

## 7. Freestyle

### 701 Hřiště

**701.01 Povrch:** Jakýkoli, nejlépe však upravený trávník. Povrch by měl být rovný, bez překážek či děr, a poskytovat hráčům přiměřenou bezpečnost. Velikost zhruba 35 x 35m pro každou skupinu. Je možné hrát i v hale, pokud je výška stropu alespoň 6 m.

**701.02 Diváci:** Celé hřiště by mělo být odděleno od diváků čarami nebo provazy, aby byla zajištěna bezpečnost diváků a soutěžících.

### 702 Vybavení

**702.01 Disk:** Jakýkoli disk schválený WFDF podle čl. 1 těchto pravidel. Používá-li se více než 1 disku, nemusí být stejné ani podobné.

A. Výměna disku: stavbu disku nesmí hráč sám změnit jinak, než je uvedeno v následující výjimce:

1. Aplikace lubrikantu: Hráč smí na disk použít silikon nebo jiný lubrikant, aby se zmenšilo tření a zlepšil kontinuální setrvačný pohyb disku.

**702.02 Dresy:** Nejsou povinné, ale doporučené.

**702.03 Zvukové zařízení:** Organizátor musí připravit zvukové zařízení schopné přehrávat kazety s dostatečnou hlasitostí, aby hráči, rozhodčí i diváci dobře slyšeli doprovodnou hudbu.

**702.04 Pomůcky:** Hráči mohou při vystoupení používat různé pomůcky, pokud nejsou nebezpečné hráčům, rozhodčím ani divákům. Pokud nejsou více než nevýznamnými součástmi vystoupení a pokud je schválí ředitel turnaje.

A. Umělé nehty/ztvrzovače nehtů: Hráči smí používat na nehtech rukou i nohou umělé nehty/ztvrzovače nehtů, aby se snížilo tření a zlepšil kontinuální setrvačný pohyb disku. Umělé nehty nesmí být delší než délka normálních nehtů. Jsou zakázány ostatní pomůcky, které snižují tření, jako kytarová trsátka a pod.

### 703 Soutěž

**703.01 Soutěž:** Soutěž se skládá z činnosti skupiny hráčů, kteří společně předvádí sestavu, která je hodnocena na základě presentace, obtížnosti a provedení. Sestava je doprovázena hudbou a je složena ze série kombinací mezi jednotlivými hráči.

A: Délka: 3 minuty v základních kolech a 4 minuty v semifinále a finále. Výjimkou jsou skupiny 3 hráčů, kdy sestava trvá v základních kolech a 4 minuty v semifinále a finále 5 minut.

B. Hudba: V základních kolech vybírá hudbu ředitel turnaje a používá se jí v obou skupinách současně, zatímco v ve finále samotní soutěžící.

C. Rozhodování: Jsou schváleny dva systémy hodnocení. Bodovací systém, který dává konkrétnější číselné hodnoty pro každou ze tří složek hodnocení. Tento systém vyžaduje zkušené a dobře vyškolené rozhodčí.

V systému pořadnickém se užívá stejných tří složek hodnocení, ale rozhodčí mají za úkol seřadit jednotlivé sestavy až poté, co je všechny shlédli. Oba systémy umožňují přijatelné hodnocení. Druhý systém může využívat hráčů s jakkoli malými zkušenostmi a bez zvláštní přípravy.

**703.02 Bodovací systém hodnocení:** V tomto systému rozhodčí přidělují každému ze tří hodnocených faktorů body. Každá sestava je hodnocena na základě presentace, obtížnosti a provedení. Komise rozhodčích se skládá z 9 rozhodčích, kteří jsou rozděleni do skupin po třech. Každé skupině rozhodčích bude přidělen jeden faktor pro hodnocení a rozhodčí nezávisle hodnotí sestavu z hlediska tohoto faktoru. Rozhodčí jsou vybíráni z nesoutěžících závodníků. Skupina, která právě nesoutěží, může být požádána, aby hodnotila soutěžící skupinu. Každé skupině je přidělen hlavní rozhodčí, který po každé sestavě hodnocení shrne. Rozhodčí ze skupiny udělí body soutěžícímu pouze v přiděleném faktoru. Jednotlivá hodnocení ve skupině rozhodčích se sčítají a vzniká skóre faktoru. Poté se sečtou skóre všech tří faktorů. Součet je konečný výsledek.

