam zespół tej samej, całej choreografii dłużej niż przez jeden sezon Sędzia Główny ma możliwość dyskwalifikacji zespołu
 - 8.b. Dopuszcza się możliwość weryfikacji choreografii przy pomocy materiałów video.

ELEMENTY AKROBATYCZNE, PARTNEROWANIA ORAZ

PODNOSENIA W CHOREOGRAFIACH

CHEER FREESTYLE POM:

A. Elementy wykonywane przez pojedyncze osoby:

Tumbling jest dozwolony (nieobowiązkowy) z poniższymi ograniczeniami:

1. Elementy "odwrócone" (inverted):
 - a) non-airborne inverted skills są dozwolone (np. stanie na głowie);
 - b) airborne inverted skills zawierające podparcie na rękach są niedozwolone, jeżeli trzymamy w ręku pompony i/lub fragmenty materiału/stroju;
 - c) airborne inverted skills zawierające podparcie na rękach, które lądują w perpendicular inversion lub shoulder inversion są dozwolone, o ile zawodnik nie trzyma pomponów i/lub fragmenty materiału/stroju w rękach.
2. Elementy zawierające rotację bioder ponad głowę:
 - a) te zawierające wsparcie na rękach mogą być wykonane, gdy dłonie wspierające ciężar ciała są wolne od wszelkiego materiału. (Wyjątek stanowią przewroty w przód i w tył, które można wykonać z pomponami);
 - b) non airborne skills – elementy, w których zawodnik ma stały kontakt z podłogą są **dozwolone**;
 - c) elementy akrobatyczne, gdzie zawodnik ma stały kontakt z parkietem są **dozwolone**, jednak zawodnik może wykonać kombinację zawierającą **maksymalnie dwa** takie elementy pod rząd;
 - d) elementy akrobatyczne bez kontaktu z parkietem są **dozwolone**, jeżeli spełniają następujące kryteria:
 - zawierają nie więcej niż 1 twist,
 - nie mogą być połączone z kolejnymi elementami akrobatycznymi zawierającymi rotację bioder ponad głowę bez podparcia na rękach,
 - są ograniczone do **maksymalnie dwóch** następujących po sobie elementów, zawierających rotację bioder ponad głowę.
3. Elementy akrobatyczne ponad i pod inną osobą są **niedozwolone** - to dotyczy elementów, w których u obu osób wykonujących element biodra przechodzą ponad głowę (np. jedna osoba wykonuje stanie na rękach w rozkroku, a druga wykonuje salto nad nią).
4. Upadek na jakąkolwiek część ciała inną niż ręka/ręce lub stopa/stopy jest **niedozwolony** (wyjątek: jedynie upadki na bark, plecy lub pośladki są **dozwolone** o ile wysokość danego elementu nie przekroczy wysokości bioder zawodnika).

5. Lądowanie w podporze przodem jest **niedozwolone** po skoku, w którym zawodnik wykonał przemach nóg od przodu do tyłu podczas gdy trzyma w rękach pompony i/lub fragmenty materiału/stroju.

B. Elementy wykonywane w parach lub w grupie:

Podnoszenia i partnerowania - elementy, gdzie jeden zawodnik jest podnoszony z powierzchni parkietu przez jednego lub kilku zawodników i "odstawiany" na parkiet (podnoszenia) lub elementy, w których dwójka zawodników podpira się o siebie (partnerowania) nie są obowiązkowe, ale **dozwolone** zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Przynajmniej 1 osoba „wspierająca” musi pozostać w bezpośrednim kontakcie z parkietem gdy wysokość elementu „wykonującego zawodnika” przekroczy poziom barków.
2. Przynajmniej 1 osoba „wspierająca” musi pozostać w kontakcie z osobą wykonującą element przez cały czas trwania elementu, jeżeli dzieje się on powyżej wysokości głowy.

Wyjątek: Osoba "wspierająca" drugą osobę może wypuścić tą osobę (zawodnik jest w powietrzu i bez kontaktu z drugim) na każdej wysokości gdy:

- a) zawodnik wykonujący element nie przejdzie przez pozycję odwróconą po wypuszczeniu;
 - b) zawodnik wykonujący element jest wyłapywany lub wspierany przez jedną lub więcej osób, aż do momentu wylądowania na parkiecie;
 - c) zawodnik wykonujący element nie jest wyłapywany do "prone position";
 - d) każda osoba wspierająca musi mieć wolne ręce na czas wykonywania/trwania elementu, aby móc w razie potrzeby wesprzeć/złapać/wypuścić osobę wspieraną.
3. Rotacja bioder ponad głową u zawodnika podnoszonego jest **dozwolona**, gdy minimum 1 osoba "wspierająca" utrzymuje kontakt z zawodnikiem w powietrzu do momentu jego lądowania na parkiecie lub powrotu do pozycji pionowej.
 4. Vertical inversion – element, w którym zawodnik ma odwróconą pozycję i opiera swój ciężar ciała na "wspierającym" poprzez zatrzymanie lub zmianę pędu, jest **dozwolone** pod warunkiem:
 - a) Minimum 1 osoba "wspierająca" utrzymuje kontakt z osobą wykonującą element do czasu jego wylądowania na parkiecie lub powrotu do pozycji pionowej.
 - b) Gdy wysokość ramion osoby wykonującej element sięgnie wysokości ramion "wspierającego" musi być minimum 1 dodatkowa osoba nieobciążona ciężarem ciała osoby wykonującej element, która będzie pełnić rolę spottera. (Wyjaśnienie: jeżeli są trzy osoby wspierające, dodatkowy spotter nie jest wymagany).

C. Zejścia do poziomu parkietu wykonywane w parach lub w grupie

1. Zawodnik może wykonywać skoki cheer, skoki taneczne oraz odpychać się od osoby "wspierającej" pod warunkiem:
 - a) dany element w najwyższym punkcie nie unosi bioder zawodnika ponad poziom jego głowy;
 - b) zawodnik wykonujący element nie może przejść do "prone position" lub "inverted position" po wypuszczeniu przez osobę wspierającą.
2. Osoba „wspierająca” może wyrzucić zawodnika jeżeli:
 - a) dany element w najwyższym punkcie nie unosi bioder zawodnika ponad poziom jego głowy;
 - b) zawodnik wykonujący element nie może być w pozycji „inverted position” lub „supine position” (pozycji, gdy plecy są skierowane w stronę ziemi) w momencie wypuszczania przez osobę wspierającą;
 - c) zawodnik wykonujący element nie może przejść do "prone position" lub "inverted position" po wypuszczeniu przez osobę wspierającą.

CHEER HIP HOP:

A. Elementy wykonywane przez pojedyncze osoby:

Tumbling jest dozwolony, (nieobowiązkowy) z poniższymi ograniczeniami:

1. Elementy „odwrócone” (inverted):
 - a) non-airborne inverted skills są dozwolone (np. stanie na rękach, freezy);
 - b) airborne inverted skills zawierające podparcie na rękach są niedozwolone, jeżeli trzymamy fragmenty materiału/stroju;
 - c) airborne inverted skills zawierające wsparcie na rękach, po których ląduje się w prostopadłej inwersji lub shoulder inversion są **dozwolone** o ile zawodnik nie trzyma w rękach fragmentów materiału/stroju (np. używanych w choreografii).
2. Elementy zawierające rotację bioder ponad głowę:
 - a) zawierające wsparcie na rękach mogą być wykonane, gdy dłonie wspierające ciężar ciała są wolne od wszelkiego materiału (wyjątek: przewroty w przód i w tył);
 - b) non airborne skills – Elementy, w których zawodnik ma stały kontakt z podłogą są **dozwolone**;
 - c) akrobatyczne, gdzie zawodnik ma stały kontakt z parkietem są **dozwolone**, jednak zawodnik może wykonać kombinację zawierającą **maksymalnie dwa** takie elementy pod rząd;
 - d) akrobatyczne bez kontaktu z parkietem są **dozwolone** jeżeli spełniają następujące kryteria:
 - 1) zawierają nie więcej niż 1 twist,
 - 2) nie mogą być połączone z kolejnymi elementami akrobatycznymi zawierającymi rotację bioder ponad głowę bez podparcia,

- 3) są ograniczone do **maksymalnie dwóch** następujących po sobie elementów, zawierających rotację bioder ponad głowę.
3. Elementy akrobatyczne ponad i pod inną osobą są **niedozwolone** - to dotyczy elementów, w których u obu osób wykonujących element biodra przechodzą ponad głowę (np. jedna osoba wykonuje stanie na rękach w rozkroku, a druga wykonuje salto nad nią).
4. Upadek na jakąkolwiek część ciała inną niż ręka/ręce lub stopa/stopy jest **niedozwolony** (wyjątek: jedynie upadki na bark, plecy lub pośladki są **dozwolone** o ile wysokość danego elementu nie przekroczy wysokości bioder zawodnika).
5. Lądowanie w podporze przodem jest **niedozwolone** po skoku, w którym zawodnik wykonał przemach nóg od przodu do tyłu podczas gdy trzyma w rękach fragmenty materiału/stroju.

B. Elementy wykonywane w parach lub w grupie:

Podnoszenia i partnerowania - elementy, gdzie jeden zawodnik jest podnoszony z powierzchni parkietu przez jednego lub kilku zawodników i "odstawiany" na parkiet (podnoszenia) lub elementy, w których dwójka zawodników podpira się o siebie (partnerowania) nie są obowiązkowe, ale **dozwolone** zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Przynajmniej 1 osoba „wspierająca” musi pozostać w bezpośrednim kontakcie z parkietem, gdy wysokość elementu „wykonującego zawodnika” przekroczy poziom barków.
2. Przynajmniej 1 osoba „wspierająca” musi pozostać w kontakcie z osobą wykonującą element przez cały czas jego trwania, jeżeli element dzieje się powyżej wysokości głowy.

Wyjątek: Osoba "wspierająca" drugą osobę może wypuścić tą osobę (zawodnik jest w powietrzu i bez kontaktu z drugim) w każdym momencie, gdy:

- a) zawodnik wykonujący element nie przejdzie przez pozycję odwróconą, po wypuszczeniu;
 - b) zawodnik wykonujący element jest złapany lub wspierany przez jedną lub więcej osób, aż do momentu wylądowania na parkiecie;
 - c) zawodnik wykonujący element nie jest wylapywany do "prone position";
 - d) każdy wspierający zawodnik musi mieć ręce wolne na czas wykonania elementu by móc wspierać/łapać/wypuszczać w razie potrzeby.
4. Rotacja bioder ponad głowę u zawodnika podnoszonego jest **dozwolona**, gdy minimum 1 osoba "wspierająca" utrzymuje kontakt z zawodnikiem w powietrzu do momentu jego lądowania na parkiecie lub powrotu do pozycji pionowej.
4. Vertical inversion – element, w którym zawodnik ma odwróconą pozycję i opiera swój ciężar ciała na "wspierającym" poprzez zatrzymanie lub zmianę pędu jest **dozwolone** pod warunkiem:
- a) Minimum 1 osoba "wspierająca" utrzymuje kontakt z osobą wykonującą element do czasu jego wylądowania na parkiecie lub powrotu do pionowej pozycji.

- b) Gdy wysokość ramion osoby wykonującej element sięgnie wysokości ramion „wspierającego”, musi być minimum 1 dodatkowa osoba nieobciążona ciężarem ciała osoby wykonującej element, która będzie pełnić rolę spottera. (Wyjaśnienie: jeżeli są trzy osoby wspierające, dodatkowy spotter nie jest wymagany).

C. Zejścia do poziomu parkietu wykonywane w parach lub w grupie:

(Wyjaśnienie: mogą być asystowane, ale nie muszą):

1. Zawodnik może wykonywać skoki cheer, skoki taneczne oraz odpychać się od osoby "wspierającej" pod warunkiem:
 - a) przynajmniej jedna część ciała osoby wykonującej element jest na poziomie lub poniżej poziomu głowy w najwyższym punkcie danego elementu;
 - b) zawodnik wykonujący element nie może przejść do „prone position” lub „inverted position” po wypuszczeniu przez osobę wspierającą.
2. Osoba wspierająca może wyrzucić zawodnika jeżeli:
 - a) przynajmniej jedna część ciała osoby wykonującej element jest na poziomie lub poniżej poziomu głowy w najwyższym punkcie danego elementu;
 - b) zawodnik wykonujący element może być w pozycji „supine” lub „inverted” w momencie wypuszczenia, jednak musi wylądować na swoich stopach/stopie;
 - c) zawodnik wykonujący element nie może przejść do "inverted position" po wypuszczeniu przez osobę wspierającą.

CHEER JAZZ:

A. Elementy wykonywane przez pojedyncze osoby:

Tumbling jest dozwolony, (nieobowiązkowy) z poniższymi ograniczeniami:

1. Elementy "odwrócone" (inverted):
 - a) Non-airborne inverted skills są dozwolone (np. stanie na głowie);
 - b) Airborne inverted skills zawierające podparcie na rękach są niedozwolone, jeżeli trzymamy w ręku fragmenty materiału/stroju;
 - c) Airborne inverted skills zawierające podparcie na rękach, które lądują w perpendicular inversion lub shoulder inversion są dozwolone o ile zawodnik nie trzyma fragmenty materiału/stroju.
3. Elementy zawierające rotację bioder ponad głową:

- a) Te zawierające wsparcie na rękach mogą być wykonane, gdy dłonie wspierające ciężar ciała są wolne od wszelkiego materiału. (Wyjątek stanowią przewroty w przód i w tył, które można wykonać z materiałem w ręku);
 - b) Non airborne skills – elementy, w których zawodnik ma stały kontakt z podłogą są **dozwolone**;
 - c) Elementy akrobatyczne, gdzie zawodnik ma stały kontakt z parkietem są **dozwolone**, jednak zawodnik może wykonać kombinację zawierającą **maksymalnie dwa** takie elementy pod rząd;
 - d) Elementy akrobatyczne bez kontaktu z parkietem są **dozwolone**, jeżeli spełniają następujące kryteria:
 - zawierają nie więcej niż 1 twist,
 - nie mogą być połączone z kolejnymi elementami akrobatycznymi zawierającymi rotację bioder ponad głowę bez podparcia na rękach,
 - są ograniczone do **maksymalnie dwóch** następujących po sobie elementów, zawierających rotację bioder ponad głowę.
3. Elementy akrobatyczne ponad i pod inną osobą są **niedozwolone** - to dotyczy elementów, w których u obu osób wykonujących element biodra przechodzą ponad głowę (np. jedna osoba wykonuje stanie na rękach w rozkroku, a druga wykonuje salto nad nią).
4. Tylko upadki (airborne) na bark, plecy lub pośladki są dozwolone o ile wysokość danego elementu nie przekroczy wysokości bioder (upadek na kolana, uda, klatkę piersiową lub głowę są zabronione).
5. Lądowanie w podporze przodem jest **niedozwolone** po skoku, w którym zawodnik wykonał przemach nóg od przodu do tyłu podczas gdy trzyma w rękach fragmenty materiału/stroju.

B. Elementy wykonywane w parach lub w grupie

Podnoszenia i partnerowania - elementy, gdzie jeden zawodnik jest podnoszony z powierzchni parkietu przez jednego lub kilku zawodników i "odstawiany" na parkiet (podnoszenia) lub elementy, w których dwójka zawodników podpira się o siebie (partnerowania) nie są obowiązkowe, ale **dozwolone** zgodnie z poniższymi zasadami:

- 1. Przynajmniej 1 osoba „wspierająca” musi pozostać w bezpośrednim kontakcie z parkietem, gdy wysokość elementu „wykonującego zawodnika” przekroczy poziom barków.
- 2. Przynajmniej 1 osoba „wspierająca” musi pozostać w kontakcie z osobą wykonującą element przez cały czas jego trwania, jeżeli element dzieje się powyżej wysokości głowy.

Wyjątek: Osoba "wspierająca" drugą osobę może wypuścić tą osobę (zawodnik jest w powietrzu i bez kontaktu z drugim) w każdym momencie, gdy:

- a) zawodnika wykonującego element nie przejdzie przez pozycję odwróconą, po wypuszczeniu;

- b) zawodnik wykonujący element jest złapany lub wspierany przez jedną lub więcej osób, aż do momentu wylądowania na parkiecie osoby wykonującej element;
 - c) zawodnik wykonujący element nie jest wylapywany do "prone position";
 - d) każdy wspierający zawodnik musi mieć ręce wolne na czas wykonania elementu by móc wspierać/łapać/wypuszczać w razie potrzeby.
3. Rotacja bioder ponad głową u zawodnika podnoszonego jest dozwolona, gdy minimum 1 osoba "wspierająca" utrzymuje kontakt z zawodnikiem w powietrzu, do momentu jego lądowania na parkiecie lub powrotu do pozycji pionowej.
4. Vertical inversion – element, w którym zawodnik ma odwróconą pozycję i opiera swój ciężar ciała na "wspierającym" poprzez zatrzymanie lub zmianę pędu jest **dozwolone** pod warunkiem:
- a) minimum 1 osoba "wspierająca" utrzymuje kontakt z osobą wykonującą element do czasu jego wylądowania na parkiecie lub powrotu do pozycji pionowej;
 - b) gdy wysokość ramion osoby wykonującej element sięgnie wysokości ramion "wspierającego" musi być dodatkowa osoba, nieobciążona ciężarem ciała osoby wykonującej element, która będzie pełnić rolę spottera. (Wyjaśnienie: jeżeli są trzy osoby wspierające, dodatkowy spotter nie jest wymagany).

C. Zejścia z powietrza na parkiet wykonywane w parach lub w grupie:

(Wyjaśnienie: może być asystowane ale nie musi):

1. Zawodnik wykonujący element może skoczyć, stanąć lub odepchnąć się od osoby wspierającej, jeżeli:
- a) przynajmniej jedna część ciała osoby wykonującej element jest na poziomie lub poniżej poziomu głowy w najwyższym punkcie danego elementu;
 - b) zawodnik wykonujący element nie przejdzie, w trakcie jego wykonywania, przez „prone position” lub „inverted position”, będąc w powietrzu.
2. Osoba wspierająca może wyrzucić drugiego zawodnika w powietrze, jeżeli:
- a) przynajmniej jedna część ciała osoby wykonującej element jest na poziomie lub poniżej poziomu głowy w najwyższym punkcie danego elementu;
 - b) zawodnik wykonujący element może przejść przez pozycję "supine" (plecami zwróconymi do ziemi) lub „inverted” w momencie wyrzucania, ale musi wylądować na nodze/nogach;
 - c) zawodnik wykonujący element nie przejdzie w trakcie jego wykonywania przez „inverted position” będąc w powietrzu.

- Za wykonanie w prezentacjach choreograficznych elementów zabronionych zespół otrzymuje minus 5 punktów karnych od każdego sędziego.
- **Niedozwolone** jest prezentowanie choreografii, w których członkowie zespołu opuszczają i powracają na parkiet.

PUNKTY KARNE

1. W rundzie finałowej turnieju sędziowie zobowiązani są do przyznawania ujemnych punktów karnych za poszczególne komponenty (niezgodności z przepisami):

- | | |
|---|---------------------------------|
| - wykorzystanie w prezentacji muzyki zawierającej lokowanie produktu/firmy, stanowiącej plagiat | -15 punktów od każdego sędziego |
| - wykonanie elementu zabronionego w przepisach lub nieprzepisowa muzyka | -5 punktów od każdego sędziego |
| <i>(dotyczy również Rozdziału I, Pkt „Ubiór uczestników i choreografia” ppkt H1, H4)</i> | |
| - przekroczenie czasu trwania prezentacji choreograficznej od 5 do 10 sekund | -1 punkt od każdego sędziego |
| - przekroczenie czasu trwania prezentacji choreograficznej powyżej 11 sekund | -3 punkty od każdego sędziego |

2. Sędzia Główny na wniosek Komisji Sędziowskiej ma prawo do upomnienia podmiotu.

3. Dodatkowo Sędzia Główny jest zobowiązany do udzielenia dyskwalifikacji za:

- nieprzestrzeganie powyższych przepisów
- nieprzepisowe stroje
- zdejmowanie stroju podczas prezentacji choreograficznej
- niesportowe zachowanie (szeroko pojęte)
- nieprzepisową liczebność zespołu
- zmiany stroju w trakcie trwania turnieju

ZASADY UDZIAŁU W MISTRZOSTWACH EUROPY

1. Zasady udziału w Mistrzostwach Europy ECU określa porozumienie między organizacjami partnerskimi (PSCh, PFT, PZSC).
2. W skład Reprezentacji Polski na Mistrzostwa Europy wchodzi podmioty w kategorii wiekowej Youth, Junior i Senior w dywizjach i konkurencjach rozgrywanych na Mistrzostwach Europy.

ZASADY UDZIAŁU W MISTRZOSTWACH ŚWIATA

1. Zasady udziału w Mistrzostwach Świata ICU określa porozumienie między organizacjami partnerskimi (PSCh, PFT, PZSC).
2. W skład Reprezentacji Polski na Mistrzostwa Świata wchodzi podmioty w kategorii wiekowej Youth, Junior i Senior w dywizjach i konkurencjach rozgrywanych na Mistrzostwach Świata.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Sprawy nie ujęte niniejszymi Przepisami Turniejowymi każdorazowo w trakcie turnieju rozstrzyga Sędzia Główny Turnieju.
2. Uzupełnieniem niniejszych Przepisów są Przepisy Sędziowskie i stosowne uchwały Zarządu Głównego Polskiego Stowarzyszenia Cheerleaders.
3. Niniejsze zmodyfikowane Przepisy Turniejowe dywizji Performance cheer:
 - 3.a. zostały zatwierdzone przez Walne Zgromadzenie Członków Polskiego Stowarzyszenia Cheerleaders na posiedzeniu w dniu 20.11.2022 r.
 - 3.b. wchodzi w życie z dniem 01.01.2023 r.

III.PERFORMANCE CHEER

SŁOWNIK

Airborne/Aerial skills - wszystkie elementy w powietrzu, w których zawodnik nie ma kontaktu z podłogą ani z innymi zawodnikami.

Airborne drops - gdy zawodnik jest w powietrzu i powraca na parkiet (ląduje).

Airborne hip over head rotation - element akrobatyczny, w którym biodra przechodzą ponad głowę i podczas którego nie mamy kontaktu z podłogą (np. rundak, salto w tył).

Dive roll - przewrót w przód w powietrzu po wybiciu z parkietu (zawiera fazę lotu).

Inverted position - pozycja odwrócona, czyli gdy ramiona zawodnika są poniżej jego talii i przynajmniej w stopa jest powyżej jego głowy.

Partnerowania - elementy, w których dwójka zawodników podpira się o siebie tak, że jeden z zawodników dźwiga min 50 % wagi drugiego zawodnika

Perpendicular Inversion (wykonywana przez pojedynczych zawodników) - pozycja odwrócona, w której głowa, kark i ramiona zawodnika są w pozycji prostopadłej do parkietu, pod kątem 90 stopni.

Podnoszenia - elementy, w których jeden zawodnik jest podnoszony z powierzchni parkietu przez jednego lub kilku zawodników i "odstawiany" na parkiet.

Prone position - pozycja, w której zawodnik jest skierowany przodem do podłogi, a plecami do sufitu.

Shoulder Inversion (wykonana przez pojedynczych zawodników) - pozycja, w której barki zawodnika/górna część pleców są w kontakcie z parkietem oraz talia zawodnika, biodra i stopy są wyżej niż jego głowa i ramiona.

Supine position - pozycja, w której zawodnik jest skierowany plecami do podłogi, a przodem do sufitu.

Tumbling - w dywizjach tanecznych tumbling rozumiany jest jako zbiór umiejętności akrobatycznych lub gimnastycznych, wykonywanych przez pojedynczych zawodników bez kontaktu, asysty czy wsparcia innych. Elementy te zaczynają się i kończą na powierzchni parkietu. (UWAGA - nie muszą one zawierać rotacji bioder ponad głową).

Wyrzuty - w dywizjach tanecznych jest to ruch, gdy osoba wspierająca (nie grupa osób) wyrzuca drugiego zawodnika w powietrze w celu zwiększenia jego wysokości w powietrzu.

Vertical inversion (wykonywana w grupach lub parach) - pozycja, w której osoba wykonującą element jest "odwrócona" i dźwiga swój ciężar ciała na osobie wspierającej, wykonując zatrzymanie lub zmianę pędu (np. przerzut bokiem na udach partnera).

IV. POM DANCE



KONKURENCJE

1. W dywizji Pom Dance wyróżnia się następujące konkurencje:

1.a. POM DANCE LEVEL ELITE

CHARAKTERYSTYKA KONKURENCJI:

Pompony muszą być używane bez przerw przez min 50% czasu trwania prezentacji choreograficznej. W choreografii można wykorzystać temat przewodni (muzyka, choreografia oraz stroje). Ważne jest odpowiednie wykorzystanie arm motion, synchronizacja zespołu, efekty wizualne oraz użycie różnych technik tanecznych, pamiętając, by były to style energiczne i żywe. Ruchy zawodników powinny być bardzo dokładne, ostre i "czyste".

Choreografia musi być energiczna, bogata w arm motion charakterystyczne dla cheerleadingu i ciekawa dla widza.

1.b. POM DANCE LEVEL PREMIER

CHARAKTERYSTYKA KONKURENCJI:

Pompony muszą być używane bez przerw przez min 50% czasu trwania prezentacji choreograficznej. Obowiązkowymi elementami dla prezentacji choreograficznej w tej konkurencji jest temat przewodni (muzyka, choreografia oraz stroje) oraz arm motion. Ważna jest synchronizacja zespołu, efekty wizualne oraz użycie różnych technik tanecznych, pamiętając, by były to style energiczne i żywe. Ruchy zawodników powinny być bardzo dokładne, ostre i "czyste".