*A. Způsob hodnocení:* Hodnotí se na desetinu bodu.

*B. Presentace:* Tento faktor dále dělíme na *umělecký dojem* a *pestrost*.

*1. Umělecký dojem:* Hodnotí se v rozmezí 0,0 - 10,0 bodu v každé ze 6 podkategorií. Vypočtený průměr je skórem první ze složek presentace.

a) Spolupráce: Hodnotí délku času vystoupení a spolupráci v týmu. Hodnotí se kvalita i četnost spolupráce.

b) Hudba: Hodnotí se vztah sestavy ke stylu a obsahu hudby. Rozhodčí nesmí udělit skóre podle toho, jestli se jim hudba líbí nebo ne. Sestavy, které jsou sladěny s důležitými pauzami v hudbě, svědčí o dobrém sladění se stylem a obsahem hudby a jsou hodnoceny lépe než sestavy bez takového sladění.

c) Spád: Hodnotí se spád sestavy, ve které by neměly být žádné nebo jen krátké pauzy. Mělo by být zřetelné, že hráči stále vědí, co se právě děje a kde by měli být. Chaos nebo zapomnětlivost je hodnocena negativně. Také je třeba hodnotit spád jednotlivých hráčů.

d) Originalita: Vyšší hodnocení je za předvedení nových hodů, chycení, kombinací, choreografií nebo obecnou kreativitu.

e) Forma: Hodnotí, do jaké míry je do sestavy zařazena pěkná nebo úmyslná forma.

f) Celkový dojem: Hodnocení celé sestavy a úspěšnost uměleckého dojmu nebo vytvoření emocionálního dojmu, o který sestava usilovala. Je třeba pamatovat, že není třeba předvést optimistickou nebo veselou sestavu k tomu, aby byla umělecky úspěšná.

*2) Pestrost:* Hodnotí se v rozmezí 0,0 - 5,0 bodu. Hodnocení odráží to, jak dobře tým kombinuje různé druhy freestyly. Hlavním cílem je, aby se

výkon neopakoval. Sestava by měla obsahovat různorodé prvky, rozhodně však nezáleží na jejich vyváženosti. Hodnocené prvky jsou:

- a) Házení: Různé hody, různé typy uchopení nebo střídání rukou.
- b) Chytání: Různé druhy a provedení chytů (ve stoji / ve výskoku, pravá ruka - noha, levá ruka - noha ...)
- c) Práce s diskem: Rozličnost technik nebo způsobů (ovládací pohyby, složité pohyby tělem, brushing, percussion, úpravy úhlu, obraty, pohyb po nebo proti směru hodinových ručiček, levá - pravá ruka, rychlé nebo pomalé provedení, použití nohou, loktů atd.).
- d) Spolupráce: Podobně jako výše plus další prvky jako vzdálenost mezi hráči.

3) Hodnocení: umělecký dojem 0,0-10,0 bodu v desetinách bodu, různorodost 0-5b. Celkové hodnocení za jednoho rozhodčího je součtem bodů obou složek presentace (0,0-15,0bodů).

*C. Obtížnost:* Sestava se hodnotí z hlediska obtížnosti. Hodnocení obtížnosti by mělo brát v úvahu především riziko předváděného prvku.

Faktory, určující riziko, jsou:

- a) Posloupnost: ohodnocení za obtížnost kombinace pohybů a zejména za plynulost kombinování jednotlivých složek za sebou. Přerušování pohybu nebo zaváhání se hodnotí méně než plynulé provedení.
- b) Technická obtížnost: Hodnotí se, je-li k provedení zapotřebí velké zručnosti s diskem, velké přesnosti nebo citlivého provedení.
- c) Fyzická náročnost: Hodnotí se, je-li zapotřebí význačné kontroly pohybů, ohebnosti nebo síly. Sem spadají i pohyby, kdy je hráč hlavou dolů, ohnutý nebo jinak omezený v pohybu.
- d) Délka kritického okamžiku: Rozhodčí by měl posoudit, je-li náročnost zvýšena pomalým nebo zrychleným provedením. Příkladem je provedení prvku naslepo.

e) Komplexnost a časování spolupráce: Pohyby prováděné více hráči než jedním jsou obtížnější, než pokud je provádí jedna osoba.