Choreografia musi być bogata w elementy pasujące do tematu przewodniego, energiczna, wykorzystująca arm motion charakterystyczne dla cheerleadingu i ciekawa dla widza.

Trener zgłaszając zespół do rywalizacji zobowiązany jest podać tytuł choreografii na karcie zgłoszeniowej.

2. Trener zgłaszając listę zawodniczą na dany sezon decyduje, w jakiej konkurencji podmiot będzie startował.
3. W przypadku, gdy zespół z konkurencji Level Elite znalazł się 2 razy z rzędu na pozycji medalowej Mistrzostw Polski lub 4 razy uzyskał miejsce medalowe na turniejach rangi Grand Prix Polski zobowiązany jest awansować do konkurencji Level Premier z dniem 1 stycznia następnego roku kalendarzowego.
4. Zespół startujący w konkurencji Pom Dance Level Elite może na każdym etapie rywalizacji dobrowolnie przejść do Level Premier, zgłaszając na liście zawodniczej stosowną zmianę.
5. Zespół z rywalizacji Level Premier nie może dobrowolnie zmienić konkurencji na Level Elite. Możliwość przejścia z Level Premier do Level Elite występuje w przypadku zmiany 60% składu zespołu. **Zmiana kategorii wiekowej nie upoważnia do zmiany konkurencji z Premier na Elite.**

KATEGORIE WIEKOWE

1. W celu stworzenia poprawnych podstaw organizowania uczciwej rywalizacji sportowej podmiotów i biorąc pod uwagę takie aspekty, jak:
 - rozwój fizyczny tancerzy
 - ich rozwój psychomotoryczny
 - stopień psychicznego przygotowania do funkcjonowania w społeczności, wprowadza się podział na kategorie wiekowe
2. Wyróżnia się niżej wymienione kategorie wiekowe:

	Od 2023	Roczniki	Od 2024*
Dzieci	Do 9 lat	2014 i później	Do 8 lat
Junior Młodszy	8 – 13 lat	2010 – 2015	8 - 13 lat
Youth	12 – 15 lat	2008 - 2011	12 – 15 lat
Junior	14 – 19 lat	2004 - 2009	15 – 19 lat
Senior	16 - 30	1993 - 2007	16 - 30
Masters	30+	1993 i wcześniej	30 +

*od 2024 zgonie z ECU/ICU

3. O przynależności do danej kategorii wiekowej decyduje rok urodzenia zawodnika.

LICZEBNOŚĆ ZESPOŁU/DUETU

1. W skład duetu wchodzi **2 zawodników** czynnie wykonujących prezentowany układ taneczny, **max 1 zawodnik rezerwowy** oraz **max 2 trenerów/opiekunów**.
2. W skład zespołu wchodzi **od 6 do 24 zawodników** czynnie wykonujących prezentowany układ taneczny, **max 5 zawodników rezerwowych** oraz **5 trenerów/opiekunów**.

UKŁADY TANECZNE

1. Prezentacją taneczną jest każdy publiczny występ podmiotu, w trakcie którego prezentowana jest choreografia zawierająca elementy wykonywane do wybranej muzyki.
2. Czas trwania choreografii liczony jest od pierwszej słyszalnej nuty utworu muzycznego do końca brzmienia ostatniej nuty bądź do momentu, gdy wszyscy członkowie podmiotu przyjmą nieruchomą postawę świadczącą o zakończeniu prezentacji tanecznej.
3. Każdy zespół zamierzający przystąpić do krajowego współzawodnictwa turniejowego zobowiązany jest do przygotowania choreografii o czasie trwania **max dwie minuty i piętnaście sekund (2:15)**.
4. Każdy duet zamierzający przystąpić do krajowego współzawodnictwa turniejowego zobowiązany jest do przygotowania choreografii o czasie trwania **max jedna minuta i trzydzieści sekund (1:30)**.
5. Każdorazowo pomiar czasu trwania choreografii dokonywany jest przez Sędziego Technicznego Turnieju.
6. W przypadku stwierdzenia faktu przekroczenia czasu trwania choreografii Sędzia Główny Turnieju udzieli danemu podmiotowi ostrzeżenia, zaś w przypadku powtórnego wykroczenia Komisja Sędziowska przyzna odpowiednią ilość punktów karnych.
7. Etycznie niestosownym jest wykorzystywanie, dla potrzeb budowy własnej prezentacji, rozwiązań choreograficznych zaprezentowanych wcześniej przez inne podmioty.
 - 7.a. W przypadku stwierdzenia plagiatu Sędzia Główny ma możliwość dyskwalifikacji podmiotu.
 - 7.b. Dopuszcza się możliwość zweryfikowania plagiatu posługując się materiałami video.
 - 7.c. Za plagiat uważa się sytuację, w której powyżej 50 % choreografii jest skopiowana. Niedopuszczalne jest powielanie choreografii powyżej 20 sekund w jednym ciągu lub wyrwanych sekwencji.
8. **Niedozwolone** jest prezentowanie przez ten sam zespół tych samych choreografii dłużej niż przez jeden sezon licząc od daty ostatnich Mistrzostw kraju.
 - 8.a. W przypadku stwierdzenia prezentowania przez ten sam zespół tej samej, całej choreografii dłużej niż przez jeden sezon, Sędzia Główny ma możliwość dyskwalifikacji zespołu.
 - 8.b. Dopuszcza się możliwość zweryfikowania posługując się materiałami video.
9. **Niedozwolone** jest stosowanie wiwatowania (chant), skandowania, popisów kaskaderskich, elementów gimnastyki akrobatycznej oraz piramid.
10. **Niedozwolone** jest prezentowanie układów aerobikowych.

11. **Niedozwolone** jest prezentowanie choreografii, w których członkowie zespołu opuszczają i powracają na parkiet.
12. Wykonując w choreografii podparcia całego ciężaru ciała na rękach, muszą być one wolne od pomponów/materiału. Wyjątek stanowią podparcia części ciężaru ciała obiema rękami, w trakcie których zawodnik jedną rękę musi mieć wolną od pomponów. W przypadku podparć na jednej ręce pompony nie mogą znajdować się w ręce podpierającej. W kategoriach Senior i Masters, wykonując partnerowania oraz podnoszenia, ręce muszą być wolne od pomponów, gdy dźwigamy ciężar ciała (swoją lub innego zawodnika).
13. Podmioty w układzie choreograficznym w dywizji Pom Dance **ELITE** (Dzieci, Junior Młodszy, Youth, Junior, Senior, Masters) mogą prezentować elementy:
- podnoszenia/partnerowania taneczne dozwolone są jedynie w kategorii Seniorów i Masters (podnoszenia/partnerowania te nie mogą zawierać: rotacji bioder ponad głowę zawodnika, poziomek, szpagatów, skoku 'dookoła świata')
 - przewroty w przód i w tył z pozycji niskich (z przysiadu niskiego lub siadu – dozwolone wykonanie z pomponami)
 - przewrót w tył przez BARK oraz boczne przetaczania
 - pojedyncze piruety
 - skoki typowe dla cheerleadingu [jedynie approach jump (ołówek) i/lub star jump (gwiazdka) i/lub tuck (kruk)]
 - wysokie wymachy
 - wejście i zejście ze stania na rękach bez fazy stania na rękach (bez pomponów)
- 12.a. W/w elementy mogą być wykonywane przez cały zespół/duet.
- 12.b. **Zabronione jest wykonywanie:**
- wiwatowanie (chant), skandowania, popisów kaskaderskich, elementów gimnastyki akrobatycznej oraz piramid.
 - przerzuty bokiem, mostki, stania na rękach oraz wszystkie zaawansowane, akrobatyczne elementy
 - szpagatów
 - skoków tanecznych (zawierających szpagat w powietrzu, zawierających ponad szpagat, jak firebird oraz skoku tilt)
 - trudniejszych skoków cheer niż wymienione powyżej (np. herkie, toe touch) - podwójnych piruetów, etc..
13. Podmioty w układzie choreograficznym w dywizji Pom Dance (Dzieci, Junior Młodszy, Youth, Junior, Senior, Masters) mogą prezentować elementy:

- podnoszenia/partnerowania taneczne dozwolone są jedynie w kategorii Seniorów i i Masters (nie mogą zawierać: rotacji bioder ponad głowę zawodnika, poziomek ani szpagatów)
- przewroty w przód i w tył z pozycji niskich (z przysiadu niskiego lub siadu – dozwolone wykonanie z pomponami)
- przewrót w tył przez BARK oraz boczne przetaczania
- podwójne piruety
- skoki typowe dla cheerleadingu [jedynie approach jump (ołówek) i/lub star jump (gwiazdka) i/lub tuck (kruk), herkie (pistolet) lub hurdle (płotkarski)]
- wysokie wymachy
- wejście i zejście ze stania na rękach bez fazy stania na rękach (bez pomponów)

13.a. W/w elementy mogą być wykonywane przez cały zespół/duet.

13.b. Zabronione jest wykonywanie:

- wiwatowanie (chant), skandowania, popisów kaskaderskich, elementów gimnastyki akrobatycznej oraz piramid
- przerzuty bokiem, mostki, stania na rękach oraz wszystkie zaawansowane, akrobatyczne elementy
- szpagatów
- skoków tanecznych (zawierających szpagat w powietrzu, zawierających ponad szpagat jak Firebird oraz skoku tilt)
- trudniejszych skoków cheer niż wymienione powyżej /np. toe touch, pike/
- potrójnych piruetów etc.

PUNKTY KARNE

1. W rundzie finałowej turnieju sędziowie zobowiązani są do przyznawania ujemnych punktów karnych za poszczególne komponenty (niezgodności z przepisami):

- | | |
|---|---------------------------------|
| - wykorzystanie w prezentacji muzyki zawierającej lokowanie produktu/firmy, stanowiącej plagiat | -15 punktów od każdego sędziego |
| - wykonanie elementu zabronionego w przepisach lub nieprzepisowa muzyka | -5 punktów od każdego sędziego |
| <i>(dotyczy również Rozdziału I, Pkt „Ubiór uczestników i choreografia” ppkt H1, H4)</i> | |
| - przekroczenie czasu trwania prezentacji choreograficznej od 5 do 10 sekund | -1 punkt od każdego sędziego |
| - przekroczenie czasu trwania prezentacji choreograficznej powyżej 11 sekund | -3 punkty od każdego sędziego |

2. Sędzia Główny na wniosek Komisji Sędziowskiej ma prawo do upomnienia podmiotu.
3. Dodatkowo Sędzia Główny jest zobowiązany do udzielenia dyskwalifikacji za:
 - nieprzestrzegania powyższych przepisów
 - nieprzepisowe stroje
 - zdejmowanie stroju podczas prezentacji choreograficznej
 - niesportowe zachowanie (szeroko pojęte)
 - nieprzepisową liczebność zespołu
 - zmiany stroju w trakcie trwania turnieju

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Sprawy nie ujęte niniejszymi Przepisami Turniejowymi każdorazowo w trakcie turnieju rozstrzyga Sędzia Główny Turnieju.
2. Uzupełnieniem niniejszych Przepisów są Przepisy Sędziowskie i stosowne uchwały Zarządu Głównego Polskiego Stowarzyszenia Cheerleaders.
3. Niniejsze zmodyfikowane Przepisy Turniejowe – dywizja Pom Dance:
 - 3.a. zostały zatwierdzone przez Walne Zgromadzenie Członków Polskiego Stowarzyszenia Cheerleaders na posiedzeniu w dniu 20.11.2022 r.
 - 3.b. wchodzi w życie z dniem 01.01.2023 r.

V. POM DANCE SŁOWNIK

Approach jump/Straight Jump („Ołówek”) - skok cheer, w którym ciało zawodnika w locie jest w pozycji wyprostowanej, kolana zwrócone w stronę widza, palce obciągnięte. Ręce znajdują się w dowolnej wybranej pozycji arm motion.

Partnerowania - elementy, w których dwójka zawodników podpira się o siebie tak, że jeden z zawodników dźwiga min 50 % wagi drugiego zawodnika

Podnoszenia - elementy, w których jeden zawodnik jest podnoszony z powierzchni parkietu przez jednego lub kilku zawodników i "odstawiany" na parkiet

Star Jump („Gwiazdka”) - skok cheer, w którym ciało zawodnika w locie przyjmuje pozycję X tzn. ręce ustawione są w High V, a stopy na szerokość rąk. Kolana zawodnika muszą być skierowane w stronę widza, biodra zamknięte i palce obciągnięte.

Tuck Jump („Kruk”) - skok cheer, w którym ciało zawodnika w locie przyjmuje pozycję kuczną, tzn. skacząc podciągamy kolana i uda mięśniami brzucha do klatki. Kolana są skierowane do przodu, palce obciągnięte. Ręce znajdują się w wybranej pozycji arm motion.

Herkie Jump („Pistolet”) - skok cheer, w którym w podstawowej wersji jedna noga jest prosta w ustawieniu na wprost ciała (jak przy wymachu), z rękoma ustawionymi w candlestick (na wysokości touch down) zaś druga noga jest zgięta w kolanie i to kolano jest skierowane w podłogę.

Hurdler Jump („Płotkarski”) - skok cheer, w którym w podstawowej wersji jedna noga jest prosta do boku i równoległa do ziemi, zaś druga noga jest zgięta w kolanie (również równoległa do ziemi) i to kolano skierowane jest w stronę widza. Ręce ustawione są w T-motion w podstawowej wersji. Skok ten w powietrzu przypomina siad płotkarski.

VI. CHEER



KONKURENCJE

1. We współzawodnictwie sportowym w dywizji Cheer wprowadza się następujące:
 - 1.a. Cheer All Girl (Dzieci **L1**, Junior Młodszy **L2**, Junior Młodszy **L3**, Youth **L3**, Junior **L4**, Senior **L5**)
 - 1.b. Cheer Coed (mieszany) (Dzieci **L1**, Junior Młodszy **L2**, Junior Młodszy **L3**, Youth **L3**, Junior **L4**, Senior **L5**)
 - 1.c. Group Stunt All Girl (Junior Młodszy **L2**, Junior Młodszy **L3**, Youth **L3**, Junior **L4**, Junior **L5**, Senior **L6**)
 - 1.d. Group Stunt Coed (mieszany) (Junior Młodszy **L2**, Junior Młodszy **L3**, Youth **L3**, Junior **L4**, Junior **L5**, Senior **L6**)
 - 1.e. Partner Stunt (Junior **L5**, Senior **L6**)
 - 1.f. Cheer Solo (dziewczęta i chłopcy) (Dzieci **L1**, Junior Młodszy **L2**, Junior Młodszy **L3**, Youth **L3**, Junior **L4**, Senior **L5**)
2. Uwagi
 - 2.a. Zawodnik z kategorii „Dzieci” startujący w zespole **L1** nie może startować w konkurencji stuntów.
 - 2.b. Zawodnik z kategorii Junior Młodszy startujący w zespole w **L2** może startować w stuntach Junior Młodszy **L2 lub L3**.
 - 2.c. Zawodnik z kategorii Junior Młodszy startujący w zespole w **L3** może startować w stuntach **Junior Młodszy L3 lub Youth L3** (jeżeli jego wiek jest zgodny z kategorią wiekową Junior Młodszy i Youth).
 - 2.d. Zawodnik z kategorii Junior startujący w zespole w **L4** może startować w stuntach **Junior L4 lub L5**.
 - 2.e. Zawodnik z kategorii Senior startujący w zespole w **L5** może startować tylko w stuntach **Senior L6**.

KATEGORIE WIEKOWE

1. W celu stworzenia poprawnych podstaw organizowania uczciwej rywalizacji sportowej podmiotów i biorąc pod uwagę takie aspekty jak:
 - a. rozwój fizyczny tancerzy
 - b. ich rozwój psychomotoryczny

c. stopień psychicznego przygotowania do funkcjonowania w społeczności,
wprowadza się podział na kategorie wiekowe.

2. Wyróżnia się niżej wymienione kategorie wiekowe:

	Od 2023	Roczniki	Od 2024*
Dzieci	Do 9 lat	2014 i później	Do 8 lat
Junior Młodszy	8 – 13 lat	2010 – 2015	8 - 13 lat
Youth	12 – 15 lat	2008-2011	12 – 15 lat
Junior	14 – 19 lat	2004-2009	15 – 19 lat
Senior	16 +	2007 i wcześniej	16+

*od 2024 zgonie z ECU/ICU

2a. W przypadku kwalifikacji na ME i MŚ warunkiem uczestnictwa jest spełnienie warunków podziału na kategorie wiekowe zgodnie z ECU Rules / ICU Rules.

3. O przynależności do danej kategorii wiekowej decyduje rok urodzenia zawodnika.

LICZEBNOŚĆ ZESPOŁU

1. W skład zespołu wchodzi zawodnicy czynnie wykonujący prezentowany układ taneczny.

2. Liczebność zespołu wynosi:

2.a. w konkurencjach Cheer All Girl i Cheer Coed – **od 12 do 24 zawodników, max 5 zawodników rezerwowych i max 5 trenerów/opiekunów,**

2.b. w konkurencjach Group Stunt All Girl i Group Stunt Coed – **4/5 zawodników, max 2 zawodnik rezerwowy i max 2 trenerów/opiekunów,**

2.c. w konkurencji Partner Stunt - **2 zawodników, max 2 zawodnik rezerwowy i max 2 trenerów/opiekunów.**

2.d. w konkurencji Cheer Solo – 1 zawodnik, max 1 trener/opiekun

2.e. W przypadku kwalifikacji na ME i MŚ warunkiem uczestnictwa jest spełnienie warunku liczebności zespołu zgodnie z ECU Rules / ICU Rules.

CZAS TRWANIA PREZENTACJI CHOREOGRAFICZNEJ

1. Czas trwania choreografii liczony jest od pierwszego słyszalnego dźwięku utworu muzycznego lub sygnału głosowego (w konkurencjach Cheer All Girl, Cheer Coed, i Cheer Solo) do końca brzmienia ostatniego dźwięku utworu lub sygnału głosowego (w konkurencjach Cheer All Girl, Cheer Coed i Cheer Solo) bądź do momentu, gdy wszyscy członkowie zespołu przyjmą nieruchomą postawę świadczącą o zakończeniu prezentacji tanecznej.
2. Czas trwania prezentacji wynosi:
 - 2.a. w konkurencjach Cheer All Girl i Cheer Coed całość trwania prezentacji **składa się z 3 części**:
 - a) część Cheer: najlepiej na początku prezentacji choreograficznej (nie na końcu), trwający **min. trzydzieści sekund (0:30)**
 - b) czas pomiędzy częścią Cheer, a częścią muzyczną może wynosić **max. dwadzieścia sekund (0:20)**
 - c) część muzyczna: **max. dwie minuty i piętnaście sekund (2:15)**
 - 2.b. w konkurencjach Group Stunt All Girl i Group Stunt Coed – **max. 60 sekund**
 - 2.c. w konkurencji Partner Stunt - **max. 60 sekund**
 - 2.d. w konkurencji Cheer Solo – max 60 sekund (łącznie część Cheer + część muzyczna)
3. Każdorazowo pomiar czasu trwania choreografii dokonywany jest przez Sędziego Technicznego Turnieju.
4. W przypadku stwierdzenia faktu przekroczenia czasu trwania choreografii Sędzia Główny Turnieju udzieli danemu podmiotowi ostrzeżenia, zaś w przypadku powtórnego wykroczenia Komisja Sędziowska przyzna odpowiednią ilość punktów karnych.

UKŁADY CHOREOGRAFICZNE

1. Prezentacją (układem) choreograficzną jest każdy publiczny występ zespołu, w trakcie którego wykonywana jest choreografia do wybranej muzyki.
2. Etycznie niestosownym jest wykorzystywanie, dla potrzeb budowy własnej prezentacji, rozwiązań choreograficznych zaprezentowanych wcześniej przez inne zespoły, bez wiedzy i zgody twórcy wykorzystywanej choreografii.
 - 2.a. W przypadku stwierdzenia plagiatu Sędzia Główny ma możliwość dyskwalifikacji zespołu.
 - 2.b. Dopuszcza się możliwość zweryfikowania plagiatu posługując się materiałami video.
 - 2.c. Za plagiat uważa się sytuację, w której powyżej 50 % choreografii jest skopiowana.

Niedopuszczalne jest powielanie choreografii powyżej 20 sekund w jednym ciągu lub wyrwanych sekwencji.

3. **Niedozwolone** jest prezentowanie przez ten sam zespół tych samych choreografii dłużej niż przez jeden sezon licząc od daty ostatnich Mistrzostw Kraju.
- 3.a. W przypadku stwierdzenia prezentowania przez ten sam zespół tej samej, całej choreografii dłużej niż przez jeden sezon Sędzia Główny ma możliwość dyskwalifikacji zespołu.
- 3.b. Dopuszcza się możliwość zweryfikowania posługując się materiałami video.
4. Przystępując do oceny choreografii, sędziowie biorą pod uwagę entuzjazm/zapał, z jakim członkowie podmiotu wchodzi na parkiet i z jakim go opuszczają, po zakończeniu występu:
- 4.a. podmioty powinny jak najszybciej wchodzić na parkiet i, po prezentacji, jak najszybciej go opuścić
- 4.b. w przypadku pojawienia się sytuacji, w której część członków podmiotu czynnie wykonuje choreografię, zaś pozostali zawodnicy „statystują” sytuując się na liniach bocznych parkietu, Komisja Sędziowska Turnieju określa liczebność tego zespołu biorąc pod uwagę tylko zawodników, którzy twórczo kreują przebieg oglądanej prezentacji
5. **Niedozwolone** jest prezentowanie choreografii, w których członkowie zespołu opuszczają i powracają na parkiet.
6. **Niedozwolone** jest stosowanie podczas prezentacji urządzeń wspomagających wykonywanie elementów akrobatycznych, jak odskocznie, batuty, itp.
7. W momencie rozpoczęcia układu choreograficznego wszyscy członkowie zespołu, co najmniej jedną częścią ciała, muszą mieć kontakt z podłożem (inną niż włosy).
8. W konkurencjach Cheer All Girl i Cheer Coed (wszystkich kategorii wiekowych) układ choreograficzny powinien zawierać poniższe elementy:
- ☐ cheer (skandowanie)/chant
 - ☐ partner stunt
 - ☐ piramidę
 - ☐ basket toss
 - ☐ tumbling – elementy akrobatyki sportowej
 - ☐ dance i skok cheer (oceniane tylko w zespołach Cheer All Girl)
9. W konkurencjach Group Stunt All Girl i Group Stunt Coed (wszystkich kategorii wiekowych) nie są określone elementy obowiązkowe. Zespoły wykonują dowolnie wybrane stunts i basket tossy, z zachowaniem niniejszych przepisów i charakteru konkurencji.
10. W konkurencjach Group Stunt All Girl i Group Stunt Coed (wszystkich kategorii wiekowych) tumbling może być wykorzystywany tylko przy wejściach i zejściach ze stuntów (nie jako osobne elementy choreografii).
11. W Konkurencji Partner Stunt para damsko-męska wykonuje stunts do muzyki. Zawodniczka może wykorzystywać elementy tumblingu tylko przy wejściach i zejściach ze stuntów.

12. W konkurencji Cheer Solo zawodnik prezentuje swoje umiejętności gimnastyczno-akrobatyczne przy muzyce. Choreografia musi zawierać:

- | | |
|--|---------------|
| - tumbling | - skoki cheer |
| - cheer/chant (przy wyciszonej muzyce) | - arm motion |

Podczas cheer/chant zawodnik może używać tubę, flagę, pompony, tablicę lub kawałek tkaniny.

Użycie rekwizytów nie może zagrażać bezpieczeństwu zawodnika i po ich wykorzystaniu powinny one być odłożone poza matę.

Zabronione jest wykonywanie elementów z aerobiku sportowego takich jak: pompki (każdego rodzaju), wariacji stań na rękach (tzn. prezentowania siły statycznej w tym poziomek z aerobiku sportowego) oraz elementu Shushinova. Prezentacje zawierające te elementy będą niżej oceniane jako niezgodne z charakterem cheerleadingu.

PUNKTY KARNE

1. W rundzie finałowej turnieju sędziowie zobowiązani są do przyznawania ujemnych punktów karnych za poszczególne komponenty (niezgodności z przepisami):

- | | |
|---|---------------------------------|
| - wykorzystanie w prezentacji muzyki zawierającej lokowanie produktu/firmy, stanowiącej plagiat | -15 punktów od każdego sędziego |
| - wykonanie elementu zabronionego w przepisach lub nieprzepisowa muzyka | -5 punktów od każdego sędziego |
| <i>(dotyczy również Rozdziału I, Pkt „Ubiór uczestników i choreografia” ppkt H1, H4)</i> | |
| - przekroczenie czasu trwania prezentacji choreograficznej od 5 do 10 sekund | -1 punkt od każdego sędziego |
| - przekroczenie czasu trwania prezentacji choreograficznej powyżej 11 sekund | -3 punkty od każdego sędziego |

2. Sędzia Główny na wniosek Komisji Sędziowskiej ma prawo do upomnienia zespołu/duetu.

3. Dodatkowo Sędzia Główny jest zobowiązany do udzielenia dyskwalifikacji za:

- nieprzestrzegania powyższych przepisów
- nieprzepisowe stroje
- zdejmowanie stroju podczas prezentacji choreograficznej
- niesportowe zachowanie (szeroko pojęte)
- nieprzepisową liczebność zespołu
- zmiany stroju w trakcie trwania turnieju

ZASADY UDZIAŁU W MISTRZOSTWACH EUROPY

1. Zasady udziału w Mistrzostwach Europy ECU określa porozumienie między organizacjami partnerskimi (PSCh, PFT, PZSC).
2. W skład Reprezentacji Polski na Mistrzostwa Europy wchodzi podmioty w kategorii wiekowej Youth, Junior i Senior w dywizjach i konkurencjach rozgrywanych na Mistrzostwach Europy.

ZASADY UDZIAŁU W MISTRZOSTWACH ŚWIATA

1. Zasady udziału w Mistrzostwach Świata ICU określa porozumienie między organizacjami partnerskimi (PSCh, PFT, PZSC).
2. W skład Reprezentacji Polski na Mistrzostwa Świata wchodzi podmioty w kategorii wiekowej Youth, Junior i Senior w dywizjach i konkurencjach rozgrywanych na Mistrzostwach Świata.

POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Sprawy nie ujęte niniejszymi Przepisami Turniejowymi każdorazowo w trakcie Turnieju rozstrzyga Sędzia Główny Turnieju.
2. Uzupełnieniem niniejszych Przepisów są Przepisy Sędziowskie i stosowne uchwały Zarządu Głównego Polskiego Stowarzyszenia Cheerleaders.
3. Niniejsze zmodyfikowane Przepisy Turniejowe dywizji Cheer:
 - 3.a. zostały zatwierdzone przez Walne Zgromadzenie Członków Polskiego Stowarzyszenia Cheerleaders na posiedzeniu w dniu 20.11.2022 r.
 - 3.b. wchodzi w życie z dniem 01.01.2023 r.

VII. ZASADY BEZPIECZEŃSTWA

1. Wszyscy zawodnicy muszą być cały czas pod opieką wykwalifikowanych trenerów/opiekunów.
2. Trenerzy muszą brać pod uwagę poziom umiejętności każdego zawodnika, grupy i zespołu, by prawidłowo wybrać LEVEL, w którym będą występować.
3. Wszystkie zespoły, klub, trenerzy i asystenci muszą mieć plan awaryjny w razie wystąpienia kontuzji.
4. Sportowcy i trenerzy nie mogą być pod wpływem alkoholu, środków odurzających, substancji zwiększających wydajność lub nielegalnych leków, które mogłyby negatywnie wpłynąć na zdolność do nadzorowania lub wykonywania bezpiecznie prezentacji, podczas uczestniczenia w próbie parkietu i rundzie zawodów.
5. Zawodnicy muszą trenować i występować na odpowiedniej powierzchni. Elementy techniczne (stunty, piramidy, basket toss lub tumbling) nie mogą być wykonywane na betonie, asfalcie, mokrej i nierównej powierzchni lub powierzchni, na której stoją przeszkody.
6. W trakcie zawodów zawodnicy muszą mieć obuwie o twardej/solidnej podeszwie. Obuwie taneczne, gimnastyczne, itp. jest **niedozwolone**.
7. Biżuteria wszelkiego rodzaju na ciele, w tym: do ucha, nosa, języka, pępka i pierścienie na twarzy, bransoletki, naszyjniki czy szpilki na strojach, jest **niedozwolona**. Biżuteria musi być zdjęta, nie może być zaklejona plastrem.
WYJĄTEK: Znaczniki Medyczne / bransoletki medyczne.
*Wyjaśnienie: cyrkonie są **dozwolone**, niezależnie czy są przyłączone do stroju czy do skóry.*
8. Jakiegokolwiek urządzenia zwiększające wysokość zawodników (np. trampoliny) są **niedozwolone**.
WYJĄTEK: mata.
9. Flagi, banery, tablice, pompony, tuby i kawałki tkanin są jedynymi dozwolonymi rekwizytami. Rekwizyty z kijkami (np. flagi na kiju) nie mogą być używane bezpośrednio podczas wykonywania stuntów czy tumblingu. Wszystkie rekwizyty muszą być odłożone/wyrzucone na bezpieczną odległość, by nie przeszkadzać podczas wykonania prezentacji (np. wyrzucanie twardej tabliczki ze stuntu przez matę jest **niedozwolone**). Jakiegokolwiek kawałek stroju celowo zdjęty z ciała i użyty jako efekt wizualny będzie uznany za przybór, w momencie odłączenia go od ciała.
10. Stabilizatory, opaski uciskowe i miękkie gipsy, które pozostają niezmiennione od oryginalnego projektu producenta nie wymagają żadnej dodatkowej wyściółki. Stabilizatory, opaski uciskowe i miękkie gipsy, które zostały zmienione/zmodyfikowane od pierwotnego projektu producenta muszą być dodatkowo zabezpieczone wyściółką z pianki grubości nie mniej niż 1,27 cm, jeżeli

zawodnik bierze udział w budowaniu stuntów, piramid, tumbling lub basket tossach.

Uczestnik noszący twardy gips (np: włókno szklane lub gips) lub specjalny „but ortopedyczny” nie może być zaangażowany w budowanie stuntów, piramid, tumbling i basket tossów.

11. W podziale na LEVELE, wszystkie elementy dozwolone na danym poziomie obejmują też wszystkie elementy dozwolone na poprzednim poziomie (czyli elementy dozwolone na level 1 są też dozwolone na wyższych poziomach, itd).
12. Spotterzy, wymagani w prezentacji do wszystkich elementów, muszą być członkami zespołu i muszą znać prawidłową technikę asekuracji (ustawienia, chwyt, itp).
13. Lądowania, m.in. na kolana, pośladki, klatkę piersiową, plecy i szpagat wprost ze skoku, stuntu czy inverted position (pozycji odwróconej) są **niedozwolone**, chyba że większość ciężaru ciała jest w pierwszej fazie lądowania przeniesiona na ręce lub stopy, co zmniejsza siłę upadku. Shushinovas (lądowanie w podporze przodem, gdy najpierw ręce mają kontakt z podłogą) są **dozwolone**.

Wyjaśnienie : lądowania zawierające przeniesienie ciężaru ciała na ręce i stopy nie są złamaniem tej zasady.

14. Zawodnicy rozpoczynając prezentację muszą mieć, co najmniej, 1 stopę, dłoń lub część ciała (inną niż włosy) na powierzchni maty.

WYJĄTEK : zawodnik może mieć swoje stopy w rękach baz jeżeli ręce tych baz spoczywają na powierzchni maty.

15. Zawodnicy, którzy zaczynają prezentację muszą pozostać na macie przez cały czas jej trwania. Zawodnik nie może być w trakcie prezentacji „zastąpiony” innym zawodnikiem.

16. Zawodnik nie może żuć gumy, cukierka lub innych jadalnych lub niejadalnych rzeczy, które mogłyby skutkować zakrztuszeniem w trakcie trwania prezentacji.

17. W celu promocji dyscypliny i image cheerleadingu zaleca się, by zespoły nie odsłaniały celowo talii w pozycji stojącej.

18. Stroje zawodników:

- w przypadku zespołów damskich stroje wszystkich zawodniczek muszą być takie same;
- w przypadku zespołów mieszanych stroje dziewcząt i chłopców mogą być różne, ale muszą być takie same dla danej płci.

Kokardki na włosach stanowią część stroju, jednak nie są obowiązkowe. Spodenki muszą zasłaniać linię pośladków przez cały czas trwania układu. Obuwie jest obowiązkowe, preferowane jest w jednym typie i kolorze. Zawodnicy płci męskiej muszą mieć koszulki dopasowane (slim fit) lub „wpuszczone” w spodnie/spodenki.

19. Stroje zawodników oraz spotterów zewnętrznych wychodzących na prezentację nie mogą zawierać logotypów innych niż nazwa klubu i/lub zespołu i/lub miasta. Wyjątek stanowi sytuacja gdy zespół wypożycza osoby na spotterów zewnętrznych z innego klubu wtedy te osoby mogą wystąpić w strojach/koszulkach z logotypem ich klubu i/lub ich zespołu i/lub ich miasta.

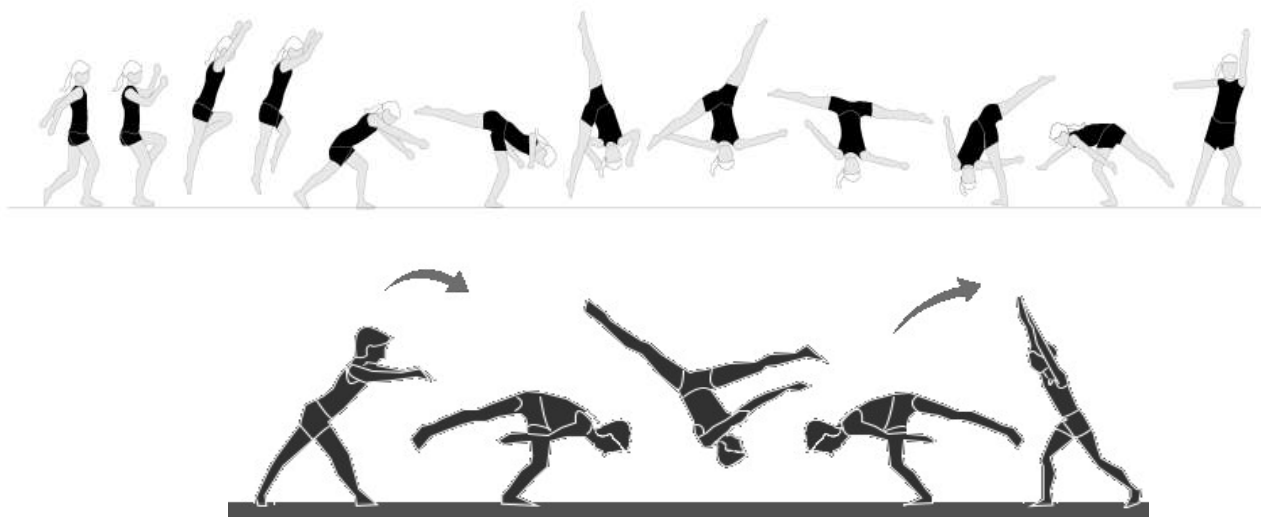
ASEKURACJA (SPOTTERZY ZEWNĘTRZNI)

1. Spotterami zespołu powinni być jego członkowie. Ich ilość powinna być zgodna z przepisami "PSCh Cheer Levels"
2. Dla zapewnienia większego bezpieczeństwa zawodników w konkurencjach dywizji Cheer zespoły mogą korzystać z dodatkowej asekuracji – spotterów zewnętrznych.
3. Spotterzy zewnętrzni nie są brani pod uwagę podczas ustalania liczebności zespołu.
4. Spotterów zewnętrznych obowiązuje strój i obuwie sportowe.
5. Spotterzy zewnętrzni swoim ubiorem powinni wyraźnie odróżniać się od zawodników wykonujących układ choreograficzny. W przypadku, gdy spotterem zewnętrznym jest zawodnik rezerwowego zespołu, ubrany w strój turniejowy, jest on zobowiązany do założenia dresu/koszulki na czas trwania prezentacji.
6. Spotterzy zewnętrzni winni sytuować się na macie w taki sposób, aby:
 - 6.a. nie zakłócać przebiegu prezentacji
 - 6.b. umożliwić komisji sędziowskiej prawidłową ocenę prezentowanej choreografii
7. Podstawowym zadaniem spotterów zewnętrznych jest zabezpieczanie zawodników wykonujących akrobacje w powietrzu (Flyerów) podczas wykonywanych elementów.
8. Niedozwolony jest kontakt spottera zewnętrznego z którymkolwiek członkiem zespołu w celu ułatwienia wykonania elementu.
9. Niezależnie od zabezpieczenia ze strony spotterów zewnętrznych wszyscy zawodnicy zespołu zobowiązani są do wzajemnej asekuracji. Za właściwe przygotowanie zespołu pod tym kątem odpowiedzialny jest trener.
10. Organizator turnieju zobowiązany jest zapewnić dodatkowych spotterów zewnętrznych. Asekurują oni układy choreograficzne zespołów, które nie posiadają własnych spotterów zewnętrznych, po uprzednim uzgodnieniu przebiegu choreografii z trenerem lub osobą reprezentującą dany zespół.
11. Stroje zawodników oraz spotterów zewnętrznych wychodzących na prezentację nie mogą zawierać logotypów innych niż nazwa klubu i/lub zespołu i/lub miasta. Wyjątek stanowi sytuacja gdy zespół wypożycza osoby na spotterów zewnętrznych z innego klubu wtedy te osoby mogą wystąpić w strojach z logotypem ich klubu i/lub ich zespołu i/lub ich miasta.

VIII. CHEER SŁOWNIK

½ Wrap around: Umiejętność w stuncie, w której pojedyncza baza trzyma Flyera, zwykle w kołysce, po czym wypuszcza nogi Flyera i zarzuca nimi (nogi Flyer trzyma razem) dookoła swoich pleców, następnie zaplata wolną ręką dookoła nóg Flyera – ciało Flyera jest owinięte dookoła pleców bazy (jak w “Swing Dancing”).

Aerial (rzeczownik): Przerzut bokiem lub przejście w przód wykonane bez rąk.



Airborne/Aerial (przymiotnik – “powietrzny”): Być w powietrzu bez kontaktu z innymi lub bez kontaktu z powierzchnią maty.

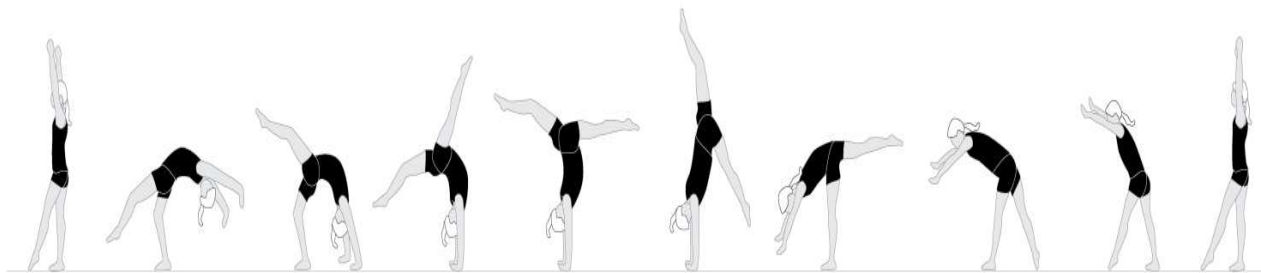
Airborne Tumbling Skill (“powietrzny element tumblingu”): Element wykonywany w powietrzu zawierający rotację bioder ponad głową, w którym zawodnik używa swojego ciała i powierzchni maty, by wybić się z ziemi.

All 4s Position (“na 4 łapach”): Baza dźwiga ciężar Flyera będąc w klęku podpartym. Jest to stunt na poziomie bioder.

Assisted-Flipping Stunt („stunt z asystowaną rotacją”): Stunt, w którym Flyer wykonuje rotację bioder ponad głową mając bezpośredni kontakt z bazą lub innym Flyerem, gdy przechodzi przez inverted position /pozycję odwróconą/ (Patrz "Suspended Flip", "Braced Flip").

Backbend ("mostek"): Ciało zawodnika tworzy łuk, zwykle podparte na rękach i stopach z brzuchem skierowanym do sufitu.

Back Walkover: Przejście w tył (element tumbling wykonywany na rękach).



Backward Roll: Przewrót w tył (element tumbling wykonywany na rękach).



Ball - X: Pozycja ciała (zwykle podczas wyrzutu), gdzie Flyer przechodzi z pozycji kucznej (tuck) do gwiazdki (X) - rozpostarte ręce i nogi lub tylko nogi.

Barrel Roll: Patrz "Log Roll"

Base (Baza): osoba stojąca ciężarem ciała na powierzchni maty, która dźwiga drugą osobę. Osoba, która trzyma, podnosi i wyrzuca Flyera w stuntach i wyrzutach. (Patrz też : New Base i/lub Original Base). Jeżeli jest tylko jedna osoba pod stopą Flyera, niezależnie od umiejscowienia jej rąk - ta osoba będzie uznawana za bazę.

Basket Toss: Wyrzut – obejmuje 2 lub 3 osoby oraz Spottera. 2 z baz utrzymują uchwyt „koszyka”.

Block: Termin z gimnastyki odnoszący się do zwiększenia wysokości elementu poprzez wybicie się z ręki/rąk i barków.

Block Cartwheel: Przerzut bokiem z lekkim wybiciem z rąk tak, że występuje krótka faza lotu – nogi wciąż jak w przerzucie bokiem.

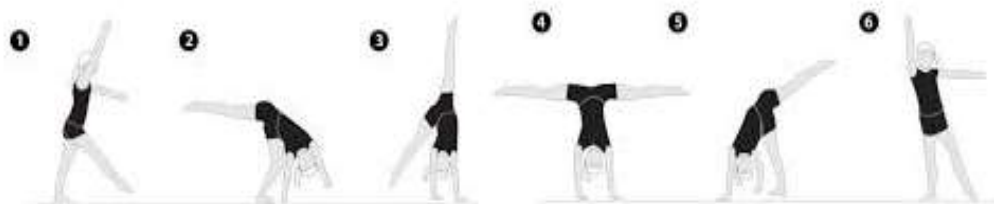
Brace: Przytrzymanie Flyera przez drugiego Flyera mające na celu pomoc w stabilizacji jego pozycji.

Niedozwolone jest przytrzymywanie drugiej osoby za jej włosy i/lub strój.

Braced Flip: Stunt, w którym Flyer wykonuje rotację bioder ponad głową mając stały kontakt z innym Flyerem/innymi Flyerami.

Bracer: Osoba mająca bezpośredni kontakt z Flyerem, która pomaga w stabilizacji jego postawy. Jest to inna osoba niż baza czy Spotter.

Cartwheel: Przerzut bokiem /rotacja w bok z podparciem na rękach, z przejściem przez inverted – odwróconą pozycję i lądowaniem po kolei na stopach/



Catcher: Osoba/osoby odpowiedzialne za bezpieczne lądowanie Flyera podczas stuntu/zejścia/wyrzutu/uwolnienia.

Wszyscy catchersi:

- nie mogą być zaangażowani w inne elementy choreografii,
- muszą obserwować cały czas Flyera,
- muszą złapać kontakt fizyczny z Flyerem przez złapanie go,
- muszą stać na macie, gdy element jest inicjowany.

Chair: Prep level stunt, w którym baza/bazy podpierają jedną ręką kostkę Flyera i drugą ręką pośladki. Podpieraną nogę musi być skierowaną pionowo w dół.

Coed Style Toss: Pojedyncza baza łapie Flyera za talię i podrzuca z ziemi (wejście jak w partner stunt).

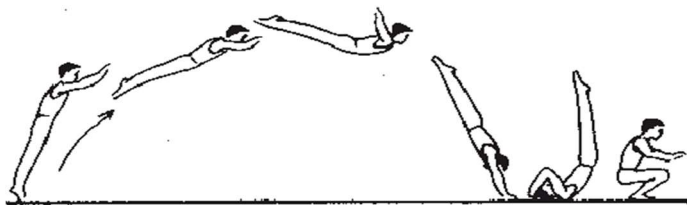
Cradle: Kołyska

Cradle Position (Pozycja kołyski): Baza/bazy trzymają Flyera trzymając ręce pod jego plecami i nogami. Flyer musi wylądować w pozycji "V"/pike (twarzą w górę, nogi proste i połączone) poniżej prep level.

Cupie/Awsome: Stunt, gdzie Flyer przyjmuje pozycję zasadniczą /na baczność – nogi połączone, ciało proste/ i obie stopy ma w rękach bazy/baz.

Dismount (Zejsście): Ruch kończący stunt/piramidę może być wykonany do cradle /kołyski/ lub na powierzchnię maty. Elementy są zaliczane jako zejścia jeżeli Flyer jest „wypuszczany” do kołyski lub asystowany/ asekurowany na powierzchnię maty. Ruch z kołyski na podłoże nie jest uznawany za zejście. Gdy/jeżeli zawodnik wykonuje jakiś element z kołyski na ziemię element ten musi być zgodny z przepisami Stunt (twist, rotacja itp.)

Dive Roll: Skok tygrysi. Element tumbling zawierający fazę lotu przed wykonaniem przewrotu w przód.



Double-Leg Stunt: Patrz "Stunt"

Double Cartwheel: Odwrócony stunt/partnerowanie- jedna osoba w rozkroku, druga osoba wykonuje przerzut bokiem mając jednoczesny kontakt z partnerem ręką/kostką lub ramię/udo.

Downward Inversion: Stunt lub piramida, w której osoba jest w pozycji odwróconej i jej centrum ciężkości przemieszcza się w stronę ziemi.

Drop: Upadek bezpośrednio na kolano, udo, pośladki, plecy, klatkę piersiową lub szpagat z elementu w powietrzu lub pozycji odwróconej bez przeniesienia ciężaru ciała najpierw na ręce lub stopy. /element niedozwolony/.

Extended Arm Level: Najwyższy punkt rąk baz, (nie Spotterów) gdy stoją pionowo z wyprostowanymi w górę rękoma (wysokość 2,5).

Uwaga – wyciągnięte ręce baz nie zawsze oznaczają „extended stunt” – zależy to od pozycji całego ciała oraz pozycji Flyera. Patrz "Extended Stunt"

Extended Position: Flyer, w pionowej pozycji wspierany przez bazę/bazy, gdy ich ręce są wyprostowane.

Uwaga – wyciągnięte ręce baz nie zawsze oznaczają „extended stunt” – zależy to od pozycji całego ciała oraz pozycji Flyera. Patrz "Extended Stunt"

Extended Stunt: Gdy całe ciało Flyera jest powyżej głowy bazy/baz.

Np.: Extended Liberty, Extended Cupie.

Stunt nie będące Extended Stunts to: Chairs, torches, flat backs, arm-n-arms and straddle lifts.

(Są to stuntury gdzie ręce baz są wyprostowane ponad głowę jednak nie uznaje się je za Extended Stunts ponieważ wysokość ciała Flyera jest w nich podobna do stuntów na poziomie prep)

Extention Prep: Patrz "Prep"

Flat Back : Stunt, w którym Flyer leży poziomo, twarzą w górę i jest zwykle wspierany przez 2 lub więcej baz (np. dead men).

Flip (w Stuntach): Umiejętność wykorzystywana w stuntach zawierająca rotację bioder ponad głowę Flyera bez kontaktu z powierzchnią maty czy bazą/bazami, gdy jego ciało przechodzi przez pozycję inverted.

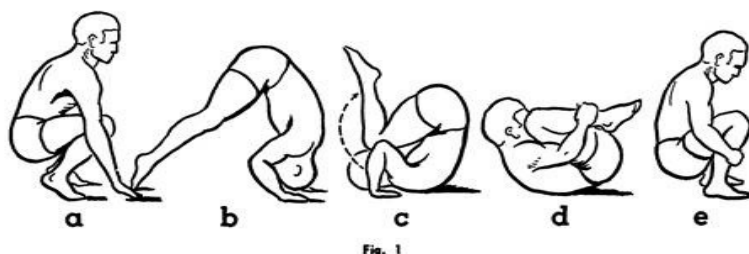
Flip (Tumbling): Rotacja bioder ponad głowę bez wsparcia na rękach – salto.

Flipping Toss: Wyrzut z kosza, gdy Flyer wykonuje rotację.

Floor Stunt: Baza leży na powierzchni maty na plecach z wyciągniętymi rękoma. Są to stunts na poziomie bioder.

Flyer: patrz "Top Person".

Forward Roll: przewrót w przód.

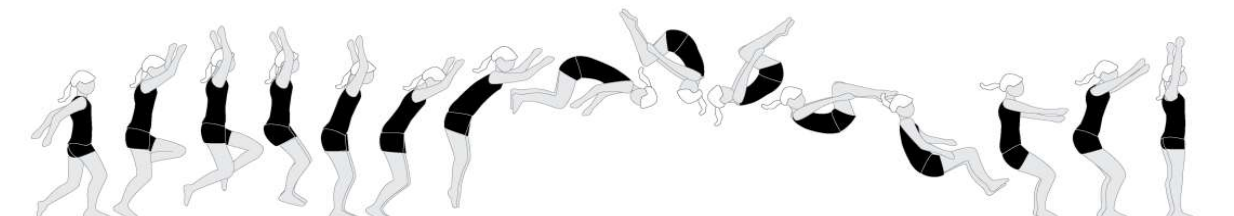


Free Flipping Stunt: Release move w stuncie, w którym Flyer przechodzi przez pozycję odwróconą /inverted/ bez kontaktu z bazą, bracerem czy powierzchnią maty. Nie dotyczy to release moves, które zaczynają się w pozycji odwróconej (inverted) i przechodzą rotacją do pozycji normalnej (non-inverted).

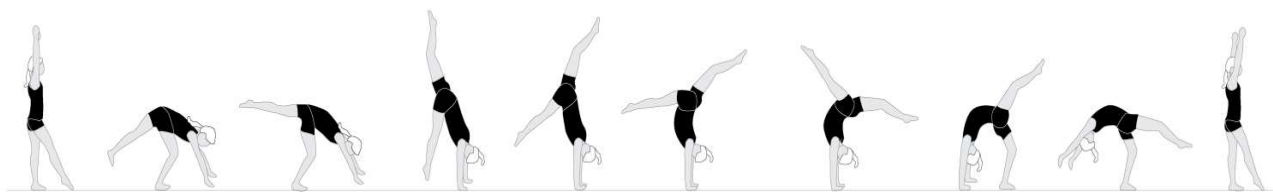
Free Release Move: Ruch wypuszczenia, w którym Flyer traci kontakt z bazami, bracerami czy powierzchnią maty.