2) Hodnocení: Obtížnost se hodnotí v 15sekundových blocích. Rozhodčí hodnotí obtížnost každého 15 sekundového úseku zvlášť od 0,0 - 10,0 bodu. Rozhodčí hodnotí, o co se hráč pokusil, ne co úspěšně provedl. Pokud se hráč pokusí o rozumný prvek a upustí disk, hodnotí se to, jako by jej provedl. Pokud se však nepodaří více než málo z prvku, faktor obtížnosti se snižuje.

Rozhodčí zapisují skóre jednotlivých 15sekundových úseků, které odměřuje např. magnetofon. Skóre by mělo odrážet obtížné pohyby v daném úseku i celkovou obtížnost, o kterou se hráč pokusil.

*D. Provedení:* Sestava se hodnotí z hlediska bezchybnosti provedení. Rozhodčí zaznamenávají všechny chyby, kterých se hráči dopustí.

1) Kategorie chyb jsou:

a) Malé chyby: Malé chyby, které poznamenávají průběh sestavy, jako např. nechtěný pohyb disku, špatné ovládání pohybů nebo přerušeni sestavy. Za každou malou chybu se odečítá 0,1 bodu.

b) Střední chyby: Např. upuštění disku, který hráč zachytí, aniž by musel změnit nebo přerušit sestavu. Mohou tak být hodnocena i jiná zaváhání, jako např. špatné ovládání pohybů nebo přerušeni sestavy. Za každou střední chybu se odečítá 0,2 bodu.

c) Velké chyby: Každé upuštění disku se hodnotí jako velká chyba. Je možné i to, že nedojde k upuštění disku, avšak chyba znamená takové ovlivnění sestavy, že je hodnocena jako velká. Upuštění, která jsou kompenzována v sestavě tak, že nedojde k jejímu přerušeni, mohou být hodnocena jako střední nebo malé chyby. Za každou velkou chybu se odečítá 0,3 bodu.

d) Nejtěžší chyby: Chyby, které silně naruší sestavu. Za každou nejtěžší chybu se odečítá 0,5 bodu.

2) Zaznamenávání do tabulek: Každý rozhodčí sečte zaznamenané chyby a odečte jejich body od 10,0.

**703.03 Systém pořadníkový:** Posuzují se stejné faktory jako v předchozím systému, ale rozhodčí vždy hodnotí jen tu složku, která jim byla určena. Jinak jsou pokyny pro rozhodčí shodná. Sestavu hodnotí tři komise rozhodčích, z nichž každá hodnotí jeden faktor. Komise musí být stejně velké a sestávat z nejméně 3 osob.

A. Způsob bodování: Každý rozhodčí sestaví pořadí sestav podle jeho hodnocení kvality faktoru, který mu byl určen k hodnocení. Celkové skóre je určeno souhrnem jednotlivých hodnocení; za 1. místo se dává 1 bod, za 2. místo 2 body atd. Poté se body sečtou a vítězem je tým s nejnižším počtem bodů.

B. Při nerozhodném výsledku: Mají-li dva týmy stejný počet bodů, je možné vítěze určit podle většího počtu prvních míst. Pokud ani to nerozhodne, pokračuje se počtem druhých míst atd. Je-li vše nerozhodné, rozhodne rozhoz.

## **704 Turnaj**

### **704.01 Návrh organizace soutěže:**

1) 25 a více týmů: Týmy se rozdělí na 2 různá hřiště, a tam pak do dalších 2 skupin.

2) 24 a méně týmů: Soutěž probíhá na 1 místě v 1, 2 nebo 3 skupinách.

3) Pořadí: Náhodně losem.

4) Nasazování: Soutěžící jsou rozmístěni do skupin podle jejich odhadnutých schopností nebo žebříčku. Nejvýše nasazené týmy by měly být rozmístěny do různých skupin.

5) Rozhodčí: V prvním kole dělají rozhodčí vybraní hráči ze skupin, které zrovna nesoutěží, případně kvalifikovaní rozhodčí určení ředitelem turnaje.

6) Postup: Počet postupujících týmů je dán celkovým počtem týmů. Do finále obvykle postupuje 8 týmů. Pořadí sestav ve finále se určí losem.

B. Finále: Rozhodčí - hráči, kteří nepostoupili, případně kvalifikovaní rozhodčí.