Front Limber: Przejście w przód na 2 nogi na raz i wstanie z mostka.

Front Tuck: Salto w pozycji kucznej w przód.



Front Walkover: przejście w przód na jedną nogę.



Full: pełen 1 twist, 360 stopni

Ground Level: poziom podłoża

Half (Stunt): Patrz "Prep".

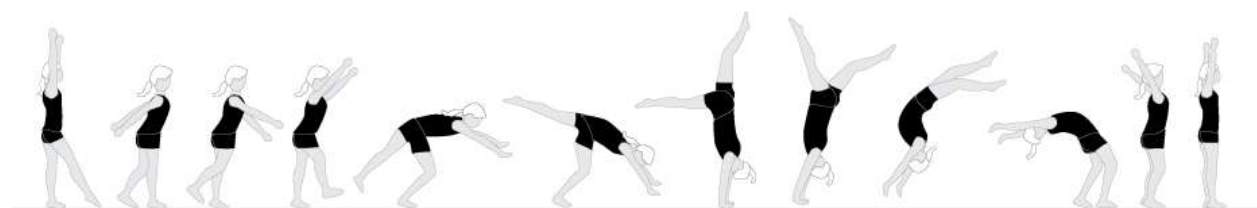
Hand/Arm Connection: Kontakt za pomocą dłoni/rąk między dwoma zawodnikami. Bark nie jest uważany za prawidłowe i dozwolone połączenie.

Handspring: Element tumblingu, gdzie zawodnik wybija się z 2 nóg w przód lub tył i wykonuje rotację poprzez stanie na rękach, po czym wykonuje „Block” (wybicie z barków) i ląduje na obie nogi kończąc rotację.

Back handspring – fíflak w tył.



Front handspring – przerzut w przód na dwie nogi



Handstand: stanie na rękach

Hanging Pyramid: Piramida, w której jedna lub więcej osób są zawieszone na jednym lub więcej Flyerach. Zawieszona piramida jest wysokości 2,5 ze względu na wagę flyerów dźwiganych przez innych Flyerów.

Helicopter Toss: Stunt, w którym Flyer będący w pozycji horyzontalnej jest wyrzucany, wykonuje rotację dookoła osi pionowej (jak śmigła helikoptera) przed złapaniem przez oryginalne bazy.

Horizontal Axis (używana w twistach): Oś biegnąca od przodu do tyłu przez pępek Flyera - oś strzałkowa.

Initiation/Initiating: Początek jakiegoś elementu; moment, w którym się on zaczyna. Za moment rozpoczęcia budowy stuntu, piramidy, przejścia, release move, zejścia czy wyrzutu uznawany jest najniższy punkt dipu, który inicjuje ruch.

Inversion: patrz "Inverted"

Inverted (pozycja odwrócona): Gdy barki zawodnika są poniżej bioder i przynajmniej jedna noga jest ponad jego głowę.

Jump: Element w powietrzu nie zawierający rotacji bioder ponad głowę, wykonany poprzez wybiecie się zawodnika z własnych nóg.

Jump Skill: Rodzaje skoków np.: toe touch, pike, etc.

Jump Turn: Skok z obrotem.

Kick Double Full (Kick Double): Umiejętność, typowa dla wyrzutu z kosza, która zawiera wymach i 720 stopni obrót (2 twisty). Ćwierć obrotu wykonana przez Flyera w trakcie wymachu jest dopuszczalna i inicjuje twist.

Kick Full: Umiejętność, typowa dla wyrzutu z kosza, która zawiera wymach i 360 stopni obrót (1 twist). Ćwierć obrotu wykonana przez Flyera w trakcie wymachu jest dopuszczalna i inicjuje twist.

Knee (Body) Drop: patrz "Drop"

Layout: Salto w pozycji wyprostowanej



Leap Frog: Stunt, w którym Flyer jest przenoszony z jednej grupy baz (z poziomu bioder) do innej lub z powrotem do oryginalnych baz (na poziom bioder) poprzez przeskok w pozycji kucznej ponad bazą, mając ciągły kontakt z nią poprzez jej wyciągnięte ręce ("żabie przejście").

Leg/Foot Connection: Kontakt fizyczny między dwoma lub więcej zawodnikami używając nogi(nóg)/stopy (stóp). Każde połączenie od łydki po palec jest uznawane za dozwolone, gdy musi być wykonane połączenie "leg/foot".

Liberty: Stunt w którym baza/y trzymają Flyera za 1 stopę na prostej nodze podczas gdy druga noga Flyera jest ugięta i stopą nogi ugiętej dotyka do kolana nogi prostej.

Load-In: Pozycja w stuncie, w której Flyer ma minimum 1 stopę w rękach baz. Ręce baz są wtedy na poziomie bioder.

Log Roll: Release move (ruch bez kontaktu z innymi zawodnikami) rozpoczynający się na poziomie talii, w którym ciało Flyera wykonuje twist 360 stopni będąc w pozycji horyzontalnej /poziomej/ względem powierzchni maty.

"Assisted Log Roll" będzie tym samym elementem, tylko dodatkowo Flyer będzie miał cały czas kontakt z dodatkową bazą przez cały czas trwania elementu (np. gdy jeden zawodnik trzyma cały czas za stopy Flyera)

Mount: patrz "Stunt"

Multi-Based Stunt: Stunt mający 2 lub więcej baz (nie wliczając w to Spotterów).

New Base(s): Baza/y, które wcześniej nie miały bezpośredniego kontaktu z Flyerem w stuncie.

Non-Inverted Position: Nie odwrócona pozycja - pozycja ciała, w której spełniony jest jeden z poniższych warunków:

- ramiona Flyera są na wysokości lub powyżej jego bioder (np. opad tułowia lub pozycja zasadnicza - „na baczność”)
- ramiona Flyera są poniżej jego bioder i obie stopy są poniżej jego rąk (np. w skłonie)

Nugget ("Brylka"): Klęk podparty skulny – "ukłon japoński". Gdy zawodnik jest w tej pozycji i jest bazą, wtedy ten stunt jest uznawany za stunt na poziomie bioder.

Onodi: Element tumblingu – zaczyna się jak back handspring, jednak po wybiciu się z nóg zawodnik wykonuje ½ twistu na stanie na rękach (tyłem do kierunku ruchu) i kończy element jak front handspring step out (przerzut w przód na jedną nogę).

Original Base(s): Baza/y, które mają kontakt z Flyerem podczas rozpoczęcia elementu/stuntu.

Pancake ("Naleśnik"): Stunt z Downward inversion (skierowana w dół rotacja zawierająca pozycję odwróconą), gdzie obie nogi/stopy Flyera pozostają w kontakcie z bazą/bazami, podczas gdy on składa się do przewrotu w przód, po czym jest wyłapywany na plecach (baza puszcza nogi, gdy Flyer jest wyłapywany za plecy).

Paper Dolls ("Papierowe lalki"): Single-leg stunt, w którym Flyerzy podtrzymują się, będąc w pozycji single leg (na jednej nodze). Stunt może, lecz nie musi być na extension.

Pike: Pozycja łamana, gdy ciało jest zgięte w biodrach z nogami złączonymi i prostymi.

Platform Position/Dangle/Target position: Single leg stunt, w którym niepodtrzymywana noga Flyera jest równoległa prosta do drugiej nogi (jak Coupie, tylko, że jedna noga jest tylko w rękach baz).

Power Press ("Wyciskanie"): Gdy bazy opuszczają Flyera z extension na prep level lub niżej i od razu wracają do pozycji extension.

Prep (stunt): Wielobazowy stunt, w którym Flyer jest na 2 nogach i trzymany jest na wysokości ramion baz, w pozycji pionowej.

Prep-Level: Najniższe połączenie pomiędzy bazą/bazami a Flyerem jest powyżej poziomu talii i poniżej extended level np. prep, shoulder level hitch, shoulder sit.

Stunt może również być uznany za prep-level, jeżeli ramiona baz/y są wyprostowane nad głową, ale nie jest uznany jako Extended stunts ponieważ wysokość ciała Flyera jest podobna do prep level stunt np. flatback, straddle lifts, chair, T-lift.

Stunt jest uznawany za poniżej prep level, jeżeli minimum 1 stopa Flyera znajduje się na poziomie bioder bazy (wyjątkiem jest: chair, T-Lift i shoulder sit – są uznane za prep level stunts).

Primary Support: Podtrzymywanie większości ciężaru ciała Flyera.

Prone Position: Pozycja horyzontalna/pozioma, kiedy osoba skierowana jest twarzą w dół.

Prop (przybór): Flagi, banery, tablice, pompony, tuby i kawałki materiału to jedyne dozwolone przybory. Jakikolwiek kawałek stroju celowo zdjęty z ciała i użyty jako efekt wizualny będzie uznany za przybór.

Punch: patrz "Rebound"

Punch Front: patrz "Front Tuck"

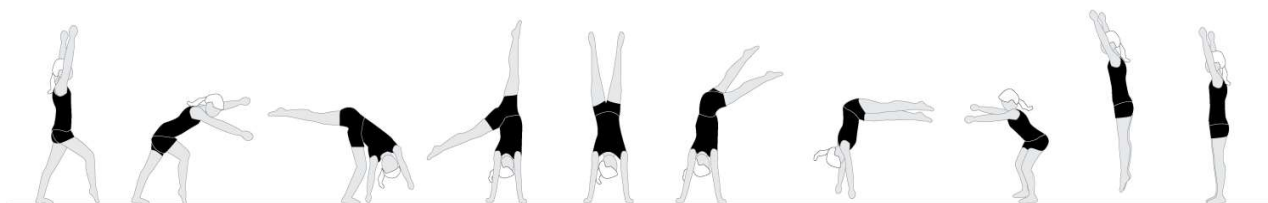
Pyramid: Dwa lub więcej połączonych stuntów.

Rebound (Odbicie): Pozycja w powietrzu nie zawierająca rotacji, wytworzona poprzez użycie przez zawodnika siły stóp i nóg do odbicia się z powierzchni maty – zazwyczaj wykonywana z lub do element tumblingu.

Release Move (“Uwolniony ruch”): Gdy Flyer zostaje bez kontaktu z innymi zawodnikami znajdującymi się na powierzchni maty /podczas przejścia lub zejścia ze stuntu/piramidy. Patrz "Free Release Move"

Rewind: Free-flipping release move (element zawierający rotację bez podtrzymywania) wykonany z powierzchni maty i użyty jako element wejścia na stunt.

Round Off: Rundak



Running Tumbling: Tumbling wykonywany z minimum 1 kroku, by nabrać tempa do wejścia w elementy tumblingowe.

Second Level („Drugi poziom/piętro): Jakakolwiek osoba podtrzymywana ponad powierzchnią maty przez 1 lub więcej baz.

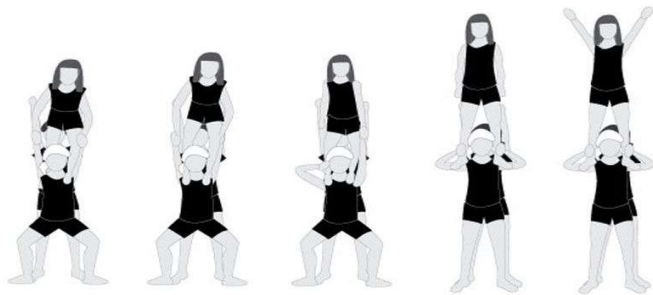
Second Level Leap Frog: Tak samo jak "Leap Frog", tylko Flyer jest wspierany przez bracer/s zamiast przez bazę/y i gdy przemieszcza się z jednej grupy baz do drugiej.

Series Front or Back Handsprings: 2 lub więcej front/back handsprings wykonanych w serii przez zawodnika.

Shoulder Level: patrz “Prep-level”

Shoulder Sit: Stunt, w którym Flyer siedzi na ramionach bazy/baz.

Shoulder Stand: Stunt, w którym Flyer stoi na ramionach bazy/baz.



Show and Go ("Rakieta"): Stunt przejściowy, w którym Flyer przechodzi przez poziom extension i wraca do pierwotnej pozycji.

Shushunova: Toe touch (poziomka) z lądowaniem na powierzchni maty w podporze przodem /pierwszą częścią ciała, która ma kontakt z ziemią są ręce/.

Single-Based Double Cupie: Pojedyncza baza wspiera 2 Flyerów, z których każdy ma obie stopy na 1-dnym ręku bazy.

Single-Based Stunt: Stunt z pojedynczą bazą.

Single-Leg Stunt: Patrz "Stunt"

Split Catch: Stunt, gdzie Flyer jest w pionowej pozycji z kolanami skierowanymi w przód. Baza/y trzymają oba uda od środka, gdy Flyer zazwyczaj wykonuje rękoma ruch high V, tworząc X ze swojego ciała.

Sponge Toss: Stunt podobny do wyrzutu, w którym Flyer jest wyrzucany z pozycji "Load In". Flyer ma obie stopy w rękach baz przed wyrzutem.

Spotter: Osoba której głównym zadaniem jest zapobieganie kontuzjom poprzez ochronę rejonu głowy i ramion Flyera podczas stuntu, piramidy lub wyrzutu. Wszyscy "Spotters" muszą być członkami występującego zespołu oraz znać odpowiednią technikę asekuracji.

Spotter:

- Musi stać z boku lub za stuntem, piramidą lub wyrzutem,
- Musi mieć bezpośredni kontakt z powierzchnią maty,
- Musi obserwować stunt przez cały czas jego wykonania,
- Musi być w stanie dotknąć bazy stuntu, w którym jest Spotterem, ale nie musi być w bezpośrednim kontakcie ze stuntem,
- Nie może stać tak, by jego tułów znajdował się pod stuntem,
- Może trzymać za nadgarstek/nadgarstki bazy/baz, inne części ręki/rąk bazy/baz, nogi/kostki Flyera, lub nie musi w ogóle dotykać stuntu,

- Nie może mieć obu dłoni pod podeszwą buta/butów Flyera lub pod rękoma baz
- Nie może być jednocześnie bazą i wymaganym spotterem. Jeżeli tylko jedna osoba znajduje się pod stopą Flyera, niezależnie od umieszczenia jej rąk to osoba ta nazywana jest bazą.

Np: w stuncie, gdzie Flyer jest na 2 nogach, baza przy jednej z nóg nie może być jednocześnie uznana za Spottera (niezależnie od „uchwyty” jaki stosuje, by trzymać Flyera).

UWAGA : Jeżeli ręka Spottera jest pod podeszwą buta Flyera musi to być jego ręka „przednia”.

Jego „tylnia” ręka MUSI być umieszczona na tylnej części kostki/nogi Flyera lub na tylnej stronie „tylnego” nadgarstka bazy.

Standing Tumbling: Tumbling wykonany z miejsca bez “rozbiegu”. Jakiegokolwiek kroki w tył wykonane przed elementem tumbling są też uznawane jako "standing tumbling."

Step Out: Element tumblingu w którym ląduje się na jednej stopie na raz w przeciwieństwie do lądowania na obu równocześnie.

Straight Cradle: Release move/zejście ze stuntu do pozycji kołyski, podczas którego Flyer utrzymuje swoje ciało w pozycji prostej („Straight Ride" position) bez żadnych dodatkowych sztuczek.

Straight Ride: Prosta pozycja ciała Flyera zaangażowanego w wyrzut lub zejście, która nie zawiera żadnych sztuczek w powietrzu. Ciało ułożone jest w prostą linię, dzięki czemu Flyer uczy się sięgać i osiągać max wysokość wyrzutu.

Stunt: Każdy element, gdzie Flyer jest podtrzymywany powyżej powierzchni maty przez jedną lub więcej osób. Stunt jest określany mianem „Single leg” lub „Two leg” w zależności od tego, ile nóg Flyera jest wspieranych przez bazę/y. Wyjątek: Chair będzie uznawany jako Two leg stunt.

Jeżeli Flyer nie jest wspierany pod stopami wtedy stunt ten będzie uznany za „Two leg” stunt.

Wyjątek: Chair stunt będzie uznawany za Two leg stunt.

Suspended Roll: Umiejętność w stuncie, która zawiera rotację bioder ponad głową Flyera mającego połączenie hand/wrist (ręka/nadgarstek) z bazą/ami, które znajdują się na powierzchni maty. Baza/y będą miały ręce wyciągnięte w górę, gdy Flyer wykonuje rotację. Rotacja Flyera jest ograniczona do 1 w przód lub 1 w tył.

Suspended Forward Roll: J.w. z rotacją w przód.

Suspended Backward Roll: J.w. z rotacją w tył.

T-Lift: Stunt, w którym Flyer z rękoma w pozycji T jest wspierany po obu stronach przez 2 bazy, które podtrzymują go za rękę i pod ramię. Flyer pozostaje w pozycji nie pionowej i nie odwróconej podczas wykonywania stuntu.

Tension Roll/Drop: Piramida/stunt, w którym baza/y i Flyer/rzy pochylają się do przodu równocześnie dopóki Flyer nie opuści baz bez asysty. Zazwyczaj Flyer lub/i baza/y wykonują przewrót w przód po uwolnieniu się z wzajemnego kontaktu.

Three Quarter (3/4) Front Flip (stunt): Rotacja w przód, gdy Flyer jest wypuszczany z pozycji pionowej do kołyski.

Three Quarter (3/4) Front Flip (tumbling): Rotacja w przód z pozycji pionowej do siadu na ziemi, gdzie ręce i/lub stopy lądują jako pierwsze na powierzchni maty.

Tic-Tock: Stunt, który jest utrzymany w stabilnej pozycji na "single leg" na liberty, po czym bazy wykonują dip i uwalniają Flyera z trzymania kierując go ku górze, Flyer w powietrzu zmienia nogi i ląduje w stabilnej pozycji na przeciwnej nodze niż ta, na której rozpoczął stunt.

Toe/Leg Pitch: Pojedynczy lub wiele bazowy stunt, w którym baza/y wyrzucają pionowo w górę Flyera tradycyjnie używając jednej stopy /Flyer podaje stopę w ręce bazy stojącej na wprost niego/ lub nogi Flyera by zwiększyć jego wysokość.

Toss: Airborne stunt, gdzie baza/y wykonują ruch wyrzutu rozpoczynający się z wysokości bioder, by zwiększyć wysokość Flyera. Flyer staje się wolny od kontaktu z bazami, bracerami i/lub innymi Flyerami. W momencie zainicjowania ruchu /dip/ Flyer nie ma kontaktu z ziemią (np. basket toss, sponge toss). Uwaga: Toss "w ręce", toss do extended stunts i toss chair **NIE SĄ** uwzględnione w tej kategorii – patrz Release Moves.

Top Person (Flyer): Zawodnik będący wspierany ponad powierzchnią maty w stuncie, piramidzie lub wyrzucie.

Tower Pyramid : Stunt na stuncie na poziomie talii.

Transitional Pyramid: Zmiana pozycji przez Flyera w piramidzie. Może ona zawierać zmianę baz uwzględniając by minimum jeden zawodnik na prep-level lub poniżej utrzymywał kontakt z Flyerem.

Transitional Stunt: Flyer/rzy zmieniający swoje pozycje w stuncie, przez co zmieniają wygląd stuntu. Każdy punkt inicjacji ruchu jest używany by określić początek przejścia. Koniec przejścia jest określany jako nowy punkt inicjacji kolejnego ruchu, zatrzymanie ruchu i/lub dotknięcie ziemi przez Flyera.

Traveling Toss: Wyrzut z kosza, który celowo wymaga, by bazy i catchersi przesunęli się, by złapać Flyera (nie dotyczy to ¼ lub ½ obrotu przez bazy wykonanego przy wyrzutach typu "Kick Full").

Tuck Position: pozycja kuczna.

Tumbling: Każdy element zawierający rotację bioder ponad głową, który nie jest wspierany przez bazy i rozpoczyna się i kończy na powierzchni maty.

Twist: Zawodnik wykonuje obrót dookoła własnej osi.

Twisting Stunt: Jakiegokolwiek przejście zawierające twist wykonany przez Flyera i bazę. Stopień twistu jest określany przez ilość ciągłych obrotów bioder Flyera w odniesieniu do powierzchni maty. Będzie mierzony używając osi pionowej i poziomej. Dip wykonany przez bazy i/lub zmiana kierunku twistu rozpoczyna nowe przejście.

Twisting Toss: Wyrzut w trakcie którego Flyera obraca się wokół własnej osi.

Twisting Tumbling: Elementy tumblingu zawierające twisty.

Two - High Pyramid: Piramida, w której wszyscy Flyerzy są wspierani przez bazy, które stoją prosto na powierzchni maty. Za każdym razem, gdy Flyer jest uwalniany przez bazy wykonując "Pyramid Release Move", niezależnie od wysokości uwolnienia, ta osoba będzie uznana za "przekraczającą wysokość 2 osób" (nie dotyczy to aktualnej wysokości Flyera tylko liczby pięt/warstw, z którymi są połączeni).

Two and One Half (2 ½) - High Pyramid: Piramida, w której wszyscy Flyerzy są dźwigani przez minimum 1 innego Flyera i są wolni od kontaktu z bazą/ami. Wysokość piramidy "Two and One Half High Pyramid" jest mierzona za pomocą długości ciała:

- Chairs, thigh stands i shoulder straddles to 1½ wysokości
- Shoulder stands to 2 wysokości

Upright: Pozycja ciała, gdy Flyer jest na stojąco z minimum jedną stopą wspieraną przez bazy /np. Liberty/.

V-Sit: Pozycja ciała Flyera, gdy siedzi na stuncie w siadzie rozkrocznym równolegle do powierzchni maty /"V" position/.

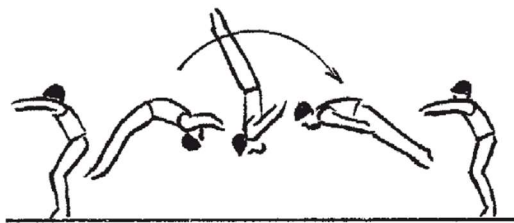
Vertical Axis (Oś Twistu w Stuntach i Tumblingu): Niewidzialna oś przebiegająca pionowo od głowy do stóp - oś pionowa.

Waist level: Stunt, w którym najniższe połączenie pomiędzy bazami i Flyerem jest powyżej ziemi i poniżej prep level oraz/lub minimum 1 stopa Flyera jest poniżej prep level co określa wysokość/pozycję bazy.

Przykłady stuntów uznawanych za waist level - gdy bazy są w pozycji "All 4s" oraz "Nugget".

Stunty Chair i Shoulder sit są uznawane za prep level nie waist level stunts.

Whip: salto w tył w pozycji “wygiętej w tył”. Wygląda jak back handspring tylko bez rąk.



X-Out: Layout z otwarciem nóg do X będąc w pozycji odwróconej lub salto w tył w pozycji kucznej /back tuck/ z otwarciem do pozycji X będąc w pozycji odwróconej.

Poziomy w stuntach:

Na poziomie bioder (1,5)

Prep-level (2,0)

Extention (2,5)

IX.



CHEER LEVELS

DZIECI:

LEVEL 1 (NOVICE DIVISION)

JUNIOR MŁODSZY:

LEVEL 2 (INTERMEDIATE DIVISION)

LEVEL 3 (MEDIAN DIVISION)

YOUTH:

LEVEL 3 (MEDIAN DIVISION)

JUNIOR:

LEVEL 4 (ADVANCED DIVISION)

LEVEL 5 (ELITE DIVISION)- Group Stunt/Partner Stunt

SENIOR

LEVEL 5 (ELITE DIVISION) zespoły

LEVEL 6 (PREMIER DIVISION) Group Stunt/Partner Stunt

LEVEL 1 (L1) - NOVICE DIVISION

LEVEL 1 TUMBLING – przepisy ogólne

A. Wszystkie elementy tumblingu muszą zaczynać się i kończyć na macie.

Wyjaśnienie: Osoba wykonująca tumbling może odbić się z nóg (bez rotacji bioder ponad głowę) i wylądować w stuncie/kołysce. Dla tej dywizji, jeżeli po wybiciu mamy rotację bioder ponad głowę, to osoba wykonująca tumbling musi zostać złapana i zatrzymana w pozycji non-inverted, zanim będzie kontynuować przejście z rotacją lub stunt.

*Np.: Rundak + handspring + wybicie z nóg lub kontakt z bazą/bracerem prosto do Back Flip, będzie niezgodne z tym przepisem. Wyraźne oddzielenie elementów tumblingu od wejścia na stunt/piramidę jest potrzebne, by element był dozwolony. Złapanie Flyera z wybicia i wykonanie dipu, by rozpocząć wyrzut do rotacji jest **dozwolone**. Również dozwolone będzie przejście z Back handspring z pozycji stojącej bez rundaka.*

*Wyjątek: Wybicie się do prone position (1/2 twist na brzuch) w stuntach jest **dozwolona**.*

B. Tumbling nad, pod lub przez stenty/zawodnika lub przybór jest **niedozwolony**.

Wyjaśnienie: zawodnik może skoczyć (cheer jumps, przeskok) ponad drugim zawodnikiem.

C. Wykonywanie tumblingu trzymając lub będąc w kontakcie z przyborem jest **niedozwolone**.

D. Dive rolls (skoki tygrysie) są **niedozwolone**.

E. Skoki nie są uznawane za tumbling. Dlatego też, jeżeli w „ścieżkę” wpleciony jest skok to przerywa on serię tumblingową.

LEVEL 1 TUMBLING Z MIEJSCA/ TUMBLING Z BIEGU

A. Elementy muszą zawierać stały kontakt z matą.

*Wyjątek: Block cartwheels i rundak są **dozwolone**.*

B. Przewroty w przód/tył, przejścia w przód/tył i stanie na rękach są **dozwolone**.

C. Przerzuty bokiem i rundak są **dozwolone**.

D. Żadne elementy akrobatyczne nie są dozwolone po wykonaniu rundaka. Jeżeli wystąpi tumbling po rundaku, musi być wyraźna pauza po wykonaniu rundaka lub rundak z wybiciem.

E. Front i back handsprings są **niedozwolone**.

LEVEL 1 STUNTS

A. Spotter:

1. jest wymagany do każdego Flyera na wysokości prep i wyżej.

Np.: Suspended splits, flat-body position i prep to przykłady stuntów na prep level. Stunty, gdzie baza ma wyprostowane ręce (extended arm stunt), w których Flyer nie jest w pozycji wyprostowanej (np. V-sits, extended flat backs, itp.) są uznawane za prep level stunts.

Wyjaśnienie: Centralna baza w extended V-sit może być uznawana za spottera, o ile jest w pozycji pozwalającej na ochronę głowy i ramion Flyera.

Wyjaśnienie 2: Jeżeli główna baza wykona przysiad, zejdzie na kolana lub obniży wysokość stuntu mając

wyprostowane ręce do extension (wyluczając floor stunt) to ten element będzie uznawany za extended przez co niedozwolony, niezależnie od pozycji back spottera.

Wyjątek: Shoulder sit/ straddle, t-lifts oraz stunts z max ½ twista, gdzie Flyer zaczyna i kończy na macie podczas stałego wsparcia za talię nie wymagają spottera.

2. Jest wymagany do każdego Flyera w „floor stunt”.

Wyjaśnienie: Spotter może złapać za talię Flyera będącego w „floor stunt”.

B. Stunt Levels:

1. Stunts, gdy Flyer jest na jednej nodze są **dozwolone** tylko na waist level.

Wyjątek: Prep level single leg stunt jest dozwolony, jeżeli Flyer jest połączony z kimś stojącym na macie, i musi to być inny zawodnik niż baza czy spotter. Połączenie musi być hand/arm do hand/arm i musi być rozpoczęte przez wejściem na single leg prep level stunt.

Wyjątek 2: Wejście walk up na shoulder stand jest dozwolone w L1, jeżeli obie ręce Flyera są w kontakcie z obydwiema rękoma bazy dopóki stopy Flyera nie znajdą się na ramionach bazy.

2. Stunts powyżej prep level są **niedozwolone**. Stunt nie może też przekroczyć prep level.

Wyjaśnienie: Podnoszenie Flyera powyżej głowy baz jest niedozwolone.

C. Wejścia i przejścia w stuntach zawierające twist są dozwolone max do ¼ twista wykonanego przez Flyera względem powierzchni maty.

Wyjaśnienie : Twist wykonany przez Flyera z dodatkowym obrotem baz wykonanym w tym samym momencie będzie niedozwolony, jeżeli w rezultacie suma obrotów wykonanych przez Flyera przekroczy 1/4 twista. Sędzia techniczny używa jako punktu odniesienia biodra Flyera, by określić sumę twistów w jednym czasie. W momencie, gdy stunt zostanie „zbudowany” i zawodnicy pokażą wyraźne zatrzymanie dopiero wtedy mogą zacząć kolejny element zawierający twist.

*Wyjątek 1: Odbicie z nóg z maty do prone position (1/2 twista na brzuch) w stuncie jest **dozwolone** w L1.*

*Wyjątek 2: ½ wrap around stunt jest **dozwolony** w L1 /patrz słownik/.*

*Wyjątek 3: max do ½ twista jest **dozwolona**, jeżeli Flyer rozpoczyna i kończy na macie, jest tylko wspierany za talię i nie potrzebuje dodatkowego spottera.*

D. W trakcie przejścia, przynajmniej jedna baza musi pozostać w kontakcie z Flyerem.

*Wyjątek: Leap Frog i ich wariacje są **niedozwolone** w L1.*

E. Wejścia na stunt oraz przejścia z użyciem Free flipping (rotacje Flyera bez kontaktu z innymi zawodnikami) oraz Assisted flipping (rotacja zawierająca kontakt Flyera z innymi) są niedozwolone.

F. Żadne stunts, piramidy czy pojedynczy zawodnicy nie mogą przemieszczać się nad lub pod innym oddzielnym stuntem, piramidą bądź zawodnikiem.

Wyjaśnienie 1: ten przepis odnosi się do tułowia zawodnika przemieszczającego się nad lub pod tułowiem innego zawodnika; nie obejmuje to rąk i nóg zawodnika.

Wyjaśnienie 2: Flyer nie może przejść nad lub pod tułowiem innego Flyera, niezależnie, czy jest on w tym samym czy innym stuncie lub piramidzie.

*Np.: Shoulder sit stunt przechodzący pod stuntem na prep jest **niedozwolony**.*

Wyjątek: Zawodnik może skoczyć ponad innym zawodnikiem.

G. Single base split catches są niedozwolone.

H. Jednobazowe stunt z wieloma Flyerami są **niedozwolone.**

I. Release Moves:

1. Żadne Release Moves **nie są dozwolone** poza tymi dozwolonymi w sekcji "L1 Zejścia".
2. Release Moves nie mogą kończyć się w pozycji prone oraz inverted position.
3. Release Moves muszą kończyć się u oryginalnych baz.

Wyjaśnienie: Pojedynczy zawodnik nie może wylądować na macie bez asysty.

4. Helikoptery są **niedozwolone**.
5. Pojedynczy pełen twist w log/barrel jest **niedozwolony**.
6. Release Moves nie mogą się przemieszczać na macie.
7. Release Moves nie mogą przechodzić ponad, pod lub przez stunt, piramidy lub pojedynczych zawodników.

J. Stunt Inversions

1. Inwercje są **niedozwolone**.

Wyjaśnienie: Wszyscy „odwrócenia” zawodnicy (Flyerzy) muszą pozostać w kontakcie z matą (patrz L1 „Tumbling ze stania/tumbling z rozbiegu”)

Np.: Podtrzymywane stanie na rękach na powierzchni maty nie jest uznawane za stunt, ale jest przykładem dozwolonej inwersji.

K. Bazy nie mogą podtrzymywać jakiegokolwiek ciężaru Flyera, gdy same znajdują się w pozycji „mostka” lub inverted position.

Wyjaśnienie: Osoba stojąca na ziemi nie jest uznawana za Flyera.

LEVEL 1 PIRAMIDY

A. Wykonywanie piramid musi być zgodne z przepisami L1 “Stunt” i “Zejścia”. Piramidy są **dozwolone do max 2 pięter.**

UWAGA: Single base EXTENDED lub assisted single base EXTENDED stunts są **niedozwolone.**

B. Ciężar ciała Flyerów musi być podtrzymywany przez bazy.

Wyjaśnienie: Zawsze, gdy Flyer jest wypuszczany przez bazy podczas przejścia w piramidzie, Flyer musi wylądować w kołysce lub zejść na matę, nie może być połączony z bracerem, który jest powyżej prep level oraz musi przestrzegać przepisów dotyczących L1 "Zejść".

C. Stunt na dwóch nogach:

1. Na extension muszą być podtrzymywane (braced) przez Flyera znajdującego się na prep lub niżej, z połączeniem tylko hand/arm spełniając poniższe warunki:
 - a) Połączenie musi zostać nawiązane przed zainicjowaniem wejścia na two leg extended.
 - b) Flyer na prep level będący bracerem musi mieć obie stopy w rękach baz.

Wyjątek: Flyer na prep level nie musi mieć obu stóp w rękach baz jeżeli jest w pozycji shoulder sit, flat back, straddle lift lub shoulder stand.

2. Two leg extended stunts nie mogą być podtrzymywane i podtrzymywać innych extended stunts.

D. Stunty na jednej nodze:

1. Stunty na 1 nodze na prep muszą być podtrzymywane (braced) przez minimum 1 osobę będącą na prep level lub poniżej, za pomocą połączenia dłoń-ręka i spełniać poniższe warunki:

- a) Połączenie musi zostać nawiązane przed zainicjowaniem wejścia na two leg extended.
- b) Flyer na prep level będący bracerem musi mieć obie stopy w rękach baz.

Wyjątek: Flyer na prep level nie musi mieć obu stóp w rękach baz, jeżeli jest w pozycji shoulder sit, flat back, straddle lift lub shoulder stand.

2. Stunty na 1 nodze na extension są **niedozwolone**.

E. Żaden stunt, piramida czy pojedynczy zawodnik nie może przemieszczać się ponad lub pod innym oddzielnym stuntem, piramidą czy zawodnikiem.

Wyjaśnienie: Flyer nie może przejść nad lub pod tułowiem innego Flyera, niezależnie, czy jest on w tym samym, czy innym stuncie lub piramidzie.

*Np.: shoulder sit przechodzący pod stuntem na prep jest **niedozwolony**.*

LEVEL 1 ZEJŚCIA

UWAGA: Jako “Zejścia” rozumiemy sytuacje, gdy Flyer jest „wypuszczany” i wylapywany do kołyski lub “wypuszczany” i asekurowany/asystowany do momentu wylądowania na powierzchni maty.

A. Kołyski ze stuntów jednobazowych muszą mieć Spottera, który minimum jedną ręką wspiera obszar od talii do ramion, by ochraniać głowę i ramiona Flyera w trakcie kołyski.

B. Kołyski ze stuntów wielobazowych muszą mieć 2 Catchers oraz oddzielnego Spottera, który minimum jedną ręką wspiera obszar od talii do ramion, by ochraniać głowę i ramiona Flyera w trakcie kołyski.

Wyjaśnienie 1: Sponge, Load in, Squish cradles są uznawane za wyrzuty (tosses) i są niedozwolone w L1.

Wyjaśnienie 2: Wszystkie kołyski na waist level są niedozwolone.

C. Zejścia muszą być wylapywane przez oryginalne bazy.

Wyjątek 1: Zejścia na powierzchnię maty muszą być asystowane/asekurowane przez oryginalną bazę lub /oraz spottera.

Wyjątek 2: Proste zejścia lub małe zeskoki, bez żadnych dodatkowych sztuczek, wykonywane z poziomu bioder lub niżej, to jedyne zejścia dozwolone na powierzchnię maty, które nie wymagają asysty/asekuracji.

Wyjaśnienie: Zawodnik nie może wylądować na powierzchni maty z pozycji powyżej poziomu bioder bez asysty/asekuracji.

D. Tylko proste pionowe zrzuty na powierzchnię maty i proste zrzuty do kołyski są **dozwolone**.

E. Zejścia twistem (w tym ¼ twista/rotacji) są **niedozwolone**.

F. Żadne stunty, piramidy, zawodnicy czy przybory nie mogą poruszać się ponad lub pod wykonywanym zejściem oraz zejście nie może zostać wyrzucone nad, pod czy przez stunt,

piramidę, zawodnika oraz przybór.

G. Żadne zejścia **nie są dozwolone** z elementów powyżej prep w piramidach.

H. **Niedozwolone** są zejścia zawierające rotację.

I. Podczas zejścia stunt/piramida nie powinna się przemieszczać.

J. Flyerzy w trakcie zejścia nie mogą wejść w kontakt ze sobą.

K. Jakiegokolwiek Tension drops/rolls są **niedozwolone**.

LEVEL 1 TOSSES/WYRZUTY

A. Wyrzuty są **niedozwolone**

Wyjaśnienie 1: Dotyczy to też „Sponge” (znane też jako Load in czy Squish)

Wyjaśnienie 2: Wszystkie kołyski na waist level są niedozwolone. /kołyska może być wykonana tylko ze stuntu/

LEVEL 2 (L2) - INTERMEDIATE DIVISION

LEVEL 2 TUMBLING – przepisy ogólne

A. Wszystkie elementy tumblingu muszą zaczynać się i kończyć na macie.

Wyjaśnienie: Osoba wykonująca tumbling może odbić się z nóg (bez rotacji bioder ponad głowę) i wylądować w stuncie/kołysce (może wylądować też w pozycji prone).

*Np.: Rundak + handspring + wybiecie z nóg lub kontakt z bazą/bracerem prosto do back Flipa, będzie niezgodne z tym przepisem. Wyraźne oddzielenie elementów tumblingu od wejścia na stunt/piramidę jest potrzebne, by element był dozwolony - złapanie Flyera w kołyskę i wykonanie dipu, by rozpocząć wyrzut do rotacji jest **dozwolone**.*

B. Tumbling nad, pod lub przez stunty/zawodnika lub przybór jest **niedozwolony**.

Wyjaśnienie: zawodnik może skoczyć (cheer jumps, przeskok) ponad drugim zawodnikiem.

C. Wykonywanie tumblingu trzymając lub będąc w kontakcie z przyborem jest **niedozwolone**.

D. Dive Rolls (skoki tygrysie) są **dozwolone**.

*Wyjątek: Dive Rolls w pozycji wygiętej w tył są **niedozwolone***

*Wyjątek: Dive Rolls, które zawierają twist ciała są **niedozwolone**.*

E. Skoki nie są uznawane za tumbling. Dlatego też, jeżeli w „ścieżkę” wpleciony jest skok to przerywa on serię tumblingową.

F. Niedozwolone jest wykonanie twistów i obrotów po back handspring step out. Stopy muszą wylądować razem po elemencie zanim rozpoczniemy twist lub obrót.

Np. Back handspring step out, a po nim od razu ½ obrotu jest niedozwolone.

LEVEL 2 TUMBLING Z MIEJSCA

A. Flips (rotacje bez wsparcia na rękach - salta) oraz aerals są **niedozwolone**

B. Serie front i back handsprings są **niedozwolone**

*Wyjaśnienie: Przejście w tył + back handspring jest **dozwolone**.*

C. Skoki cheer w połączeniu z handspring(s) są **niedozwolone**.

*Przykład: Połączenia: Poziomka + handsprings i handsprings + poziomka są **niedozwolone**.*

D. **Niedozwolone** są twisty w powietrzu.

*Wyjątek: Rundak jest **dozwolony**.*

LEVEL 2 TUMBLING Z ROZBIEGU

A. Flips i aerals są **niedozwolone**.

B. Serie handsprings w przód/tył są **dozwolone**.

C. **Niedozwolone** są twisty ciała w trakcie elementów tumblingu.

*Wyjątek: Rundaki są **dozwolone**.*

LEVEL 2 STUNTS

A. Spotter:

1. jest wymagany do każdego Flyera powyżej wysokości prep
2. jest wymagany do każdego Flyera w „floor stunt”

Wyjaśnienie: Spotter może złapać za talię Flyera będącego w „floor stunt”

B. Stunt Levels:

1. Stunty, gdy Flyer jest na jednej nodze na extension są **niedozwolone**. Stunt na jednej nodze nie może przejść powyżej prep level.

*Wyjaśnienie 1: Podniesienie Flyera na jednej nodze powyżej głowy baz jest **niedozwolone**.*

*Wyjaśnienie 2: Jeżeli bazy zjedną do przysiadu lub klęku, a Flyer będzie na ich wyciągniętych rękach na jednej nodze - stunt wciąż jest uznawany za **niedozwolony** /EXTENDED STUNT/.*

2. Single base EXTENDED lub ASSISTED single base EXTENDED stunt są **niedozwolone**.

C. Wejścia i przejścia w stuntach zawierające twist są **dozwolone** max do ½ twista wykonanego przez Flyera względem powierzchni maty:

*Wyjaśnienie : Twist wykonany przez Flyera z dodatkowym obrotem baz wykonanym w tym samym momencie będzie **niedozwolony**, jeżeli w rezultacie suma obrotów wykonanych przez Flyera przekroczy 1/2 twista. Sędzia techniczny używa jako punktu odniesienia biodra Flyera, by określić sumę twistów w jednym czasie. W momencie, gdy stunt zostanie „zbudowany” i zawodnicy pokażą wyraźne zatrzymanie dopiero wtedy mogą zacząć kolejny element zawierający twist.*

*Wyjątek: Pojedynczy pełen twist w log/barrel jest **dozwolony** pod warunkiem, że zaczyna się i kończy w pozycji kołyski i może być asystowany tylko przez bazy.*

Wyjaśnienie: Log/Barrel roll nie może zawierać innego elementu niż twist.

Wyjaśnienie: Log roll nie może być asystowany przez innego Flyera

D. W trakcie przejścia, przynajmniej jedna baza musi pozostać w kontakcie z Flyerem.

E. Wejścia na stunt oraz przejścia z użyciem Free Flipping (rotacje Flyera bez kontaktu z innymi zawodnikami) oraz Assisted Flipping (rotacja zawierająca kontakt Flyera z innymi) są **niedozwolone**.

F. Żadne stunty, piramidy czy pojedynczy zawodnicy nie mogą przemieszczać się nad lub pod innym oddzielnym stuntem, piramidą lub zawodnikiem.

*Np.: Shoulder sit stunt przechodzący pod stuntem na prep jest **niedozwolony**.*

Wyjątek: Zawodnik może skoczyć ponad innym zawodnikiem.

G. Single base split catches są **niedozwolone**.

H. Jednobazowe stunty z wieloma Flyerami są **niedozwolone**.

I. Release Moves:

1. Żadne Release Moves **nie są dozwolone** poza tymi dozwolonymi w sekcji "L2 Wejścia" i "L2 Wyrzuty".
2. Release Moves nie mogą kończyć się w pozycji prone ani w inverted position.
3. Release Moves muszą kończyć się u oryginalnych baz.

Wyjaśnienie: Pojedynczy zawodnik nie może wylądować na macie bez asysty.

Wyjątek: Patrz „Zejścia” pkt C

4. Wypuszczanie Flyera z pozycji inverted do non-inverted jest **niedozwolone**.
5. Helikoptery są **niedozwolone**.
6. Pojedynczy pełen twist w log/barrel jest dozwolony, pod warunkiem, że zaczyna się i kończy w pozycji kołyski.

Wyjaśnienie: Single base log roll muszą mieć 2 catcherów, wielobazowe log Rolls muszą mieć 3 catchersów.

Wyjaśnienie: Log/Barrel roll nie może zawierać innego elementu niż twist.

Wyjaśnienie: Log roll nie może być asystowany przez innego Flyera

Przykład: NIEDOZWOLONE kick full twist

7. Release Moves nie mogą się przemieszczać na macie.
8. Release Moves nie mogą przechodzić ponad, pod lub przez stunt, piramidy lub pojedynczych zawodników.

J. Stunt Inversions

1. Przejścia z inverted position na poziomie maty do pozycji nieodwróconej są **dozwolone**. Inne inwersje są **niedozwolone**.

Wyjaśnienie: Wszyscy „odwrócen” zawodnicy (top person) muszą pozostać w kontakcie z matą, o ile nie są podnoszeni bezpośrednio do pozycji non-inverted.

Przykład: DOZWOLONE - przejście ze stania na rękach na macie do shoulder sit.

Przykład: NIEDOZWOLONE - Przejście z kołyski do stania na rękach na macie lub z prone position do przewrotu w przód.

- K.** Bazy nie mogą podtrzymywać jakiegokolwiek ciężaru Flyera, gdy same znajdują się w pozycji „mostka” lub inverted position.

Wyjaśnienie: Osoba stojąca na ziemi nie jest uznawana za Flyera.

LEVEL 2 PIRAMIDY

- A.** Wykonywanie piramid musi być zgodne z przepisami L2 “Stunt” i “Zejścia”. Piramidy są **dozwolone** do max 2 pięter.

UWAGA: Single base EXTENDED lub ASSISTED single base EXTENDED stunts są **niedozwolone**.

- B.** Ciężar ciała Flyerów musi być podtrzymywany przez bazy.

Wyjaśnienie: Zawsze, gdy Flyer jest wypuszczany przez bazy podczas przejścia w piramidzie, Flyer musi wylądować w kołysce lub zejść na matę i nie może być połączony z bracerem który jest powyżej prep level oraz musi przestrzegać przepisów dotyczących "Zejść".

- C.** Stunt na dwóch nogach na extention (extended stunts) nie mogą być podtrzymywane (braced) przez inne stunt na extention (extended stunts).

- D.** Żaden stunt, piramida czy pojedynczy zawodnik nie może przemieszczać się ponad lub pod innym

oddzielnym stuntem, piramidą czy zawodnikiem.

*Np.: shoulder sits przechodzący pod stuncie na prep jest **niedozwolony**.*

E. Stunty na jednej nodze na extention:

1. Muszą być podtrzymywane (braced) przez minimum 1 osobę będącą na prep level lub poniżej za pomocą połączenia dłoń-ręka. Połączenie dłoń-ręką Flyera musi być i pozostać połączone z dłoń- ręką bracer'a.
2. Połączenie musi zostać nawiązane przed rozpoczęciem wynoszenia stuntu na extention.
3. Osoba będąca bracerem na prep level musi mieć obie nogi w rękach baz.

Wyjątek: Osoba będąca na prep level nie musi mieć stóp w rękach baz, jeżeli znajduje się w shoulder sit, pozycji flat back, straddle lift lub shoulder stand.

LEVEL 2 ZEJŚCIA

UWAGA: Jako "Zejścia" rozumiemy sytuacje, gdy Flyer jest wylapywany do kołyski lub "wypuszczany" i asekurowany/asystowany do momentu wylądowania na powierzchni maty.

- A. Kołyski ze stuntów jednobazowych muszą mieć oddzielnego Spottera, który minimum jedną ręką ochrania głowę i ramiona Flyera.
- B. Kołyski ze stuntów wielobazowych muszą mieć 2 Catchersów oraz oddzielnego Spottera, który minimum jedną ręką ochrania głowę i ramiona Flyera.
- C. Zejścia muszą być wylapywane przez oryginalne bazy.

Wyjątek: Zejścia na powierzchnię maty muszą być asystowane/asekurowane przez oryginalną bazę lub/oraz spottera.

Wyjątek: Proste zejścia lub małe zeskoki, bez żadnych dodatkowych sztuczek, wykonywane z poziomu bioder lub niżej to jedyne zejścia, które nie wymagają asysty/asekuracji.

Wyjaśnienie: Zawodnik nie może wylądować na powierzchni maty z pozycji powyżej poziomu bioder bez asysty/asekuracji.

- D. Tylko proste pionowe zrzuty na powierzchnię maty, do kołyski oraz $\frac{1}{4}$ twistu są **dozwolone**.
- E. Zejścia twistem przekraczające $\frac{1}{4}$ twista/rotacji są **niedozwolone**. Inne elementy w locie są **niedozwolone**.

*Np.: poziomka, pike itp są **niedozwolone** przy zejściach.*

- F. Żadne stunty, piramidy, zawodnicy czy przybory nie mogą poruszać się ponad lub pod wykonywanym zejściem oraz zejście nie może zostać wyrzucone nad, pod czy przez stunt, piramidę, zawodnika oraz przybór.
- G. Kołyski ze stuntów na jednej nodze na extention są **dozwolone**.
- H. **Niedozwolone** są zejścia zawierające rotację.
- I. Podczas zejścia stunt/piramida nie powinna się przemieszczać.
- J. Flyerzy w trakcie zejścia nie mogą wejść w kontakt ze sobą.
- K. Jakiegokolwiek Tension drops/rolls są **niedozwolone**.

LEVEL 2 TOSSES/WYRZUTY

- A. Wyrzuty są **dozwolone** do max 4 baz. Jedna baza musi stać za Flyerem podczas wyrzutu.
- B. Wyrzuty muszą być wykonywane, gdy wszystkie bazy mają stopy na powierzchni maty i muszą być wyłapywane do kołyski. Flyer musi być wyłapany w kołyskę przez minimum 3 oryginalne bazy, z których jedna ochrania głowę i ramiona Flyera. Bazy nie mogą się przemieszczać podczas wyrzutu.
- C. Rotacje, twisty i pozycje odwrócone (inverted) podczas wyrzutu są **niedozwolone**.
- D. Żadne stunts, piramidy, zawodnicy czy przybory nie mogą przemieszczać się nad lub pod wyrzutem oraz wyrzut nie może być skierowany ponad, pod lub przez stunts, piramidy, zawodnika czy przybory.
- E. Podczas wyrzutu Flyer może tylko przyjąć **prostą pozycję ciała** (straight ride).
*Wyjaśnienie: przegięcie ciała w łuk nie jest uznawane za prostą pozycję i będzie uznawane za **niedozwolone**.*
- F. W trakcie wyrzutu Flyer może używać różnych arm motion, pamiętając, by nogi i ciało było w prostej pozycji.
- G. Flyerzy w oddzielnych wyrzutach nie mogą wejść w kontakt ze sobą.
- H. W wyrzucie może być tylko 1 Flyer.

LEVEL 3 (L3) - MEDIAN DIVISION

LEVEL 3 TUMBLING – przepisy ogólne

A. Wszystkie elementy tumblingu muszą zaczynać się i kończyć na macie.

Wyjaśnienie: Osoba wykonująca tumbling może odbić się z nóg i wylądować w stuncie/kołysce (może wylądować też w pozycji prone).

Jeżeli po wybiciu występuje element zawierający rotację bioder ponad głowę, wtedy osoba wykonująca ten element musi zostać złapana i zatrzymana w non-inverted (nieodwróconej) pozycji zanim będzie kontynuowała kolejne elementy zawierające rotację wchodząc na stunt.

*Np.: Rundak + handspring + wybicie z nóg lub kontakt z bazą/bracerem prosto do back Flipa, będzie niezgodne z tym przepisem. Wyraźne oddzielenie elementów tumbling (na macie) od tumblingu będącego wejściem na stunt/piramidę jest potrzebne, by element był dozwolony - złapanie Flyera w kołyskę i wykonanie dipu, by rozpocząć wyrzut do rotacji jest **dozwolone**.*

B. Tumbling nad, pod lub przez stunt, zawodnika lub przybór jest **niedozwolony**.

Wyjaśnienie: zawodnik może skoczyć (cheer jumps, przeskok) ponad drugim zawodnikiem.

C. Wykonywanie tumblingu trzymając lub będąc w kontakcie z przyborem jest **niedozwolone**.

D. Dive rolls (skoki tygrysie) są **dozwolone**.

*Wyjątek: Dive Rolls w pozycji wygiętej w tył są **niedozwolone***

*Wyjątek: Dive Rolls które zawierają twist ciała są **niedozwolone**.*

E. Skoki nie są uznawane za tumbling. Dlatego też, jeżeli w „ścieżkę” wpleciony jest skok to przerywa on serię tumblingową.

*Np.: Jeżeli zawodnik w L3 zrobi: rundak – poziomka – back handspring – back tuck ta kombinacja będzie niezgodna z przepisami, ponieważ back tuck jest **niedozwolony** z miejsca w L3.*

LEVEL 3 TUMBLING Z MIEJSCA

A. Flips (rotacje bez wsparcia na rękach - salta) są **niedozwolone**.

*Wyjaśnienie: Skoki połączone z $\frac{3}{4}$ rotacją w przód są **niedozwolone***

B. Serie front i back handsprings są **dozwolone**.

C. **Niedozwolone** są twisty w powietrzu.

*Wyjątek: Rundak jest **dozwolony**.*

LEVEL 3 TUMBLING Z ROZBIEGU

A. Flips:

1. Back Flips (rotacje bez rąk w tył) mogą być TYLKO wykonane w pozycji TUCK (kucznej) i TYLKO po rundaku lub rundaku z back handspring(s).

Przykłady elementów zabronionych: X-outs, layouts, layout step outs, whips, pikes, aerial walkovers i arabians.

2. Inne elementy zawierające podparcie na rękach przed rundakiem lub rundakiem z back

handspring są **dozwolone**.

*Np.: Front handsprings i front walkover, a następnie round off back handspring back tucks są **dozwolone**.*

3. Cartwheel tucked flips i/lub cartwheel - back handspring(s) - tucks są **niedozwolone**.

4. Aerial cartwheel, tuck front z biegu, 3/4 front flip są **dozwolone**.

*Wyjaśnienie: Front handspring (lub każdy inny element tumbling) do front tuck jest **niedozwolony**.*

B. Niedozwolone jest wykonanie kolejnych elementów tumbling po wykonaniu flipa (rotacji bez rąk) lub aerial cartwheel.

Wyjaśnienie: Jeżeli jakkolwiek element tumbling wystąpi po flipie lub aerial, przynajmniej jeden krok musi zostać wykonany, by zawodnik mógł kontynuować serię tumblingową.

Jeżeli zawodnik nie kończy flipa na dwie nogi, tylko step out - zrobienie tylko kroku „wyjścia” z flipa jest uznawane za kontynuację serii. Zawodnik musi wykonać dodatkowy krok po kroku „wyjścia” z flipa. Jeżeli jednak zawodnik zakończy flip na obie nogi to wykonanie kroku rozpoczyna już nową serię.

C. Niedozwolone są twisty ciała w trakcie elementów tumbling.

*Wyjątek : Rundaki są **dozwolone**.*

*Wyjątek : Aerial cartwheels są **dozwolone**.*

LEVEL 3 STUNTS

A. Spotter jest wymagany do każdego Flyera powyżej wysokości prep.

B. Stunty, gdy Flyer jest na jednej nodze na extention są **dozwolone**.

UWAGA: Single base EXTENDED lub ASSISTED single base EXTENDED stunt są **niedozwolone**.

C. Wejścia i przejścia w stuntach zawierające twist:

1. Są **dozwolone** max do 1 twistu wykonanego przez Flyera względem podłoża.

*Wyjaśnienie : Twist wykonany przez Flyera z dodatkowym obrotem baz wykonanym w tym samym momencie będzie **niedozwolony**, jeżeli w rezultacie suma obrotów wykonanych przez Flyera przekroczy 1 twist. Sędzia techniczny używa jako punktu odniesienia biodra Flyera, by określić sumę twistów w jednym czasie. W momencie, gdy stunt zostanie „zbudowany” i zawodnicy pokażą wyraźne zatrzymanie, dopiero wtedy mogą zacząć kolejny element zawierający twist.*

2. Full twisting transition (1 twist) muszą kończyć i rozpoczynać się TYLKO w/z pozycji prep lub niżej.

*Np.: **Niedozwolone** są full-up do pozycji na extended.*

3. Twisting transitions (przejścia w stuntach) do i z pozycji na extention nie mogą przekroczyć ½ twistu.

*Wyjaśnienie : Twist wykonany z dodatkowym obrotem przez bazy w tym samym momencie będzie **niedozwolony**, jeżeli suma twistu wykonanego przez Flyera przekroczy ½ twista.*

D. W trakcie przejścia, przynajmniej jedna baza musi pozostać w kontakcie z Flyerem.

Wyjątek: L3 Release moves

E. Wejścia na stunt oraz przejścia z użyciem Free Flipping (rotacje bez rąk i bez kontaktu z innymi

zawodnikami) są **zabronione**.

F. Żadne stunty, piramidy czy pojedynczy zawodnicy nie mogą się przemieszczać się nad lub pod innym oddzielnym stuntem, piramidą lub zawodnikiem.

*Np.: Shoulder sit stunt przechodzący pod stuntem na prep jest **niedozwolony**.*

Wyjątek: Zawodnik może skoczyć ponad innym zawodnikiem.

Wyjaśnienie: Przepis ten odnosi się do tułowia (środkowej części ciała zawodnika), które nie porusza się nad tułowiem innego zawodnika. Nie dotyczy to rąk czy nóg zawodnika.

Wyjaśnienie 2. Flyer nie może przejść ponad lub pod tułowiem innego Flyera niezależnie od tego, czy piramida lub stunt są odseparowane czy nie.

G. Single base split catches są **niedozwolone**.

H. Single base stunts z wieloma Flyerami, wymaga oddzielnego Spottera dla każdego z Flyerów. Flyer na Extended single leg nie może być połączony z innym Flyerem na extension.

I. Release Moves:

1. Release moves są **dozwolone**, ale nie mogą przekraczać poziomu wyciągniętych ramion.

Wyjaśnienie: Jeżeli release move przekroczy poziom wyciągniętych ramion będzie to uznane za toss i/lub zejście, i musi wtedy przestrzegać odpowiednich przepisów z sekcji L3 „Toss” i/lub „Zejścia”.

2. Release moves nie mogą kończyć się w inverted position (odwróconej pozycji np. stanie na rękach). „Wypuszczanie” z inverted position do non-inverted (z odwróconej pozycji do pionowej) jest **niedozwolone**.

3. Release moves muszą zaczynać się na waist level lub niżej i muszą być wyłapane na poziomie prep lub niżej.

4. Release moves, które lądują w non-upright position muszą mieć 3 catchersów dla stuntu wielobazowego oraz 2 catchersów dla single base stunt.

5. Release moves są ograniczone do 1 skill (sztuczki) i 0 twistów. Tylko elementy wykonane w trakcie „uwolnienia” są liczone. Dlatego też natychmiastowe przyjęcie konkretnej pozycji ciała (którą w locie utrzymamy) nie będzie liczone jako sztuczka.

Wyjątek: Log/barrel rolls mogą zawierać 1 twist i muszą lądować w kołysce lub płaskiej/horyzontalnej pozycji ciała (na plecach lub prone).

Wyjaśnienie: Single based log Rolls muszą mieć 2 catcherów, a multi-based log Rolls muszą mieć 3 catchersów.

6. Release moves muszą być wyłapane przez oryginalne bazy.

Wyjaśnienie: Zawodnik nie może wylądować na macie bez asysty.

Wyjątek: Patrz L3 „Zejścia”

Wyjątek: Zejście z single base stunt z wieloma Flyerami

7. Helikoptery są **niedozwolone**.

8. Release moves nie powinny się przemieszczać.

9. Release moves nie mogą przejść ponad, pod lub przez stunty, piramidy lub pojedynczych zawodników.

10. Flyerzy wykonujący release moves nie mogą wejść w kontakt ze sobą.

Wyjątek: Zejście z single base stunt z wieloma Flyerami

J. Stunt Inversions

1. Żadne inverted stunts (Flyer w pozycji odwróconej) powyżej poziomu prep **nie są dozwolone**.

Połączenie i wsparcie Flyera przez bazy musi być na poziomie prep lub poniżej.

*Wyjątek: Wielobazowe zawieszone przewroty do kołyski, do pozycji load in, do flat body prep level stunt lub na matę są **dozwolone**. Multi base zawieszone przewroty muszą być podpierane 2 rękoma. Obie ręce Flyera muszą mieć kontakt z rękoma bazy/baz.*

2. Inversions są ograniczone do ½ twista do extended level oraz do 1 twista do prep level i niżej.

Wyjątek: Multi base zawieszone przewroty w przód mogą zawierać max 1 twist.

3. Zawieszone przewroty w przód (forward suspended rolls) przekraczające ½ twista muszą lądować w kołysce.

Wyjątek: W Multi base zawieszonym przewrocie w tył Flyer nie może wykonywać twistów.

4. Downward inversions są **dozwolone** na waist level i muszą być asystowane przez co najmniej 2 catchersów, by chronić głowę i ramiona Flyera. Flyer musi utrzymać kontakt z oryginalną bazą.

Wyjaśnienie 1: Stunt nie może przejść przez prep level i potem stać się inverted poniżej prep level (moment, gdy Flyer schodzi w dół jest głównym problemem bezpieczeństwa).

Wyjaśnienie 2: Catchers muszą złapać kontakt z Flyerem w regionie talia- ramiona, by chronić głowę i ramiona.

*Wyjaśnienie 3: Two leg Pancake (z 2 nóg) jest **niedozwolony** w L3.*

5. Downward inversions nie mogą wchodzić w kontakt ze sobą.

K. Bazy nie mogą podtrzymywać jakiegokolwiek ciężaru Flyera, gdy same znajdują się w pozycji „mostka” lub inverted position.

Wyjaśnienie: Osoba stojąca na ziemi nie jest uznawana za Flyera.

LEVEL 3 PIRAMIDY

A. Wykonywanie piramid musi być zgodne z przepisami “L3 Stunt” i “L3 Zejścia” i są **dozwolone** do max 2 pięter.

UWAGA: Single base EXTENDED lub ASSISTED single base EXTENDED stunt są **niedozwolone**.

B. Ciężar ciała Flyerów musi być podtrzymywany przez bazy.

Wyjątek: Patrz L3 Piramidy – release moves

C. Stunty na jednej nodze na extension nie mogą być podtrzymywane (braced) przez inne stunty na extension.

D. Żaden stunt, piramida czy pojedynczy zawodnik nie może przemieszczać się ponad lub pod innym oddzielnym stuntem, piramidą czy zawodnikiem. .

*Np.: shoulder sits przechodzący pod stuncie na prep jest **niedozwolony**.*

E. Wejścia twistowe i przejścia do pozycji extention są **dozwolone** do max 1 twista, jeżeli jest połączony z **minimum 1 bracerem** znajdującym się na prep level lub niżej. Połączenie musi być dłoń/ręka do dłón/ręka oraz musi zostać utworzone przed wejściem na extention i pozostać przez cały czas trwania piramidy. Połączenie dłón/ręka nie obejmuje ramienia.

F. Piramidy-Release Moves

Każda umiejętność dozwolona jako L3 Piramidy-release moves jest też dozwolona, jeżeli Flyer pozostaje w kontakcie z bazą i 2 bracerami. Zawsze, gdy Flyer jest “wypuszczany” przez bazy w trakcie przejścia w piramidzie i nie stosuje się do poniższych reguł, musi on wylądować w kołysce lub zejść na powierzchnię maty oraz przestrzegać przepisów z sekcji „Zejścia”.

1. W trakcie przejścia w piramidzie Flyer może przejść wysokość 2 osób mając kontakt fizyczny z co najmniej 2 osobami na prep lub poniżej.

*Wyjaśnienie 1: Wejścia z twistem oraz przejścia są **dozwolone** do max 1 twista, jeżeli Flyer jest połączony z 2 bracerami na prep level lub niżej za pomocą ręka/dłón. Połączenie musi być rozpoczęte przed zainicjowaniem ruchu i musi być utrzymane przez cały czas jego trwania.*

Wyjaśnienie 2: L3 Pyramid Release Moves mogą zawierać elementy release moves, w których zachowany jest kontakt z 1 innym Flyerem pod warunkiem, że element ten spełnia kryteria opisane w L3 Stunt Release Moves lub L3 Zejścia.

2. Flyer musi zostać w stałym kontakcie z minimum 2 różnymi Flyerami znajdującymi się na prep level lub niżej. Jedno z tych połączeń musi być dłón/ręka do dłón/ręka, drugie połączenie może być albo dłón/ręka do dłón/ręka albo dłón /ręka do stopa/kostka.

Wyjaśnienie 1: Pyramid Release Moves muszą być braced po 2 stronach (np. prawa i lewa, lewa i tył) przez 2 osobnych bracerów. Flyer musi być braced po 2 z 4 stron ciała (przód, tył, lewa, prawa).

Wyjaśnienie 2: Dwóch bracerów z tej samej strony jest zabronione.

Wyjaśnienie 3: Kontakt pomiędzy Flyerem a bazą, która ma kontakt z matą musi być wykonany przed straceniem kontaktu z bracerem.

3. Główny ciężar ciała Flyera nie może być dźwigany przez innego Flyera.

Wyjaśnienie: Przejście musi być ruchem ciągłym.

4. Przejścia zawierające release moves nie mogą zawierać zmiany baz.
5. Przejścia zawierające release moves muszą być wyłapywane przez minimum 2 catchersów (minimum 1 catcher i 1 Spotter)
 - a) Oboje catchersi muszą stabilnie stać na ziemi
 - b) Oboje catchersi muszą obserwować Flyera przez cały czas trwania przejścia
6. Wykonując release moves Flyer nie może być wspierany (braced) lub połączony z innymi Flyerami powyżej prep level.

G. L3 Pyramids-Inversions

1. Muszą przestrzegać przepisów L3 Stunt Inversions.
2. Flyer może przejść do inverted position w trakcie przejścia w piramidzie, jeżeli zachowa ona

kontakt z bazą/bazami, która stoi ciężarem ciała na powierzchni maty oraz z bracerem na prep level lub niżej. Flyer musi pozostać w kontakcie z obydwojoma – bracerem i bazą przez cały czas trwania przejścia. Baza, która utrzymuje kontakt z Flyerem może „wyciągnąć” ręce w trakcie przejścia, jeżeli zaczęło się ono i kończy na prep lub poniżej.

Przykład: Flat back split, który przechodzi rollem do load in position będzie dozwolony, nawet jeżeli bazy wyprostują ręce w trakcie trwania inverted skill.

Przykład: Flat back split, który przechodzi rollem do extended position będzie niedozwolony, ponieważ nie wylądował najpierw w pozycji poniżej extended level.

H. L3 Pyramids - Release Moves ze wspieranymi (braced) Inversions

1. Przejścia w piramidach nie mogą zawierać inversions w trakcie “uwalniania” z baz.

LEVEL 3 ZEJŚCIA

UWAGA: Jako “Zejścia” rozumiemy sytuacje, gdy Flyer jest wylapywany do kołyski lub “wypuszczany” i asekurowany/asystowany aż wyląduje na powierzchni maty.

- A. Kołyski ze stuntów jednobazowych muszą mieć oddzielnego Spottera, który minimum jedną ręką ochrania głowę i ramiona Flyera.
- B. Kołyski ze stuntów wielobazowych muszą mieć 2 Catchers oraz oddzielnego Spottera, który minimum jedną ręką ochrania głowę i ramiona Flyera.
- C. Zejścia muszą być wylapywane przez oryginalne bazy.

Wyjątek 1: Zejścia na powierzchnię maty muszą być asystowane/asekurowane przez oryginalną bazę lub/oraz spottera.

Wyjątek 2: Proste zejścia lub małe zeskoki, bez żadnych dodatkowych sztuczek, wykonywane z poziomu bioder lub niżej to jedyne zejścia, które nie wymagają asysty/asekuracji.

Wyjaśnienie: Zawodnik nie może wylądować na powierzchni maty z pozycji powyżej poziomu bioder bez asysty/asekuracji.

- D. Tylko proste pionowe zrzuty na powierzchnię maty, do kołyski oraz $\frac{1}{4}$ twistu są **dozwolone** ze stuntów na jednej nodze.
- E. Max $1\frac{1}{4}$ twistu są **dozwolone** ze stuntów na 2 nogach.
Wyjaśnienie: Twist z platform position jest niedozwolony.
- F. Żadne stunts, piramidy, zawodnicy czy przypory nie mogą poruszać się ponad lub pod wykonywanym zejściem oraz zejście nie może zostać wyrzucone nad, pod czy przez stunt, piramidę, zawodnika oraz przybór.
- G. Max 1 sztuczka może być wykonana podczas zejścia ze stuntu na dwóch nogach.
- H. Jakikolwiek zejście z prep lub powyżej zawierające sztuczkę (np. twist, poziomkę) musi zostać wylapane do kołyski.
- I. **Niedozwolone** są zejścia zawierające flip (rotację Flyera bez kontaktu z innymi).
- J. Podczas zejścia stunt/piramida nie powinna się przemieszczać.

- K.** Flyerzy w trakcie zejścia nie mogą wejść w kontakt ze sobą.
- L.** Jakiegokolwiek Tension drops/rolls są **niedozwolone**.
- M.** Gdy wykonujemy kołyskę z single based stunts z wieloma Flyerami, 2 osoby (Catchers) muszą złapać każdego z Flyerów. Catchersi i bazy muszą stać stabilnie na powierzchni maty przed rozpoczęciem zejścia.
- N.** Zejście ze stuntu, gdy Flyer jest w pozycji odwróconej (inverted position) nie może zawierać twistu.

LEVEL 3 TOSSES/WYRZUTY

- A.** Wyrzuty są **dozwolone** do max 4 baz. Jedna baza musi stać za Flyerem podczas wyrzutu.
- B.** Wyrzuty muszą być wykonywane, gdy wszystkie bazy mają stopy na powierzchni maty i muszą być wyłapywane do kołyski. Flyer musi być wyłapany w kołyskę przez minimum 3 oryginalne bazy, z których jedna ochrania głowę i ramiona Flyera. Bazy nie mogą się przemieszczać podczas wyrzutu.
- C.** Rotacje i pozycje odwrócone (inverted) podczas wyrzutu są **niedozwolone**.
- D.** Żadne stunts, piramidy, zawodnicy czy przybory nie mogą przemieszczać się nad lub pod wyrzutem oraz wyrzut nie może być skierowany ponad, pod lub przez stunts, piramidy, zawodnika czy przybory.
- E.** Max 1 sztuczka jest **dozwolona** podczas wyrzutu. Max 1 twist jest **dozwolony**.
Dozwolone: poziomka, pretty girl, pike
Niedozwolone: Switch kick, pretty girl-kick, double toe-touch
Wyjaśnienie: "Łuk" w najwyższym punkcie wyrzutu nie jest liczony jako sztuczka.
Wyjątek: Ball X toss – wyrzut w pozycji kucznej i najwyższym punkcie rozłożenie ciała do pozycji gwiazdki jest dozwolony.
- F.** W trakcie wyrzutu zawierającego twist, żadna inna sztuczka **nie jest dozwolona**.
Zabronione np.: kick + full twist, 1/2 twist + poziomka.
- G.** Flyerzy w oddzielnych wyrzutach nie mogą wejść w kontakt ze sobą.
- H.** W wyrzucie może być tylko 1 Flyer.

LEVEL 4 (L4) - ADVANCED DIVISION

LEVEL 4 TUMBLING – przepisy ogólne

A. Wszystkie elementy tumblingu muszą zaczynać się i kończyć na macie.

Wyjaśnienie: Osoba wykonująca tumbling może odbić się z nóg i wylądować w stuncie/kołysce.

Jeżeli po wybiciu występuje element zawierający rotację bioder ponad głowę, wtedy osoba wykonująca ten element musi zostać złapana i zatrzymana w non-inverted (nieodwróconej) pozycji, zanim będzie kontynuowała kolejne elementy zawierające rotację wchodząc na stunt.

*Np. Rundak + handspring + wybicie z nóg lub kontakt z bazą/bracerem prosto do back Flipa będzie niezgodne z tym przepisem. Wyraźne oddzielenie elementów tumblingu (na macie) od tumblingu będącego wejściem na stunt/piramidę jest potrzebne, by element był dozwolony - złapanie Flyera w kołyskę i wykonanie dipu, by rozpocząć wyrzut do rotacji jest **dozwolone**.*

B. Tumbling nad, pod lub przez stunt, zawodnika lub przybór jest **niedozwolony**.

Wyjaśnienie: zawodnik może skoczyć ponad drugim zawodnikiem.

C. Wykonywanie tumblingu trzymając lub będąc w kontakcie z przyborem jest **niedozwolone**.

D. Dive Rolls (skoki tygrysie) są **dozwolone**.

*Wyjątek: Dive Rolls w pozycji wygiętej w tył są **niedozwolone***

*Wyjątek: Dive Rolls, które zawierają twist ciała są **niedozwolone**.*

E. Skoki nie są uznawane za tumbling. Dlatego też, jeżeli w „ścieżkę” wpleciony jest skok to przerywa on serię tumblingową.

*Np. : Jeżeli zawodnik w L4 wykona rundak + poziomka + back handspring + whip + layout będzie to niezgodne z przepisami dla L4, ponieważ 2 rotacje (bez rąk) pod rząd są **niedozwolone** na tym levelu.*

LEVEL 4 TUMBLING Z MIEJSCA

A. Flips (rotacje bez rąk) z miejsca i zaraz po back handspring są **dozwolone**.

B. Max 1 flip i 0 twista są **dozwolone**.

*Wyjątek: aerial cartwheels i onodies są **dozwolone***

C. Seria 2 Flip – Flip pod rząd jest **niedozwolona**.

*Np.: back tuck – back tuck, back tuck – punch front są **niedozwolone**.*

D. Wykonanie skoku cheer zaraz przed lub po flipie jest **niedozwolone**.

*Np.: Poziomka + back tuck, back tuck + poziomka, pike + front flip są **niedozwolone**.*

*Wyjaśnienie: Skoki cheer połączone z ¼ front Flip są **niedozwolone**.*

*Wyjaśnienie: Poziomka + back handspring + back tuck jest **dozwolone**, ponieważ Flip nie jest bezpośrednio po skoku cheer.*

LEVEL 4 TUMBLING Z BIEGU

A. Max 1 flip i 0 twistów.

*Wyjątek: Aerial cartwheels i Onodis są **dozwolone***

LEVEL 4 STUNTS

A. Spotter jest wymagany do każdego Flyera powyżej wysokości prep.

B. Stunty, gdy Flyer jest na jednej nodze na extention są **dozwolone**.

C. Wejścia i przejścia twistowe do prep level są **dozwolone** max do 1½ twista wykonanego przez Flyera w odniesieniu do powierzchni maty.

*Wyjaśnienie : Twist wykonany przez Flyera z dodatkowym obrotem baz wykonanym w tym samym momencie będzie **niedozwolony**, jeżeli w rezultacie suma obrotów wykonanych przez Flyera przekroczy 1 ½ twista. Sędzia techniczny używa jako punktu odniesienia biodra Flyera, by określić sumę twistów w jednym czasie. W momencie, gdy stunt zostanie „zbudowany” i zawodnicy pokażą wyraźne zatrzymanie dopiero wtedy mogą zacząć kolejny element zawierający twist.*

D. Wejścia i przejścia twistowe do extended position są **dozwolone** i muszą spełniać następujące warunki:

1. Max do ½ twista na extention jest **dozwolone**.

*Np.: ½ twist do extended single leg stunt jest **dozwolone**.*

*Wyjaśnienie: Twist wykonany przez Flyera z dodatkowym obrotem baz wykonanym w tym samym momencie będzie **niedozwolony**, jeżeli w rezultacie suma obrotów wykonanych przez Flyera przekroczy ½ twista. Sędzia techniczny używa jako punktu odniesienia biodra Flyera, by określić sumę twistów w jednym czasie. W momencie, gdy stunt zostanie „zbudowany” i zawodnicy pokażą wyraźne zatrzymanie dopiero wtedy mogą zacząć kolejny element zawierający twist.*

2. Elementy na extention przekraczające ½, aż do 1 twista muszą być zatrzymane na stuncie na dwóch nogach w pozycji platform lub liberty.

*Np.: Full-up (1 twist) na extention do heel stretch jest **niedozwolony**,*

*Full-up na extention na dwie nogi są **dozwolone**.*

*Wyjaśnienie: Lądowanie w pozycji platform jest **dozwolone**. Pozycja platform musi być widocznie przytrzymana przed kontynuacją ruchu do single leg stunt innego niż Liberty.*

*Wyjaśnienie: Twist wykonany przez Flyera z dodatkowym obrotem baz wykonanym w tym samym momencie będzie **niedozwolony**, jeżeli w rezultacie suma obrotów wykonanych przez Flyera przekroczy 1 twista. Sędzia techniczny używa jako punktu odniesienia biodra Flyera, by określić sumę twistów w jednym czasie. W momencie, gdy stunt zostanie „zbudowany” i zawodnicy pokażą wyraźne zatrzymanie, dopiero wtedy mogą zacząć kolejny element zawierający twist.*

E. W trakcie przejść, przynajmniej 1 baza musi pozostać w kontakcie z Flyerem.

Wyjątek: Patrz „Release moves”

F. Wejścia i przejścia z użyciem Flipów (rotacji bez wsparcia) są **niedozwolone**.

G. Żadne stunty, piramidy czy zawodnicy nie mogą poruszać się ponad lub pod innymi, oddzielnym

stuntem, piramidą czy zawodnikiem.

*Np.: Shoulder sit przechodzący pod stuntem na prep jest **niedozwolone**.*

Wyjątek: Zawodnik może skoczyć cheer jump nad innym zawodnikiem.

Wyjątek: Pojedynczy zawodnik może przejść pod stuntem lub stunt może przejść nad zawodnikiem.

Wyjaśnienie: Przepis ten odnosi się do tułowia (środkowej części ciała zawodnika), które nie porusza się nad tułowiem innego zawodnika. Nie dotyczy to rąk czy nóg zawodnika.

Wyjaśnienie 2. Flyer nie może przejść ponad lub pod tułowiem innego Flyera niezależnie od tego, czy piramida lub stunt są odseparowane czy nie.

H. Single base Split catches są niedozwolone.

- I. Single based stunts z wieloma Flyerami** wymagają oddzielnych Spotterów dla każdego Flyera. Flyerzy na extention single leg nie mogą być połączeni z żadnym innym Flyerem na single leg extention.

J. Stunty – release moves

1. Release moves są **dozwolone**, ale nie mogą przekroczyć poziomu wyciągniętych rąk.

Wyjaśnienie: Jeżeli release move przekroczy poziom wyciągniętych rąk, będzie to uznane za wyrzut i/lub zejście i musi być zgodne z przepisami „Wyrzuty” i/lub „Zejscia”. By określić wysokość release move w najwyższym punkcie, patrzymy na odległość od bioder Flyera do wyciągniętych rąk baz. Jeżeli ta odległość jest większa niż długość nóg Flyera, element będzie uznany za „wyrzut” lub „zejście”.

2. Release moves nie mogą lądować w inverted position. Wykonując release moves z inverted position do non-inverted position, najniższy punkt dipu będzie użyty, aby określić czy początkowa pozycja jest odwrócona (inverted). Release moves z pozycji inverted do non-inverted nie mogą zawierać twista. Przy release moves z pozycji inverted do non-inverted lądujące na poziomie prep lub wyżej musi być Spotter.

3. Elementy release, które lądują w non-upright position muszą mieć 3 catchersów przy multi base stuntach oraz 2 catchersów przy single base stunt.

4. Release moves muszą powrócić do oryginalnych baz, chyba, że oryginalne bazy nie są w stanie złapać tego release move, tak jak było to planowane.

Wyjaśnienie: Zawodnik nie może wylądować na powierzchni maty bez asysty/asekuracji.

Wyjątek: Patrz „Zejscie” pkt C

Wyjątek: Zejscie z single base stunt z wieloma Flyerami

5. Release moves, które lądują na extention muszą rozpocząć się z waist level lub niżej i nie mogą zawierać twistów i rotacji.
6. Release moves rozpoczynające się z extended level nie mogą zawierać twista.
7. Helicopters są **dozwolone** max do 180 stopni rotacji i 0 twistów, i muszą być wylapywane przez minimum 3 catchersów, z czego jeden ustawiony jest, by chronić głowę i ramiona.
8. Release moves nie powinny się przemieszczać.
9. Release moves nie mogą być wykonywane ponad, pod lub przez stunty, piramidy czy

zawodników.

10. Flyerzy wykonujący release moves nie mogą wejść w kontakt ze sobą.

Wyjątek: zejścia z jednobazowych stuntów z wieloma Flyerami.

K. Stunty – inversions

1. Extended inverted stunts są **dozwolone**. Patrz też “Stunty” i “Piramidy”.
2. Downward inversions są **dozwolone** na prep level i muszą być asystowane/asekurowane przez minimum 3 osoby (catchersów), z czego min. 2 musi ochraniać głowę i ramiona Flyera.

*Wyjątek: Kontrolowane obniżenie extended inverted stunt (np. handstand) do poziomu shoulder level jest **dozwolone**.*

Wyjaśnienie: Stunt nie może przejść ponad prep level i stać się inverted na prep level lub poniżej (moment, gdy Flyer schodzi w dół jest głównym problemem bezpieczeństwa).

Wyjaśnienie: Catchers muszą złapać kontakt z Flyerem w rejonie między talią a ramionami, by chronić głowę i ramiona Flyera.

Wyjaśnienie: Downward inversions zaczynające się poniżej prep level nie wymagają 3 baz.

*Wyjątek: Two leg „pancake” musi rozpocząć się na wysokości prep lub niżej i jest **dozwolone**, by Flyer przeszedł przez extended position podczas wykonywania.*

Wyjaśnienie: Two leg Pancake nie może zatrzymać się lub zakończyć w pozycji inverted.

Wyjaśnienie: Single leg pancake z prep jest dozwolony o ile Flyer nie przejdzie przez extended level w trakcie jego wykonania.

3. Downward inversions muszą pozostać w kontakcie z oryginalną bazą.

Wyjątek: Side rotating downward inversions.

Np.: W przejściu typu cartwheel-style, oryginalna baza może stracić kontakt z Flyerem, kiedy jest to konieczne.

4. Downward inversions nie mogą wejść w kontakt ze sobą.

- L. Bazy nie mogą podtrzymywać jakiegokolwiek ciężaru Flyera, gdy same znajdują się w pozycji „mostka” lub inverted position.

Wyjaśnienie: Osoba stojąca na ziemi nie jest uznawana za Flyera.

LEVEL 4 PIRAMIDY

- A. Wykonywanie piramid musi być zgodne z przepisami L4 “Stunt” i “Zejścia” i są **dozwolone** do max 2 pięter.

*Wyjątek: Wejścia i przejścia twistowe do extended skills są **dozwolone** max do 1½ twista, jeżeli Flyer jest braced na poziomie prep lub niżej. Połączenie musi być nawiązane przed rozpoczęciem tej umiejętności i kontakt musi być utrzymany przez cały czas jej trwania.*

UWAGA: Single base EXTENDED lub assisted single base EXTENDED stunts są **niedozwolone**.

- B. Ciężar ciała Flyerów musi być podtrzymywany przez bazy.

Wyjątek: Patrz L4 Piramidy – release moves

- C. Stunty na jednej nodze na extension (1 leg extended) nie mogą być podtrzymywane (braced) przez inne stunty na jednej nodze na extension (1 leg extended).

D. Żaden stunt czy piramida nie może przemieszczać się ponad lub pod innym oddzielnym stuntem czy piramidą.

*Np.: shoulder sits przechodzący pod stuntem na prep jest **niedozwolony**.*

Wyjątek: Pojedynczy zawodnik może wykonać cheer jump/przeskok ponad innym zawodnikiem.

Wyjątek: Pojedynczy zawodnik może przejść pod stuntem lub stunt może przejść ponad pojedynczym zawodnikiem.

E. Każda umiejętność dozwolona jako L4 Piramidy-release moves jest też dozwolona, jeżeli Flyer pozostaje w kontakcie z bazą lub bracerem (lub dwoma, jeżeli potrzeba).

Np.: Pancake na extention będzie wymagał posiadania dwóch bracerów.

F. Piramidy-Release Moves

1. W trakcie przejścia w piramidzie Flyer może przejść wysokość 2 osób mając kontakt fizyczny z co najmniej 1 osobą na prep lub poniżej. Kontakt musi być utrzymany z tą samą osobą przez cały czas trwania elementu.

Wyjaśnienie: Kontakt musi być nawiązany z bazą na powierzchni maty jeszcze przed utratą kontaktu z bracerem/-rami.

*Wyjątek: Podczas, gdy wykonywanie Tic-Tock z prep level lub wyżej do extention (np. low to high i high to high) jest **niedozwolone** w L4 Stunts, ten sam element będzie **dozwolony** w L4 Pyramid Release Moves, jeżeli Flyer będzie miał kontakt z minimum 1 osobą na prep lub niżej. Flyer wykonujący Tic-Tock musi być wspierany (braced) przez cały czas trwania elementu.*

Wyjaśnienie: L4 Pyramid Release Moves mogą zawierać stunt relase moves, które pozostają w kontakcie z 1 osobą, o ile element ten jest zgodny z „L4 Stunt Relase Moves” lub „L4 Dismounts”.

*Wyjaśnienie: Stunt i przejścia zawierające twist są **dozwolone** do 1½ twista, jeżeli są połączone z minimum 1 osobą (bracerem) na prep level lub poniżej.*

2. W trakcie przejścia w piramidzie, Flyer może przejść ponad innym Flyerem, na prep lub niżej jeżeli ma z nim kontakt. ~~jeżeli ma kontakt z tym Flyerem będącym na prep lub niżej.~~

3. Bezpośredni ciężar ciała nie może być dźwigany przez osoby na 2 piętrze.

Wyjaśnienie: Przejście musi być płynne, nie zatrzymane.

4. Non-inverted transitional piramids mogą zawierać zmiany baz pod warunkiem:

a) Flyer musi pozostać w stałym kontakcie z osobą na prep lub poniżej

Wyjaśnienie: Kontakt musi być z bazą znajdującą się na powierzchni maty zanim straci kontakt z bracerem/-rami.

b) Flyer musi zostać wyłapany przez min 2 catchersów (minimum 1 catcher i 1 Spotter).

Obydwoje catchersi muszą stać stabilnie na ziemi i nie mogą być zaangażowani w żadne inne elementy choreografii, gdy przejście zostanie zainicjowane. (Wykonanie dipu, by wyrzucić Flyera jest uznawane za rozpoczęcie elementu).

5. Non-inverted pyramid release moves muszą być wyłapywane przez minimum 2 catchersów (min 1 catcher i 1 Spotter).

a) Obydwoje catchersi muszą stać stabilnie na powierzchni maty

b) Obydwoje catchersi muszą obserwować Flyera przez cały czas trwania elementu

6. Realese moves nie mogą być braced (połączone) z Flyerami powyżej prep level

G. L4 Pyramids-Inversions

1. Muszą przestrzegać przepisów L4 Stunt Inversions.

H. L4 Pyramids - Release Moves w/ Braced Inversions

1. Przejścia w piramidach mogą zawierać braced inversions (w tym braced flips), jeżeli kontakt jest utrzymany z minimum 2 osobami na prep lub poniżej. Kontakt musi być utrzymany przez cały czas trwania elementu z innymi Flyerami lub bazami.

Wyjaśnienie: Kontakt z bazą musi zostać nawiązany zanim Flyer straci kontakt z bracerem.

*Wyjaśnienie: Braced flips muszą być podtrzymywane po 2 oddzielnych stronach (np. lewa – prawa, lewa – tył, itp.) przez 2 osobne osoby (np.: 2 osoby podtrzymujące Flyera za jedną rękę będzie **niedozwolone**). Flyer musi być podtrzymywany po 2 z 4 stron swojego ciała (przód, tył, prawa, lewa).*

2. Braced inversions (w tym braced flips) są **dozwolone** do max 1¼ rotacji i 0 twista.
3. Braced inversions (w tym braced flips) nie mogą zawierać zmiany baz.
4. Braced inversions (w tym braced flips) muszą być płynnie wykonane (bez zatrzymania).
5. Wszystkie braced inversions (w tym braced flips), które nie zawierają twistu muszą być wylapywane przez min 3 catchersów. Braced flips, które lądują w pozycji pionowej na prep lub wyżej wymagają minimum 1 catchersa i 2 spotterów.
 - a) Wszystkie wymagane osoby muszą stabilnie stać na powierzchni maty
 - b) Wszystkie wymagane osoby muszą obserwować Flyera przez cały element
 - c) Wymagane osoby nie mogą być zaangażowane w jakiekolwiek inne elementy choreografii, gdy element zostaje rozpoczęty (wykonanie dipu, by wyrzucić Flyera uznawane jest za rozpoczęcie elementu)
6. Braced inversions (w tym braced flips) nie mogą kierować się ku podłodze w trakcie inverted
7. Braced inversions (w tym braced flips) nie mogą wejść w kontakt z innymi moves w stuntach/piramidach.
8. Braced inversions (w tym braced flips) nie mogą być wspierane (braced) lub połączone z Flyerami znajdującymi się powyżej prep level

LEVEL 4 ZEJŚCIA

UWAGA: Jako “Zejścia” rozumiemy sytuacje, gdy Flyer jest wylapywany do kołyski lub “wypuszczany” i asekurowany/asystowany aż wyląduje na powierzchni maty.

- A. Kołyski ze stuntów jednobazowych muszą mieć oddzielnego Spottera, który minimum 1 ręką ochrania głowę i ramiona Flyera.
- B. Kołyski ze stuntów wielobazowych muszą mieć 2 catchers oraz oddzielnego Spottera, który minimum 1 ręką ochrania głowę i ramiona Flyera.
- C. Zejścia muszą być wylapywane przez oryginalne bazy.

Wyjątek: Zejścia na powierzchnię maty muszą być asystowane/asekurowane przez oryginalną bazę i/lub spottera.

Wyjątek: Proste zejścia lub małe zeskoki, bez żadnych dodatkowych sztuczek, z poziomu bioder lub niżej to jedyne zejścia, które nie wymagają asysty/asekuracji.

Wyjaśnienie: Zawodnik nie może wylądować na powierzchni maty z pozycji powyżej poziomu bioder bez asysty/asekuracji.

D. Max $2\frac{1}{4}$ twista są **dozwolone** ze stuntów na 2 nogach.

Wyjaśnienie: Twist z platform position nie może osiągnąć $1\frac{1}{4}$ obrotu (ponieważ nie jest on uznawany za two leg stunt/.

E. Max $1\frac{1}{4}$ twista są **dozwolone** ze stuntów na 1 nodze.

Wyjaśnienie: Platform position nie jest uznawane za stunt na 2 nogach.

F. Żadne stunts, piramidy, zawodnicy czy przypory nie mogą poruszać się ponad lub pod wykonywanym zejściem oraz zejście nie może zostać wyrzucone nad, pod czy przez stunt, piramidę, zawodnika oraz przybór.

G. Wykonując max $1\frac{1}{4}$ twista do kołyski, żadne inne, dodatkowe sztuczki nie mogą być wykonane.

H. **Niedozwolone** są zejścia zawierające rotację bez kontaktu Flyera z innymi.

I. Podczas zejścia stunt/piramida nie powinna się przemieszczać.

J. Flyerzy w trakcie zejścia nie mogą wejść w kontakt ze sobą.

K. Jakiegokolwiek Tension drops/rolls są **niedozwolone**.

L. Gdy wykonujemy kołyskę z single based stunt wieloma Flyerami np. Double Cupies, 2 catchersi muszą złapać każdego z Flyerów. Catchers i bazy muszą stać stabilnie na powierzchni maty przed rozpoczęciem zejścia.

M. Zejścia z pozycji odwróconych (inverted positions) nie mogą zawierać twistów.

LEVEL 4 TOSSES/WYRZUTY

A. Wyrzuty są **dozwolone** do max 4 baz. Jedna baza musi stać za Flyerem podczas wyrzutu.

B. Wyrzuty muszą być wykonywane, gdy wszystkie bazy mają stopy na powierzchni maty i muszą być wylapywane do kołyski. Flyer musi być wylapany w kołyskę przez minimum 3 oryginalne bazy, z których jedna ochrania głowę i ramiona Flyera. Bazy nie mogą się przemieszczać podczas wyrzutu.

Np.: nie można specjalnie przemieszczać się w trakcie wyrzutu.

*Wyjątek: $1/2$ obrotu wykonana przez bazy jest **dozwolona** przy wykonaniu kick full basket.*

C. Rotacje i pozycje odwrócone (inverted) podczas wyrzutu są **niedozwolone**.

D. Żadne stunts, piramidy, zawodnicy czy przybory nie mogą przemieszczać się nad lub pod wyrzutem oraz wyrzut nie może być skierowany ponad, pod lub przez stunts, piramidy, zawodnika czy przybory.

E. Max 2 sztuczki są **dozwolone** podczas wyrzutu.

Np: Kick full, full up toe touch.

F. W trakcie wyrzutu zawierającego $1\frac{1}{2}$ twista, żadna inna sztuczka **nie jest dozwolona**.

Zabronione np: kick double jest niedozwolone.

G. Wyrzuty nie mogą osiągnąć $2\frac{1}{4}$ twista.

H. Flyerzy w oddzielnych wyrzutach nie mogą wejść w kontakt ze sobą.

I. W wyrzucie może być tylko 1 Flyer.

LEVEL 5 (L5) - ELITE DIVISION

LEVEL 5 TUMBLING – przepisy ogólne

A. Wszystkie elementy tumblingu muszą zaczynać się i kończyć na macie.

Wyjaśnienie: Osoba wykonująca tumbling może odbić się z nóg i wylądować w stuncie/kołysce.

Jeżeli po wybiciu jest element zawierający rotację bioder ponad głowę, wtedy osoba wykonująca ten element musi zostać złapana i zatrzymana w non-inverted (nieodwróconej) pozycji, zanim będzie kontynuowała kolejne elementy zawierające rotację wchodząc na stunt.

*Np. Rundak + handspring + wybicie z nóg lub kontakt z bazą/bracerem prosto do back Flipa będzie niezgodne z tym przepisem. Wyraźne oddzielenie elementów tumbling (na macie) od tumblingu będącego wejściem na stunt/piramidę jest potrzebne, by element był dozwolony - złapanie Flyera w kołyskę i wykonanie dipu, by rozpocząć wyrzut do rotacji jest **dozwolone**.*

B. Tumbling nad, pod lub przez stunt, zawodnika lub przybór jest **niedozwolony**.

Wyjaśnienie: zawodnik może skoczyć ponad drugim zawodnikiem.

C. Wykonywanie tumbling trzymając lub będąc w kontakcie z przyborem jest **niedozwolone**.

D. Dive rolls (skoki tygrysie) są **dozwolone**.

*Wyjątek: Dive Rolls które zawierają twist ciała są **niedozwolone**.*

E. Skoki nie są uznawane za tumbling. Dlatego też, jeżeli w „ścieżkę” wpleciony jest skok to przerywa on serię tumblingową.

LEVEL 5 TUMBLING Z MIEJSCA/TUMBLING Z BIEGU

A. Max 1 flip i 1 twist są **dozwolone**.

LEVEL 5 STUNTS

A. Spotter jest wymagany do każdego Flyera powyżej wysokości prep.

B. Stunt, gdy Flyer jest na jednej nodze na extention są **dozwolone**/

C. Wejścia i przejścia w stuntach zawierające twist są **dozwolone** max do 2¹/₄ twista wykonane przez Flyera w odniesieniu do powierzchni maty.

*Wyjaśnienie: Twist wykonany przez Flyera, z dodatkowym obrotem baz wykonanym w tym samym momencie, będzie **niedozwolony**, jeżeli w rezultacie suma obrotów wykonanych przez Flyera przekroczy 2¹/₄ twista. Sędzia techniczny używa jako punktu odniesienia biodra Flyera, by określić sumę twistów w jednym czasie. W momencie, gdy stunt zostanie „zbudowany” i zawodnicy pokażą wyraźne zatrzymanie, dopiero wtedy mogą zacząć kolejny element zawierający twist.*

D. Wejścia i przejścia z użyciem Free Flipping (rotacje bez rąk i bez kontaktu z innymi zawodnikami) są **niedozwolone**.

E. Single base Split catches są **niedozwolone**.

F. Single based stunts z wieloma Flyerami np. Double Cupies wymagają oddzielnych Spotterów dla

każdego Flyera.

G. Stunty – release moves

1. Release moves są **dozwolone**, ale nie mogą przekroczyć wysokości 18 cali (46 centymetrów) powyżej poziomu wyciągniętych rąk.

Wyjaśnienie: Jeżeli release move przekroczy wysokość 18 cali (46 centymetrów) powyżej poziomu wyciągniętych rąk, będzie to uznane za wyrzut i/lub zejście i musi być zgodne z przepisami „Wyrzuty” i/lub „Zejscia”.

2. Release moves nie mogą lądować w inverted position. Wykonując release move z inverted position do non-inverted position, najniższy punkt dipu będzie użyty, by określić czy początkowa pozycja jest odwrócona (inverted). Release moves z pozycji inverted do non-inverted nie mogą zawierać twistu.

Wyjątek: Front handspring up to extended stunt mogą zawierać max ½ twistu.

Przy Release moves z pozycji inverted do non-inverted lądujących na poziomie prep lub wyżej musi być Spotter.

3. Elementy release które lądują w non-upright position muszą mieć 3 catchersów przy multibase stuntach oraz 2 catchersów przy single base stunt.

4. Release moves muszą powrócić do oryginalnych baz.

Wyjaśnienie: Zawodnik nie może wylądować na powierzchni maty bez asysty/asekuracji.

Wyjątek: Patrz „Zejscie” pkt C

Wyjątek: Zejscie z single base stunt z wieloma Flyerami

5. Helicopters są **dozwolone** max do 180 stopni rotacji i muszą być wylapywane przez minimum 3 catchersów, z czego 1 ustawiony jest tak, by chronić głowę i ramiona.
6. Release moves nie powinny się przemieszczać.
7. Release moves nie mogą być wykonywane ponad, pod lub przez stunty, piramidy czy zawodników.
8. Flyerzy wykonujący release moves nie mogą wejść w kontakt ze sobą.

Wyjątek: Zejscie z single base stunt z wieloma Flyerami

H. Stunty – inversions

1. Extended inverted stunts są **dozwolone**. Patrz też L5 “Stunty” i “Piramidy”.
2. Downward inversions są **dozwolone** od prep level i wyżej muszą być asystowane/asekurowane przez minimum 3 bazy, z czego min 2 muszą ochraniać głowę i ramiona Flyera. Kontakt musi być zainicjowany na poziomie ramion (lub wyżej) baz.

Wyjaśnienie: Catchers muszą złapać kontakt z Flyerem w rejonie między talią a ramionami, by chronić głowę i ramiona Flyera.

Wyjaśnienie: Downward inversions zaczynające się od prep level lub niżej nie wymagają 3 catchersów.

Jeżeli stunt zaczyna się na prep level lub niżej i przechodzi powyżej prep level wymagane jest 3 catchersów.

*Wyjątek: Kontrolowany obniżenie stuntu, gdzie Flyer jest na extension w inverted position (np. stanie na rękach) do poziomu ramion jest **dozwolone**.*

3. Downward inversions muszą pozostać w kontakcie z oryginalną bazą.

Wyjątek: oryginalna baza może stracić kontakt z Flyerem kiedy jest to konieczne.

Np.: Zejście typu cartwheel-style

4. Downward inversions z poziomu ponad prep:

a) Nie mogą zatrzymać się w inverted position

*Np: Cartwheel roll off będzie **dozwolone** ponieważ Flyer ląduje na swoich stopach.*

*Wyjątek: Kontrolowane obniżenie stuntu, gdzie Flyer jest na extention w inverted position (np. stanie na rękach) do poziomu ramion jest **dozwolone**.*

b) Nie mogą lądować na ziemi lub dotykać jej będąc w inverted position

Wyjaśnienie: Lądowanie w prone lub supine position (pozycja horyzontalna twarzą w dół i twarzą w górę) ze stuntu na extention, musi w widoczny sposób zatrzymać się w non-inverted position i zostać przytrzymane zanim przejdzie do jakiegokolwiek inwencji na ziemi.

5. Downward inversions nie mogą wejść w kontakt ze sobą.

I. Bazy nie mogą podtrzymywać jakiegokolwiek ciężaru Flyera, gdy same znajdują się w pozycji „mostka” lub inverted position.

LEVEL 5 PYRAMIDY

A. Wykonywanie piramid musi być zgodne z przepisami L5 “Stunt” i “Zejścia” i są **dozwolone** do max 2 pięter.

B. Ciężar ciała Flyerów musi być podtrzymywany przez bazy.

Wyjątek: Patrz L5 Piramidy – release moves

C. Piramidy-Release Moves

1. W trakcie przejścia w piramidzie Flyer może przejść wysokość 2 osób mając kontakt fizyczny z co najmniej 1 osobą na prep lub poniżej. Kontakt musi pozostać utrzymany z tym samym bracerem przez cały czas trwania elementu.

Wyjaśnienie: Kontakt musi być nawiązany z bazą na powierzchni maty jeszcze przed utratą kontaktu z bracerem/-rami.

2. Bezpośredni ciężar ciała nie może być dźwigany przez osoby na 2 piętrze.

Wyjaśnienie: Przejście musi być płynne, nie zatrzymane.

3. Non-inverted pyramid release moves muszą być wyłapywane przez minimum 2 catchersów (min 1 catcher i 1 Spotter).

a) Obydwoje catchersi muszą stać stabilnie na powierzchni maty

b) Obydwoje catchersi muszą obserwować Flyera przez cały czas trwania elementu

4. Non-inverted transitional pyramids mogą zawierać zmiany baz. Zmieniając bazy:

a) Flyer musi pozostać w stałym kontakcie z osobą na prep i poniżej

Wyjaśnienie: Kontakt musi być z bazą znajdującą się na powierzchni maty zanim straci kontakt z bracerem/-rami.

- b) Flyer musi zostać wyłapany przez min 2 catchersów (minimum 1 catcher i 1 Spotter); obydwójce catchersi muszą stać stabilnie na ziemi i nie mogą być zaangażowani w żadne inne elementy choreografii, gdy przejście zostanie zainicjowane (wykonanie dipu, by wyrzucić Flyera jest uznawane za rozpoczęcie elementu).

5. Release moves nie mogą być braced/połączone z innym Flyerem powyżej prep level.

D. L5 Pyramids-Inversions

1. Muszą przestrzegać przepisów L5 Stunt Inversions.

E. L5 Pyramids - Release Moves w/ Braced Inversions

1. Przejścia w piramidach mogą zawierać braced inversions (w tym braced flips), jeżeli kontakt jest utrzymany z minimum 1 osobą na prep lub poniżej. Kontakt musi być utrzymany przez cały czas trwania elementu z innymi Flyerami lub bazami.

Wyjaśnienie: Kontakt z bazą musi zostać nawiązany zanim Flyer straci kontakt z bracerem.

2. Braced inversions (w tym braced flips) są **dozwolone** do max $1\frac{1}{4}$ rotacji i $\frac{1}{2}$ twista.

3. Braced inversions (w tym braced flips), które przekraczają $\frac{1}{2}$ twista są jedynie **dozwolone** z max $\frac{3}{4}$ flipa/rotacji/ pod warunkiem że uwolnienie jest zainicjowane z pozycji pionowej, nie odwróconej i nie przechodzi przez pozycję horyzontalną (np: kołyska, prone itp) oraz nie przekraczają 1 twista.

*Wyjaśnienie: **Dozwolone** - zawodnik wyrzucony z pozycji pionowej, non-inverted (np. z basket toss) wykonujący full twist i $3/4$ rotacji w tył do prone position mając jednocześnie kontakt z 1 bracerem.*

4. Piramidy z przejściem w pozycji Inverted mogą zawierać zmiany baz.

5. Braced inversions (w tym braced flips) muszą być płynnie wykonane (bez zatrzymania).

6. Wszystkie braced inversions (w tym braced flips), które nie zawierają twista muszą być wyłapywane przez min 3 catchersów.

Wyjątek: Braced flips, które lądują w pionowej pozycji na prep lub powyżej wymagają min 1 catchersa i 2 spotterów.

a) Wszystkie 3 osoby muszą stabilnie stać na powierzchni maty

b) Wszystkie 3 osoby muszą obserwować Flyera przez cały element

c) Wszystkie 3 osoby nie mogą być zaangażowane w jakiegokolwiek inne elementy choreografii, gdy element zostaje rozpoczęty (wykonanie dipu, by wyrzucić Flyera uznawane jest za rozpoczęcie elementu).

7. Wszystkie braced inversions (w tym braced flips), które zawierają twist (od $\frac{1}{4}$ i więcej) muszą być wyłapywane przez min 3 catchersów. Wszyscy 3 muszą mieć kontakt z Flyerem w trakcie wyłapywania..

a) Wszystkie 3 osoby muszą stać stabilnie na powierzchni maty

b) Wszystkie 3 osoby muszą obserwować Flyera przez cały element

- c) Wszystkie 3 osoby nie mogą być zaangażowani w jakiekolwiek inne elementy choreografii, gdy element zostaje rozpoczęty (wykonanie dipu by wyrzucić Flyera uznawane jest za rozpoczęcie elementu)
- 8. Braced inversions (w tym braced flips) nie mogą kierować się ku podłodze, w trakcie, gdy Flyer jest w pozycji inverted.
- 9. Braced flips nie mogą wejść w kontakt z innymi release moves w stuntach/piramidach.
- 10. Braced inversions (w tym braced flips) nie mogą być wspierane (braced) lub połączone z Flyerami znajdującymi się powyżej prep level.

LEVEL 5 ZEJŚCIA

UWAGA: Jako "Zejścia" rozumiemy sytuacje, gdy Flyer jest wylapywany do kołyski lub "wypuszczany" i asekurowany/asystowany aż wyląduje na powierzchni maty.

- A. Kołyski ze stuntów jednobazowych muszą mieć oddzielnego Spottera, który minimum 1 ręką ochrania głowę i ramiona Flyera.
- B. Kołyski ze stuntów wielobazowych muszą mieć 2 catchers oraz oddzielnego Spottera, który minimum 1 ręką ochrania głowę i ramiona Flyera.
- C. Zejścia muszą być wylapywane przez oryginalne bazy.

Wyjątek: Zejścia na powierzchnię maty muszą być asystowane/asekurowane przez oryginalną bazę i/lub spottera.

Wyjątek : Proste zejścia lub małe zeskoki, bez żadnych dodatkowych sztuczek, z poziomu bioder lub niżej to jedyne zejścia, które nie wymagają asysty/asekuracji. Bazy nie powinny być celowo zrzucane, przemieszczać się lub podrzucać zawodnika na powierzchnię maty bez asysty/asekuracji.

Wyjaśnienie: Zawodnik nie może wylądować na powierzchni maty z pozycji powyżej poziomu bioder bez asysty/asekuracji.

- D. Max 2¼ twista są **dozwolone** ze wszystkich stuntów.
- E. Żadne stunts, piramidy, zawodnicy czy przypory nie mogą poruszać się ponad lub pod wykonywanym zejściem oraz zejście nie może zostać wyrzucone nad, pod czy przez stunt, piramidę, zawodnika oraz przybór.
- F. **Niedozwolone** są zejścia zawierające rotację bez kontaktu Flyera z innymi.
- G. Podczas zejścia stunt/piramida nie powinna się przemieszczać.
- H. Flyerzy w trakcie zejścia nie może wejść w kontakt ze sobą.
- I. Jakiegokolwiek Tension drops/rolls są **niedozwolone**.
- J. Gdy wykonujemy kołyskę z single based stunts z wieloma Flyerami, 2 catchersów musi złapać każdego z Flyerów. Catchers i bazy muszą stać stabilnie na powierzchni maty przed rozpoczęciem zejścia.
- K. Zejścia z pozycji odwróconych (inverted positions) nie mogą zawierać twistów.

LEVEL 5 TOSSES/WYRZUTY

- A. Wyrzuty są **dozwolone** do max 4 baz. Jedna baza musi stać za Flyerem podczas wyrzutu.
- B. Wyrzuty muszą być wykonywane, gdy wszystkie bazy mają stopy na powierzchni maty i muszą być wylapywane do kołyski. Flyer musi być wylapany w kołyskę przez minimum 3 oryginalne bazy, z których jedna ochrania głowę i ramiona Flyera. Bazy nie mogą się przemieszczać podczas wyrzutu.
Np: nie można specjalnie przemieszczać się w trakcie wyrzutu.
*Wyjątek: 1/2 obrotu wykonana przez bazy jest **dozwolona** przy wykonaniu kick full basket.*
- C. Flyer musi mieć obie stopy w rękach baz (w "koszu") podczas rozpoczęcia/inicjacji wyrzutu.
- D. Rotacje i pozycje odwrócone (inverted) podczas wyrzutu są **niedozwolone**.
- E. Żadne stunty, piramidy, zawodnicy czy przybory nie mogą przemieszczać się nad lub pod wyrzutem oraz wyrzut nie może być skierowany ponad, pod lub przez stunty, piramidy, zawodnika czy przybory.
- F. Max 2 1/2 twista jest **dozwolona**.
- G. Flyerzy w oddzielnych wyrzutach nie mogą wejść w kontakt ze sobą.
- H. W wyrzucie może być tylko 1 Flyer.

LEVEL 6 (L6) - PREMIER DIVISION

LEVEL 6 TUMBLING – przepisy ogólne

A. Wszystkie elementy tumblingu muszą zaczynać się i kończyć na macie.

Wyjątek 1: Osoba wykonująca tumbling może odbić się z nóg i wylądować w stuncie/kołysce.

Jeżeli po wybiciu jest element zawierający rotację bioder ponad głowę, wtedy osoba wykonująca ten element musi zostać złapana i zatrzymana w non-inverted (nieodwróconej) pozycji, zanim będzie kontynuowała kolejne elementy zawierające rotację wchodząc na stunt.

*Wyjątek 2: Rundak + salto w tył i standing single back handspring + salto w tył są **dozwolone**. Żadne inne elementy tumblingu przed rundakiem czy przed standing back handspring **nie są dozwolone**.*

B. Tumbling nad, pod lub przez stunty, zawodnika lub przybór jest **niedozwolony**.

Wyjaśnienie: zawodnik może skoczyć ponad drugim zawodnikiem.

C. Wykonywanie tumbling trzymając lub będąc w kontakcie z przyborem jest **niedozwolone**.

D. Dive rolls (skoki tygrysie) są **dozwolone**.

*Wyjątek: Dive Rolls które zawierają twist ciała są **niedozwolone**.*

LEVEL 6 TUMBLING Z MIEJSCA/ TUMBLING Z BIEGU

A. Max 1 flip i 1 twist są **dozwolone**.

LEVEL 6 STUNTS

A. Spotter jest wymagany :

1. Podczas stuntu, gdzie baza trzyma Flyera na 1 ręku (1 arm stunt) powyżej prep level, innych niż cupies lub liberty.

Wyjaśnienie: 1 arm heel stretch, arabesque, high torch, scorpios, bow & arrow itp., wymagają spottera.

2. Gdy wejście/przejście zawiera:

a) release move z twistem większym niż 360 stopni

b) release move z inwercją (pozycją odwróconą) lądując na prep lub niżej

c) Free flip

3. W stuntach, w których Flyer jest w pozycji inverted powyżej prep level.

4. Gdy Flyer jest wypuszczany z poziomu powyżej ziemi do 1 arm stunt.

B. Stunty, gdy Flyer jest na jednej nodze na extension są **dozwolone** (2,5).

C. Wejścia i przejścia w stuntach zawierające twist są **dozwolone** max do 2¼ twista wykonanego przez Flyera w odniesieniu do powierzchni maty.

*Wyjaśnienie : Twist wykonany przez Flyera z dodatkowym obrotem baz wykonany w tym samym momencie będzie **niedozwolony**, jeżeli w rezultacie suma obrotów wykonanych przez Flyera przekroczy 2¼ twista. Sędzia techniczny używa jako punktu odniesienia biodra Flyera, by określić sumę twistów w jednym czasie. W momencie, gdy stunt*

zostanie „zbudowany” i zawodnicy pokażą wyraźne zatrzymanie, dopiero wtedy mogą zacząć kolejny element zawierający twist.

D. Wejścia i przejścia z użyciem Free Flipping (rotacje bez rąk i bez kontaktu z innymi zawodnikami) oraz z użyciem assisted flipping są **dozwolone.**

Rotacje muszą rozpoczynać się z podłoża, mogą mieć max 1 rotację i 1¼ twista.

Wyjątek 1: Rotacje do kołyski mają 1¼ rotacji. Wszystkie takie elementy wylapywane poniżej poziomu ramion muszą mieć 2 catchersów (np. rotacja lądująca w kołysce).

*Wyjątek 2: Rundak + salto w tył i standing single back handspring + salto w tył są **dozwolone**. Żadne inne elementy tumblingu przed rundakiem czy przed standing back handspring **nie są dozwolone**.*

*Wyjaśnienie: Stunty i przejścia z użyciem Free Flipping, które nie rozpoczynają się z maty są **niedozwolone**.*

*Wyjaśnienie: Toe pitch, leg pitch oraz podobne typy wyrzutów są **niedozwolone** jako początek elementów zawierających Free Flipping.*

E. Single base Split catches są **niedozwolone.**

F. Single based stunts z wieloma Flyerami np. Double Cupies, wymagają oddzielnych Spotterów dla każdego Flyera.

G. Stunty – release moves

1. Release moves są **dozwolone**, ale nie mogą przekroczyć wysokości 18 cali (46 centymetrów) powyżej poziomu wyciągniętych rąk.

Wyjaśnienie: Jeżeli release move przekroczy wysokość 18 cali (46 centymetrów) powyżej poziomu wyciągniętych rąk, będzie to uznane za wyrzut i/lub zejście i musi być zgodne z przepisami „Wyrzuty” i/lub „Zejscia”.

2. Release moves nie mogą lądować w inverted position.

3. Release moves muszą powrócić do oryginalnych baz.

*Wyjątek 1: Wyrzuty typu coed style do nowych baz są **dozwolone**, jeżeli stunt jest wyrzucony przez single base i wylapany przez minimum 1 bazę i dodatkowego spottera, którzy nie są zaangażowani w żaden inny element choreografii, gdy przejście wyrzutem jest rozpoczynane.*

Wyjątek 2: Wyrzuty z single base stunt z wieloma Flyerami są dozwolone bez powrotu do oryginalnej bazy. Oryginalna baza może stać się wymaganym spotterem.

Wyjaśnienie: Zawodnik nie może wylądować na powierzchni maty bez asysty/asekuracji z poziomu powyżej waist level.

4. Helicopters są **dozwolone** max do 180 stopni rotacji i muszą być wylapywane przez minimum 3 catchersów z czego 1 ustawiony jest, by chronić głowę i ramiona.

5. Release moves nie powinny się przemieszczać (patrz wyjątek pkt 3 powyżej).

6. Release moves nie mogą być wykonywane ponad, pod lub przez stunty, piramidy czy zawodników.

7. Flyerzy wykonujący release moves nie mogą wejść w kontakt ze sobą.

Wyjątek: Zejscie z single base stunt z wieloma Flyerami

H. Stunty – inversions

1. Downward inversions z poziomu powyżej prep level muszą być asystowane/asekurowane przez minimum 2 catchersów. Flyer musi zachować stały kontakt z bazą.

LEVEL 6 PIRAMIDY

A. Piramidy są **dozwolone** do 2½ piętra

B. Dla piramid 2½ piętra muszą być minimum 2 spotterzy, jeden pomagający "utrzymać" piramidę, oraz obaj ubezpieczający każdego Flyera, który znajduje się powyżej wysokości 2 osób, i którego główne wsparcie nie ma minimum jednej stopy na ziemi. Obaj spotterzy muszą być na pozycji, gdy Flyer "wchodzi" na piramidę. Jeden spotter musi być za Flyerem, a drugi musi być przed Flyerem lub po boku piramidy, tak by zdążyć złapać Flyera, gdyby schodził do przodu. W momencie, gdy piramida "stanie" stabilnie i tuż przed zejściem, ten spotter może przemieścić się do tyłu, by złapać Flyera w kołysce. Jako, że jest wiele rodzajów piramid, zaleca się dokładne sprawdzenie nowych piramid, by sprawdzić, gdzie spotterzy powinni stać, by zapewnić bezpieczeństwo.

Wyjaśnienie: Dla wszystkich piramid "wież" (2-1-1 thigh stnt) potrzebny jest spotter, który nie ma kontaktu z piramidą i usytuowany jest za Flyerem oraz 1 bracer asystujący osobie znajdującej się na środkowym poziomie.

C. Free-flying mounts (wejście, gdy Flyer jest "wrzucany" na stunt) rozpoczynające się z poziomu maty nie mogą rozpoczynać się z pozycji stania na rękach. Są **dozwolone** do max 1 rotacji (max ¾ free flip między "wypuszczeniem" a złapaniem) i 1 twista lub 0 rotacji i 2 twistów. Free-flying mounts rozpoczynające się z powyżej poziomu maty są **dozwolone** i mogą być wykonane z max 1 rotacją (max ¾ free flip między "wypuszczeniem" a złapaniem) i 0 twistem lub max 0 rotacji i 2 twisty.

Wyjaśnienie: Free-flying mounts nie mogą znacznie przekroczyć wysokości zamierzonego elementu i nie mogą przejść ponad, pod ani przez inne stunty, piramidy czy zawodników.

D. Piramidy-Release Moves

1. W trakcie przejścia w piramidzie Flyer może przekroczyć wysokość 2 ½ pod warunkiem, że:
 - a) za każdym razem, gdy wykonywany jest release move z poziomu bazy 2-go piętra i jest wyłapywany przez bazę 2-go piętra, bazą łapiącą Flyera musi również być ta baza, która "wypuściła" tego Flyera (np. wykonując tic-tocks).
 - b) free release move z piramidy z wysokości 2½ nie mogą lądować w prone lub inverted position.

E. L6 Pyramids-Inversions

1. Elementy zawierające inercje są **dozwolone** do max 2 ½ wysokości.
2. Downward inversions, z poziomu powyżej prep, muszą być asystowane przez minimum 2 bazy.

Flyer musi zachować stały kontakt z bazą lub innym Flyerem.

F. L6 Pyramids - Release Moves w/ Braced Inversions

1. Braced flips są **dozwolone** do max $1\frac{1}{4}$ rotacji i 1 twista.
2. Braced flips są **dozwolone**, jeżeli bezpośredni kontakt fizyczny jest zachowany z minimum 1 Flyerem na poziomie prep lub poniżej, i musi być wylapany przez minimum 2 catchersów.

Wyjątek: Braced inversion do piramidy o wysokości $2\frac{1}{2}$ może być wylapana przez 1 osobę.

3. Wszystkie braced inversions (w tym braced flips), które lądują w pozycji pionowej na prep level lub powyżej wymagają minimum 1 bazy i 1 dodatkowego spottera pod warunkiem:
 - a) Baza/Spotter muszą stabilnie stać na powierzchni maty
 - b) Baza/Spotter muszą obserwować Flyera przez cały element
 - c) Baza/Spotter nie mogą być zaangażowane w jakiekolwiek inne elementy choreografii, gdy element zostaje rozpoczęty (wykonanie dippu by wyrzucić Flyera uznawane jest za rozpoczęcie elementu)

G. Free released moves z piramidy o wysokości $2\frac{1}{2}$:

1. Nie mogą lądować w prone lub inverted position.
2. Są **dozwolone** do max 0 rotacji i 1 twista.

H. Stunt na 1 ręku na extension typu Paper Dolls wymaga spottera dla każdego z Flyerów.

LEVEL 6 ZEJŚCIA

UWAGA: Jako "Zejścia" rozumiemy sytuacje, gdy Flyer jest wylapywany do kołyski lub "wypuszczany" i asekurowany/asystowany aż wyląduje na powierzchni maty.

- A. Koyski ze stuntów jednobazowych, które przekraczają $1\frac{1}{4}$ twista muszą mieć spottera asystującego przy kołysce, który minimum 1 ręką ochrania głowę i ramiona Flyera.
- B. Zejścia na powierzchnię maty muszą być asystowane/asekurowane przez oryginalną bazę lub spottera.

Wyjątek: Proste zejścia lub małe zeskoki, bez żadnych dodatkowych sztuczek, z poziomu bioder lub niżej to jedyne zejścia, które nie wymagają asysty/asekuracji.

Wyjaśnienie: Zawodnik nie może wylądować na powierzchni maty z pozycji powyżej poziomu bioder bez asysty/asekuracji.

- C. Max $2\frac{1}{4}$ twista do koyski jest **dozwolone** ze wszystkich stuntów i piramid mających max 2 wysokości, i wymagają minimum 2 catchersów. Koyski z piramid $2\frac{1}{2}$ wysokości są **dozwolone** z max $1\frac{1}{2}$ twista, i wymagają 2 catchersów, z których 1 musi być nieruchomy od momentu rozpoczęcia zejścia do koyski.

Wyjątek: Z piramidy thigh stand (2-1-1) można wykonać 2 twisty - tylko ze stuntu ustawionego przodem do widza (np. extension, liberty, heel stretch)

D. Zejścia typu free release z piramid $2\frac{1}{2}$ wysokości nie mogą lądować w prone lub inverted position.

E. Zejścia z użyciem free flipping do kołyski:

1. Są **dozwolone** do max $1\frac{1}{4}$ rotacji i $\frac{1}{2}$ twista (Arabians).
2. Wymagają minimum 2 catchersów, z których 1 jest oryginalną bazą.
3. Nie mogą specjalnie się przemieszczać.
4. Muszą rozpoczynać się z prep level lub niżej (nie mogą rozpoczynać się z piramidy $2\frac{1}{2}$ wysokości).

Wyjątek: $\frac{3}{4}$ front flip (rotacja w przód) do kołyski może pojawić się z piramidy $2\frac{1}{2}$ wysokości i wymaga 2 catchersów, po 1-dnym z każdej strony Flyera oraz 1 z nich musi być nieruchomy w momencie rozpoczęcia kołyski, $\frac{3}{4}$ front flip do kołyski z piramidy $2\frac{1}{2}$ nie może zawierać twistów.

F. Zejścia typu free flipping na powierzchnię maty są **dozwolone** tylko w przypadku rotacji w przód:

Wyjaśnienie: zejście rotacją w tył musi zakończyć się w kołysce.

1. Dozwolona do max 1 rotacji w przód i 0 twista.
2. Musi wrócić do oryginalnej bazy.
3. Musi mieć spottera.
4. Nie może specjalnie się przemieszczać.
5. Muszą rozpoczynać się z prep level lub niżej (nie mogą rozpoczynać się z piramidy $2\frac{1}{2}$ wysokości).

G. Jakiegokolwiek Tension drops/rolls są **niedozwolone**.

H. Gdy wykonujemy kołyskę z single based stunts z wieloma Flyerami np. Double Cupies, 2 catchersów musi złapać każdego z Flyerów. Catchers i bazy muszą stać stabilnie na powierzchni maty przed rozpoczęciem zejścia.

I. Kołyski ze stuntów na 1 rękę, zawierających twist podczas zejścia, muszą mieć spottera asystującego przy kołysce, który minimum 1 ręką ochrania głowę i ramiona Flyera

J. Żadne zejście nie może zostać wyrzucone nad, pod czy przez stunt, piramidę czy zawodnika

K. Zejścia muszą być wylapywane przez oryginalne bazy.

Wyjątek: Stunty jedno bazowe z wieloma Flyerami nie muszą być wylapywane przez oryginalną bazę/y.

L. Podczas zejścia stunt/piramida nie powinna się przemieszczać.

M. Flyerzy w trakcie zejścia nie może wejść w kontakt ze sobą.

LEVEL 6 TOSSES/WYRZUTY

A. Wyrzuty są **dozwolone** do max 4 baz. Jedna baza musi stać za Flyerem podczas wyrzutu.

Wyjątek 1: Wyrzuty typu "Fly away", które kierowane są ponad osobą z tyłu.

Wyjątek 2: Arabians, w których 3 osoba musi rozpocząć z przodu wyrzutu, by złapać Flyera w kołyskę.

- B.** Wyrzuty muszą być wykonywane, gdy wszystkie bazy mają stopy na powierzchni maty i być wyłapywane do kołyski. Flyer musi być wyłapywany w kołyskę przez minimum 3 bazy, z których jedna ochrania głowę i ramiona Flyera. Bazy nie mogą się przemieszczać podczas wyrzutu.
- C.** Flyer musi mieć obie stopy w rękach baz (w "koszu") podczas rozpoczęcia/inicjacji wyrzutu.
- D.** Rotacje są **dozwolone** do max $1\frac{1}{4}$ i 2 dodatkowych sztuczek. Tuck, pike lub layout nie są zaliczane do tych 2 dodatkowych sztuczek. Pike open double full jest dozwolony. Tuck X-out double full jest niedozwolony ponieważ x-out jest zaliczany jako sztuczka

Dozwolone (2 sztuczki)

Tuck flip, X-out, Full Twist
Double Full - Twisting Layout
Kick, Full - Twisting Layout
Pike, Open, Double Full - Twist
Arabian Front, Full - Twist

Niedozwolone (3 sztuczki)

Tuck flip, X-out, Double Full Twist
Kick, Double Full - Full Twisting Layout
Kick, Full - Twisting Layout, Kick
Pike, Split, Double Full - Twist
Full - Twisting Layout, Split, Full-Twist

UWAGA: Arabian Front po czym $1\frac{1}{2}$ twista jest **dozwolony**.

- E.** Żadne stunty, piramidy, zawodnicy czy przybory nie mogą przemieszczać się nad lub pod wyrzutem oraz wyrzut nie może być skierowany ponad, pod lub przez stunty, piramidy, zawodnika czy przybory.
- F.** Wyrzuty bez rotacji mogą zawierać max $3\frac{1}{2}$ twista.
- G.** Flyer wyrzucony do innych baz musi zostać załapany do kołyski przez minimum 3 nieruchomych catchersów. Nie mogą oni być zaangażowani w żadne inne elementy choreografii i muszą obserwować Flyera, od momentu rozpoczęcia wyrzutu do jego zakończenia. Wyrzut jest dozwolony do max 0 rotacji i $1\frac{1}{2}$ twista lub $\frac{3}{4}$ rotacji w przód i 0 twista. Bazy zaangażowane w wyrzut nie mogą się przemieszczać w czasie jego trwania.
- H.** Flyerzy w oddzielnych wyrzutach nie mogą wejść w kontakt ze sobą.
- I.** W wyrzucie może być tylko 1 Flyer.

X. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

1. Sprawy nie ujęte niniejszymi Przepisami Turniejowymi każdorazowo w trakcie Turnieju rozstrzyga Sędzia Główny Turnieju.
2. Uzupełnieniem niniejszych Przepisów są Przepisy Sędziowskie i stosowne uchwały Zarządu Głównego Polskiego Stowarzyszenia Cheerleaders.
3. Niniejsze Przepisy Turniejowe Polskiego Stowarzyszenia Cheerleaders:
 - 3.a. zostały zatwierdzone przez Walne Zgromadzenie Członków Polskiego Stowarzyszenia Cheerleaders na posiedzeniu w dniu 20.11.2022 r.
 - 3.b. wchodzi w życie z dniem 01.01.2023 r.